



HAL
open science

Expériences immersives et médiations mémorielles : une approche infocommunicationnelle des reconstitutions des tranchées de la Première Guerre mondiale

Janaïne Golonka

► To cite this version:

Janaïne Golonka. Expériences immersives et médiations mémorielles : une approche infocommunicationnelle des reconstitutions des tranchées de la Première Guerre mondiale. Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Sabatier - Toulouse III, 2023. Français. NNT : 2023TOU30327 . tel-04594806

HAL Id: tel-04594806

<https://theses.hal.science/tel-04594806>

Submitted on 30 May 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



THÈSE

En vue de l'obtention du
DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE
Délivré par l'Université Toulouse 3 - Paul Sabatier

Présentée et soutenue par
Janaïne GOLONKA

Le 13 décembre 2023

**Expériences immersives et médiations mémorielles : une
approche infocommunicationnelle des reconstitutions des
tranchées de la Première Guerre mondiale**

Ecole doctorale : **ALLPHA - Arts, Lettres, Langues, Philosophie, Communication**

Spécialité : **Sciences de l'information et de la communication**

Unité de recherche :

**LERASS - Laboratoire d'Etudes et de Recherches Appliquées en Sciences
Sociales**

Thèse dirigée par
Patrick FRAYSSE

Jury

Mme Béatrice FLEURY, Rapporteuse
M. Eric TRIQUET, Rapporteur
Mme Virginie SOULIER, Examinatrice
M. Patrick FRAYSSE, Directeur de thèse

Thèse

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par l'Université Toulouse 3 - Paul Sabatier

Présentée et soutenue par

Janaïne GOLONKA

Le 13 décembre 2023

**Expériences immersives et médiations mémorielles : une
approche infocommunicationnelle des reconstitutions des
tranchées de la Première Guerre mondiale**

Ecole doctorale : **ALLPHA - Arts, Lettres, Langues, Philosophie, Communication**

Spécialité : **Sciences de l'information et de la communication**

Unité de recherche :

**LERASS - Laboratoire d'Etudes et de Recherches Appliquées en Sciences
Sociales**

Thèse dirigée par

Patrick FRAYSSE, professeur des universités Université Toulouse III - Paul Sabatier

Jury

Mme Béatrice FLEURY, professeure des universités, Université de Lorraine

M. Éric TRIQUET, professeur des universités, Avignon Université

Mme Virginie SOULIER, maître de conférences, Université de Perpignan Via Domitia

M. Patrick FRAYSSE, professeur des universités Université Toulouse III - Paul Sabatier

A ma petite Manou...

Remerciements

Il est des rencontres qui changent une vie et ma rencontre avec Patrick Fraysse fut de celles-là. Hasard ou destin, la réponse n'est pas simple comme le disait Joseph Kessel. Quoiqu'il en soit, je ne saurai jamais assez le remercier de m'avoir aidée à réaliser un rêve que j'ai failli oublier tant il m'avait coûté de le mettre de côté, de m'avoir accordé sa confiance totale, de m'avoir soutenue, écoutée, conseillée, encouragée dans les bons mais surtout dans les plus durs moments, d'avoir été toujours si disponible et si bienveillant. Je suis fier d'avoir appris à ses côtés et j'espère que ce travail est à la hauteur de ce qu'il m'a donné.

Je remercie les membres du jury Béatrice Fleury, Éric Triquet et Virginie Soulier de m'avoir fait l'honneur de consacrer un peu de leur temps précieux pour lire et évaluer cette recherche.

Je remercie Nikos Smyrniaios et Nicolas Navarro d'avoir accepté de faire partie de mon comité de suivi. Votre écoute a été précieuse, votre regard et vos conseils ont été de formidables repères, ils m'ont permis de prendre du recul pour pouvoir mieux avancer

Je remercie l'équipe Mics et l'axe Patrimoine du LERASS de m'avoir accueillie avec tant de bienveillance. Vos recherches, vos questionnements, nos réunions et nos sorties ont été si riches d'enseignements.

Je souhaite sincèrement remercier tous ceux que cette thèse m'a donné la chance de rencontrer, Alain Jacques, Bastien Segalen, Benoit Benedetti, Catherine Monnot-Berranger, Charlotte Georges-Picot, Elena LeGall, Éric Marchal, François Beirnaert, Jean-Pierre Puchois, Jérôme Blachon, Jonathan Sanhagi, Madu Messenger, Manon Folliard, Nicolas Czubak, Aurélie Perreten, Nicolas Offenstadt, Pascal Roussel, Rémy Cazals, Aurélie Le Cadet et tous les autres. C'est dans nos rencontres et nos échanges que j'ai mesuré l'intérêt de ce travail mais aussi et surtout, que la recherche est avant tout une aventure humaine et que c'est ce qui fait sa beauté.

Je remercie aussi ceux qui m'ont donné il y a quelques années, le goût de la recherche à commencer par Stéphane Lapoutge qui le premier m'a ouvert les portes. Je n'oublierai jamais en particulier ses cours de sémiologie et je n'oublierai pas non plus ses encouragements et sa bienveillance. Merci à Jean Davallon, Marie-Sylvie Poli, Shaine Gardin qui ont fait de mon passage à l'Université d'Avignon un moment si riche et foisonnant. Une pensée particulière à Yves Jeanneret qui a su avec tant de patience et de bonne humeur, nous transmettre sa passion

pour la trivialité, ce fut l'un des plus grands honneurs que d'apprendre, même quelques heures, à ses côtés.

Je remercie tous les membres de l'équipe de *Rivesaltes VR* pour leur confiance, leur enthousiasme et leur détermination à toute épreuve. Un remerciement spécial à Marion Decome, pour sa confiance, son intelligence, son humanité, son engagement, sa pertinence et sa rigueur tout comme sa perpétuelle bonne humeur. Grâce à vous, j'ai pu mesurer tout l'intérêt de mes recherches autour des questions de la médiation mémorielle et de la réalité virtuelle mais aussi d'établir des liens forts entre le monde professionnel et celui de la recherche scientifique. Je ne saurais dire la fierté que j'ai eu à travailler à vos côtés. Merci à tous mes collaborateurs, mes partenaires de travail, mes compagnons de route, de création, de réflexion, de disruption. J'ai hâte de vous retrouver. Merci Laurent Martel de me permettre de faire souffler auprès de tes étudiants, un vent d'innovation et de créativité, mais aussi à tous mes étudiants, pour leur enthousiasme et leur énergie, ces échanges passionnés.

Je souhaite également remercier mes proches de m'avoir écoutée, soutenue et supportée (dans tous les sens du terme), de m'avoir patiemment écoutée parler de mes recherches alors qu'ils avaient bien d'autres choses à faire. Merci à ma mère Anne-Marie Golonka car elle m'a tout donné et bien plus encore, mais aussi à mon père qui ne cesse de m'inspirer, cette thèse est à toi Docteur Kagura. Merci à ma grand-mère paternelle Euphrasie, chaque jour tu pries pour moi. Merci à mes frères et sœurs, Jérémie, Bastien, Ken Zack, Abigail, Brandon, Joshua, merci aussi à mes très chers cousins, en particulier Pia, Daniela, Rémy et Darcy. Que ce soit à Toulouse, à Escamps, à Copenhague ou Kigali, vous voir a été à chaque fois un moment de bonheur, une incroyable énergie. Merci tonton Aimé pour tes conseils précieux et aussi pour avoir ouvert la voie. Rendez-vous à Ruhondo ou à Ottawa. Je sais ce que je te dois. Merci à toutes mes tantes, toujours curieuses, toujours avenantes, merci de votre présence sans faille. Merci infiniment ma chère Amélie pour ton aide, ton soutien indéfectible mais aussi tous ces moments de folie et de décompression. Merci Muriel pour tous nos échanges, tes conseils, ton esprit aiguisé et ton rire contagieux. Merci ma chère Elodie, tu me rappelles à chaque fois que la seule façon, c'est de suivre sa voie mais aussi sa voix. Merci à Sienna, Laure, Laurie et leurs enfants, merci à tous ceux qui ont contribué à ce travail d'une manière ou d'une autre, de près ou de loin. Merci Chouchou, mon si cher et si vieux compagnon de route. Merci ma douce Ava, ta présence est un précieux cadeau.

Une pensée pour mon grand-père Bronek Golonka qui a insufflé ce vent de curiosité et mon arrière-grand-père Raphaël Camus qui s'est battu dans les tranchées. Enfin, mon dernier remerciement, le plus important, va à ma grand-mère maternelle, Cécile Golonka, qui m'a tant

donné depuis le premier jour, qui m'a encouragée à suivre mes rêves, même quand ils avaient l'air un peu fous et m'a aidée à me relever à chaque fois que j'étais au bout. Tu étais tellement fière que je me lance dans ce projet, nous en avons tant parlé, tu as suivi avec tant d'enthousiasme tant que tu le pouvais chacune de mes avancées. Si tu n'es pas là au moment où je termine ces quelques lignes, je ne peux m'empêcher de me dire que de là où tu es, tu es fière de moi et que tu partages ma joie. C'est à toi que je dédie tout cela et tout ce qui viendra.

Résumé de la thèse

La Première Guerre mondiale occupe une place forte dans la mémoire nationale, en a témoigné l'ampleur du centenaire. Dans une perspective infocommunicationnelle, cette thèse interroge les expériences immersives et les médiations mémorielles de la Grande Guerre à partir du cas des reconstitutions des tranchées. A l'aune du concept de trivialité d'Yves Jeanneret, elle questionne leurs réécritures qui, réactualisant des pratiques nées à l'aube du conflit, continuent à faire circuler et transformer nos représentations et notre rapport à la guerre de 14-18. Elle questionne également la nature des expériences communicationnelles immersives qu'elles offrent aux publics, les processus d'interaction médiatisées dans lesquelles elles s'inscrivent mais aussi leurs enjeux et leurs usages.

La méthodologie sémio-pragmatique mise en œuvre a mené à la réalisation de 14 entretiens semi-directifs avec des professionnels de la médiation, des associations et des créateurs de contenus immersifs. Un corpus de 25 dispositifs a été rassemblé, dont 10, allant de la reconstitution tangible à des expériences de réalité virtuelle en passant par le spectacle immersif et le jeu d'évasion, ont fait l'objet d'une recherche approfondie.

Ces travaux nous ont amenée à requestionner la notion de reconstitution, entre fiction réaliste et réalité fictionnelle, et comment elle s'inscrit dans un double processus de rapprochement et d'éloignement du passé. Ils nous ont permis d'observer comment ces dispositifs sont à la fois objets de transferts et espaces de substitution, comment ils participent à la rematérialisation et la réactualisation de la mémoire et de l'histoire sur de multiples territoires, dans un processus perpétuel de mutation. Ils révèlent les avantages et les limites de l'immersion au service de la médiation mémorielle mais aussi comment les nouvelles technologies transforment les pratiques et les représentations, à la fois des professionnels et des publics.

Sommaire

Remerciements	4
Résumé de la thèse	7
Sommaire	8
Introduction	11
Les fondements de la recherche	12
Les tranchées d’hier à aujourd’hui	15
Problématique et questions de recherche	28
PARTIE 1	32
1. Autour de la médiation	35
1.1. Des médiations à la médiation ou de la pratique au concept	35
1.2. Les objets médiateurs et le passé passeur ? Ou la mémoire, l’histoire et le patrimoine comme objets de (la) médiation	64
1.3. Les lieux de la médiation	88
1.4. Médiation, publics et expérience	116
1.5. Médiation et remédiation, écritures et réécritures : une mise en abyme infernale ?	133
2. Autour de l’immersion, de la réalité virtuelle et de la reconstitution ou de la nature de l’expérience immersive ?	158
2.1. Immersion et réalité virtuelle, de quoi s’agit-il ?.....	158
2.2. Ecrire et mettre en scène l’expérience immersive	182
2.3. Immersions, médiations et reconstitutions.....	224
3. Médiations de la Grande Guerre ou de la guerre à la paix.	248
3.1. Imaginaires et représentations de l’avant à l’après-guerre	249
3.2. D’où viennent les images et les imaginaires de la guerre ? Fabrication, éditorialisation et diffusion.....	252

3.3.	L'après-guerre ou l'incarnation des imaginaires et représentations, du champ de bataille au territoire national.....	281
3.4.	Focus immersion.....	295
3.5.	Expositions, musées et guerres en France aujourd'hui ? De la guerre à la Grande Guerre	309
	Eléments de synthèse	346
PARTIE 2 -	349
4.	Approches, méthodes et techniques d'enquête	351
4.1.	Les entretiens	364
4.2.	Visites et observations	371
4.3.	Grilles et fiches détaillées pour l'étude du corpus de dispositif	377
4.4.	Les questionnaires.....	380
5.	La phase exploratoire : entrer dans la (Grande) Guerre	382
5.1.	Comprendre les mises en scènes et les médiations autour de la Grande Guerre 383	
5.2.	Exposer, communiquer autour de la guerre ?	393
6.	Terrain.....	417
6.1.	Entretien avec Pascal Roussel, ECPAD.....	417
6.2.	Autour de Verdun	424
6.3.	La région d'Arras : un champ de mémoire international	446
6.4.	Les dispositifs en ligne.....	463
6.5.	Recherches complémentaires : l'archéologie, de la Grande Guerre. Entretien avec Alain Jacques et Éric Marchal	466
7.	Corpus	476
7.1.	Panel des dispositifs immersifs autour de la Grande Guerre : corpus d'étude élargi	476
7.2.	Le corpus resserré : critères de sélection	478
7.3.	Apocalypse 10 Destins VR, ECPAD	483
7.4.	Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes	491
7.5.	Paysage de guerre, paysage de paix. Mémorial de Verdun	496

7.6.	Tranchée de Chattancourt	507
7.7.	Les Amoureux de Verdun. Puy du Fou	523
7.8.	Verdun 1916, un jeu d'évasion à Nice.....	534
7.9.	Timescope	542
7.10.	Ghosts of Thiepval.....	553
7.11.	Empire soldiers : A Caribbean Story	560
7.12.	War Remains.....	572
	Eléments de synthèse	586
PARTIE 3	587
8.	Analyse de l'expérience immersive, étude comparative, regards croisés /	588
8.1.	Autour des expériences : acteurs, enjeux et contextes de développement	588
8.2.	Mises en scènes / Environnements immersifs	597
8.3.	Parcours et expériences utilisateur, immersivités et interactivités.....	633
8.4.	Analyse des entretiens : Représentations et réalités sur l'immersion, l'innovation et la reconstitution ou des imaginaires aux pratiques	652
9.	Discussions. Les tranchées, entre rapprochement et détournement, entre substitutions et mutations ?.....	678
9.1.	Itinéraires biographiques.....	678
9.2.	Les tranchées comme être culturel ?.....	690
9.3.	Réécritures, circulations.....	698
	Eléments de synthèse	744
	Conclusion générale.....	747
	Bibliographie.....	765
	Table des illustrations	801
	Table des schémas.....	806
	Table des tableaux	807
	Table des matières	808

Introduction

Les fondements de la recherche

Ce travail de recherche s'inscrit dans la continuité d'un travail mené dans le cadre d'un Master 2 mention information et communication, parcours Communication et territoires à l'Université Toulouse III Paul Sabatier qui s'intéressait à l'usage des casques de réalité virtuelle dans le champ de la médiation patrimoniale. Ce travail partait d'un constat, celui de l'arrivée des casques de réalité virtuelle ou VR (de l'anglais *virtual reality*) dans les lieux de médiation mais aussi une injonction pour les institutions à utiliser des outils numériques.

La première incursion des casques de réalité virtuelle dans l'art et les musées, remonte d'après nos recherches à 2013, avec la création *Nail Polish Inferno* pour le casque du constructeur Oculus Rift, de l'artiste digital américain Geoffrey Lillemon, en collaboration avec le Random Studio à Amsterdam¹. A cette époque, on ne parlait pas de casques mais de lunettes immersives. En France, en 2014, la Galerie Phoebus² à Aix en Provence intègre un dispositif de visite virtuelle dans l'une de ses expositions. Début 2015, Ziv Schneider, une artiste israélienne installée à New-York utilise pour la première fois la réalité virtuelle comme espace de mise en scène du patrimoine. A travers le projet « *Le musée de l'Art volé* », elle propose de découvrir « la collection la plus recherchée du monde ». Il s'agit d'un cardboard et non d'un véritable casque mais elle est la première à explorer cette voie³. Le British Museum est l'un des premiers musées à avoir utilisé la réalité virtuelle, en août 2015. Il propose à ses publics, une animation 3D qui permet de visiter une maison et de manipuler des objets datant de l'âge du bronze⁴. En janvier 2016, c'est au tour de *The Dali museum* aux Etats-Unis de s'en emparer pour développer *Dreams of Dali* dans le cadre d'une exposition sur Disney et Dali. Depuis, le nombre d'expériences proposées dans les musées a augmenté de façon exponentielle. En juin

¹ « Une première création virtuelle imaginée pour la technologie Oculus Rift ». Club Innovation & Culture CLIC France, 2013 [en ligne] <http://www.club-innovation-culture.fr/une-premiere-creation-virtuelle-imaginee-pour-la-technologie-oculus-rift/> [consulté le 20 septembre 2020]

² « Avec l'Oculus Rift, la Galerie Phoebus immerge ses visiteurs dans la réalité augmentée », [en ligne] <http://www.club-innovation-culture.fr/avec-loculus-rift-la-galerie-phoebus-immerge-ses-visiteurs-dans-la-realite-augmentee/> [consulté le 20 septembre 2020]

³ « Bienvenue au musée de l'art volé ». Courrier international, 2015, [en ligne] <http://www.courrierinternational.com/article/2015/01/28/bienvenue-au-musee-de-l-art-vole> [Consulté le 21 juillet 2020].

⁴ « Londres : le British Museum se met à la réalité virtuelle ». Réalité-Virtuelle.com, 2015, [en ligne] <http://www.realite-virtuelle.com/londres-british-museum-realite-virtuelle-0508> [Consulté le 21 juillet 2020].

2017, le Club Innovation & Culture France, référence en matière d'actualité numérique dans la culture, ne recense pas moins de 40 expositions et visites en réalité virtuelle⁵.

Les musées ont suivi et intégré les avancées technologiques au fur et à mesure qu'elles sont apparues. Les premiers ordinateurs sont entrés au musée dans les années 60, pour la gestion des collections, puis ils ont peu à peu investi tous les champs du musée, recherche, éducation et exposition, où ils deviennent des outils d'aide à la visite. Le numérique est devenu une injonction tout comme l'innovation. Cette injonction n'est pas nouvelle, Jean Davallon et Joëlle Le Marec dénoncent déjà en 2000 le fait que l'innovation technologique est devenue une norme pour les musées (Davallon, Le Marec, 2000)⁶. Cependant, au-delà des injonctions au numérique, à l'innovation et aussi plus récemment à l'expérience et l'immersion, les observations que nous avons pu faire en tant que professionnelle évoluant dans le milieu, montraient l'engouement des publics et le potentiel qu'offrent ces nouvelles technologies en termes de transmission des savoirs.

La question initiale de notre mémoire de Master était de savoir quel était l'impact de la réalité virtuelle sur le processus de transmission et d'appropriation des savoirs par les publics. Quels enjeux de l'immersion numérique pour la médiation des patrimoines ? Cette première recherche nous a permis de faire un état des lieux de ces dispositifs, d'en comprendre le fonctionnement, de comprendre comment ils réactualisent la médiation immersive, d'en dégager les principaux usages à savoir : « faire voir » c'est à dire rendre visible l'invisible comme un lieu disparu ou inaccessible car trop fragile pour être régulièrement visité par le public ; « faire revivre » c'est à dire faire voyager ou revivre une époque où un événement ; « faire faire » c'est à dire à manipuler un ou plusieurs objets de manière à impliquer encore plus fortement le public grâce à une expérience hautement interactive. Nous nous sommes particulièrement intéressée aux expériences immersives présentant un fort niveau d'interactivité à cause de leur forte capacité à impliquer le public.

Cela nous a permis de sortir de la dimension technique de la réalité virtuelle aujourd'hui largement associée à la technologie, pour mettre en lumière et discuter les concepts qui se cachent derrière et de nous dégager de la dualité stérile « réel vs virtuel », car le virtuel est bien réel, il s'inscrit simplement dans une autre matérialité. Ces recherches nous ont amenée à questionner en premier lieu la médiation numérique. Ce terme populaire, souvent mal défini, se

⁵ « DOSSIER / Tour du monde des expositions et visites en réalité virtuelle ». Club Innovation & Culture CLIC France, 2017, [en ligne] <http://www.club-innovation-culture.fr/tour-monde-expos-visites-realite-virtuelle/>. [Consulté le 21 juillet 2020].

⁶ Davallon Jean, Le Marec Joëlle. 2000. « L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des musées », Réseaux, vol. 18, n°101, p. 173-195.

rapporte selon nous à une forme de médiation qui utilise le numérique. La question de base reste donc celle de la médiation et la question du numérique reste à préciser en fonction de l'outil et du concept dont il est question. La réalité virtuelle ou plutôt la VR pour *Virtual Reality* dans le jargon professionnel et communicationnel, est un outil technologique « comme les autres » qui est le prolongement de nous-même comme le montrait McLuhan et qui permet d'externaliser notre imagination, pour reprendre les mots de Jaron Lanier⁷. Les médiations développées pour les casques de réalité virtuelle s'inscrivent pour nous, dans la lignée des médiations immersives, dont nous avons évoqué l'ancienneté et que les nouvelles technologies contribuent à réactualiser. Ces médiations sont un pont, une passerelle entre les objets de la culture, les dispositifs et les publics. Elles utilisent l'immersion pour transmettre aux visiteurs des savoirs.

L'immersion est une stratégie de communication qui permet par une mise en forme particulière de l'information de mettre les visiteurs au centre du dispositif communicationnel. C'est avant tout une question de perception et d'effets perceptifs que ce mode de communication entraîne, ce que je vois, ce que je ressens, ce que je crois. Mais il ne s'agit pas d'illusion ou de science-fiction. Il s'agit de développer des mondes imaginaires, des mondes possibles, des représentations proches du réel en tant que « ce qui a été » ou des mondes sans référentiel pour proposer d'autres points de vue et perspectives sur un objet, parfois il s'agit des deux. La réalité virtuelle est donc plutôt à considérer comme un outil qui met en scène une néo-réalité et en même temps, comme un outil d'intelligibilité du réel (Quéau, 1996)⁸. En tant qu'espace perceptif, l'environnement virtuel questionne la notion de présence, est-ce que j'ai l'impression d'y être ou non, et la notion de réel ou plutôt d'effet de réel, est-ce que ce que je vois et vis pourrait être réel, est-ce que je l'accepte comme une réalité ? L'espace immersif est aussi un lieu de pratique et de représentation, il est traversé par des pratiques, il est un espace sémiologiquement construit et donc investi d'une épaisseur symbolique, porteur de représentations.

A partir de neuf études de cas, nous avons observé en premier lieu une réelle diversité des points de vue et des approches, mais aussi une véritable difficulté à catégoriser ces expériences dont la nature hybride est un caractère récurrent. Nous avons pu identifier et comparer un certain nombre de mécanismes et de processus de mises en scènes et de narration qui semblent créer des conditions propices pour faciliter la réception du public. Nous avons

⁷ « Through the looking glass », Chicago Tribune, [en ligne] <https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1990-02-18-9001140508-story.html> [consulté le 2 janvier 2022]

⁸ Quéau Philippe. 1996. « Le virtuel : une utopie réalisée », Quaderni, n°28, p. 109-23.

également fait émerger la place centrale de la notion d'expérience, qui est à la fois une injonction et une stratégie d'élaboration des connaissances. Nous avons mis un terme à cette recherche en nous demandant quel était l'impact réel et, l'impact sur le long terme de ces dispositifs immersifs et interactifs car si nous avons trouvé des études sur la construction d'un dispositif immersif, la mise en œuvre, la mise en espace du discours, nous n'avons trouvé que peu d'études sur la réception par les publics encore moins sur un temps long. En d'autres termes, qu'apprend-on réellement grâce aux dispositifs immersifs ? Quels types de savoirs nous mettons en œuvre, et comment se cristallisent-ils dans notre mémoire ? Nous nous sommes aussi demandée si entre immersion numérique et non numérique, il y avait des différences fondamentales, et si peut-être un type de dispositif pouvait être plus adapté à un sujet, un type de médiation particulier. Nous nous étions aussi questionnée sur les médiations de l'histoire et de la mémoire, à savoir qu'est-ce que l'expérience immersive historique et mémorielle, qu'est-ce que deviennent les notions d'enchantement et d'émerveillement que suscitent l'outil chez les publics, est-ce que l'espace virtuel qui se fait lieu de médiation, peut aussi devenir lieu de mémoire ? Ce sont ces questionnements qui ont motivé notre projet de recherche doctorale.

Les tranchées d'hier à aujourd'hui

Commençons par expliquer ce qui nous a amené jusqu'aux tranchées. Nous voulions approfondir notre réflexion autour de l'immersion et non plus seulement autour de la réalité virtuelle, même si celle-ci tient une place importante dans notre travail. Nous voulions comprendre comment les médiations immersives dialoguent avec la mémoire et l'histoire sur des sujets sensibles qui ne sont pas à première vue porteurs d'enchantement et d'émerveillement.

Nous voulions un terrain qui nous permette d'observer une large variété de dispositifs portant tous sur un même objet, pour ne pas avoir à questionner systématiquement cet objet afin de nous concentrer sur l'étude des expériences immersives, des réécritures de la mémoire, de la façon dont elle circule à travers ces différents espaces. Nous avons réalisé ce travail de Master au moment du centenaire de la Première Guerre mondiale et nous n'avons pu que constater le développement des dispositifs immersifs dans le cadre de la commémoration. Nous nourrissons aussi un intérêt personnel pour les questions qui tournent autour de la mémoire et de la médiation, fortement ancrées dans nos pratiques professionnelles et personnelles depuis de nombreuses années.

La Grande Guerre était donc le terrain idéal, qui nous permettait d'observer l'expérience immersive sur un terrain impliquant une forte dimension mémorielle et historique à travers une large diversité de dispositifs immersifs. La tranchée s'est imposée car c'était autour d'elle que la majorité des dispositifs s'articulaient. Cela nous a donc menée à articuler notre travail entre l'expérience immersive, les médiations mémorielles mais aussi les représentations de la tranchée, ses écritures et réécritures, ainsi que sa circulation à travers les espaces immersifs.

Avant d'aller plus loin, nous proposons au lecteur de définir ce qu'est une tranchée, ou plutôt ce que sont les tranchées, de discuter des représentations et des symboles qui y sont associés car comment comprendre et saisir les représentations d'aujourd'hui sans connaître un minimum celles d'hier ?

Commençons rapidement par l'exercice du dictionnaire. La définition du dictionnaire Le Robert propose d'abord de la définir comme une « excavation pratiquée en longueur dans le sol », ensuite comme un « fossé allongé, creusé à proximité des lignes ennemies, et où les soldats demeurent à couvert. Guerre de tranchées (opposé à guerre de mouvement) ». La proposition du dictionnaire Larousse est sensiblement similaire, c'est d'abord une « excavation longitudinale pratiquée à ciel ouvert dans le sol », ensuite un « fossé permettant au combat la circulation et le tir à couvert. (En cas de guerre de position, les tranchées sont équipées de postes d'observation et de commandement, d'abris et de boyaux les reliant à l'arrière ; elles deviennent alors de véritables positions fortifiées.) ». Il est intéressant de noter que les précisions apportées à la définition de la tranchée militaire, ne sont pas les mêmes, l'une réfère à une stratégie militaire, l'autre à l'organisation de la tranchée. Le Larousse semble avoir plus le souci de la précision, en précisant que la tranchée est à ciel ouvert, sinon elle pourrait être assimilée à un tunnel. Le Robert met l'accent sur la proximité avec les lignes ennemies, comme pour aider les lecteurs à se projeter. Si les deux affirmations sont vraies, elles sont surtout complémentaires. Celle du Larousse est tout de même plus représentative de la réalité qui se cache derrière le terme « tranchée ». En réalité, il serait plus correct de parler de tranchées au pluriel, car c'était avant tout un ensemble, structuré, organisé. Ces définitions ne nous disent pas non plus la longue histoire des tranchées avant la Grande Guerre, encore moins les imaginaires qu'elles ont fait émerger, ni encore comment et pourquoi elles sont devenues l'un des plus forts symboles du premier conflit mondial.

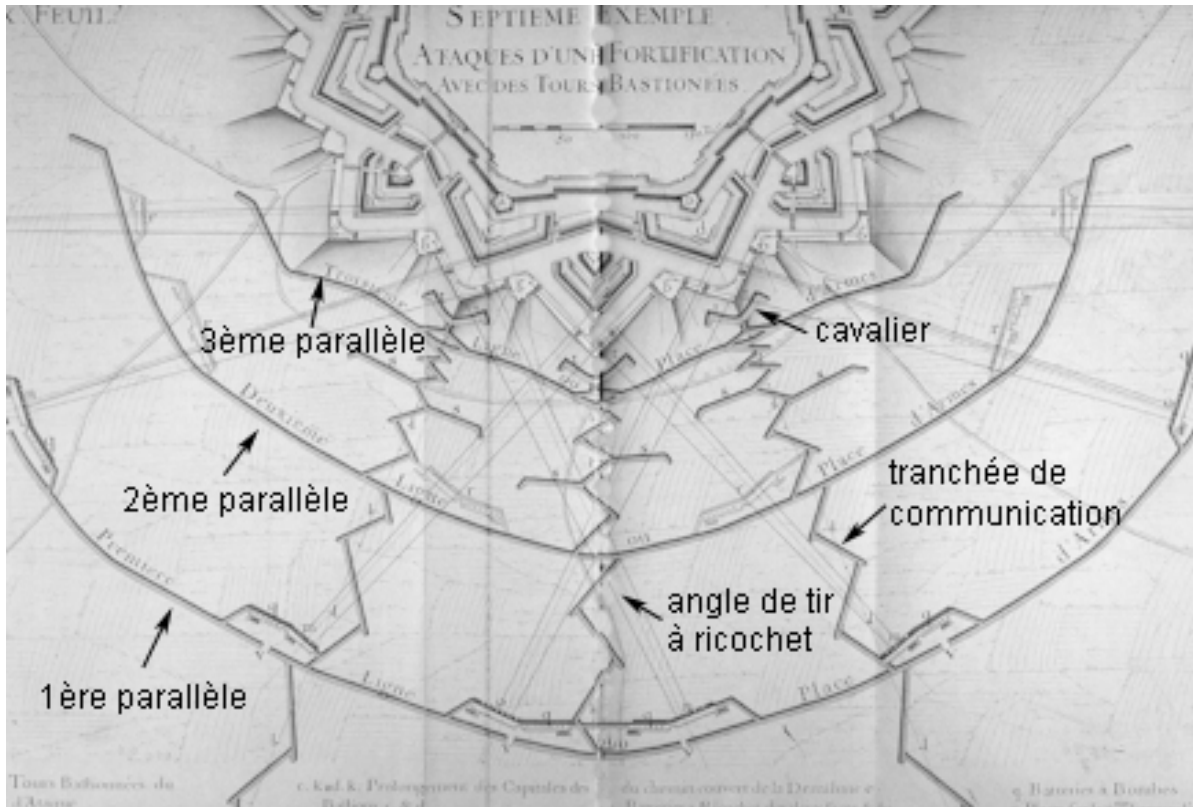
Les tranchées ne sont pas apparues avec la Première Guerre mondiale, loin de là, même si cette guerre a été sans conteste celle qui a figé dans les esprits une image de la tranchée indissociable de la guerre de 14-18. Manon Folliard, qui a consacré son mémoire de master en

histoire de l'art à la question des tranchées et qui est à la fois originaire du front et ancienne médiatrice de la *Tranchée de Chattancourt*, passionnée par la question, propose une historiographie de la tranchée. Déjà dans l'Antiquité, de larges fossés étaient utilisés pour empêcher les troupes ennemies de passer. Homère dans l'Iliade décrit le camp naval des Achéens lors du premier jour de bataille entre les Grecs et les Troyens, entouré par « un fossé profond, qui arrête chevaux et troupes en bordant les remparts » et précise ensuite que ce fossé était « profond, large, grand » et que les achéens y avaient planté des pieux (Folliard, 2022)⁹. Nous sommes ici dans une guerre de siège, la tranchée est un élément défensif. Ce sera également la même situation au Moyen-Age. Le système de tranchées utilisé pendant la guerre de 14, est l'évolution du système mis en place par l'architecte Vauban au 17ème siècle, lui-même une adaptation du système existant de circonvallation¹⁰ déjà connu au Moyen-Âge qu'il rationalise pour le rendre plus efficace et lui ajoute une fonction offensive en plus de celle de défensive qu'elle avait déjà. Vauban propose d'établir trois tranchées parallèles, reliées entre elles par des tranchées de communication. Chacune de ces tranchées parallèles à une fonction définie, la première et la plus éloignée permet de mettre les soldats hors de portée de l'artillerie, elle sert de place d'arme et aussi d'obstacle. La seconde, « permet de déployer les batteries d'artillerie qui viennent soutenir l'avancée des travaux, puis l'assaut » et la troisième, « permet d'approcher les cavaliers et les soldats au plus près pour lancer l'assaut et, si nécessaire, creuser des sapes pour passer le fossé tout restant protégé » (Folliard, 2022)¹¹.

⁹ Folliard Manon. 2022. Redécouverte et valorisation des tranchées de la Grande Guerre. Mémoire de Master, Histoire de l'art, Université Toulouse Jean-Jaurès.

¹⁰ Ligne de défenses établie par l'assiégeant d'une place pour se garder des entreprises d'une armée extérieure se portant au secours de l'assiégé.

¹¹ Folliard Manon. 2022. Redécouverte et valorisation des tranchées de la Grande Guerre. Mémoire de Master, Histoire de l'art, Université Toulouse Jean-Jaurès.



Traité de l'attaque des places, Sébastien Le Prestre de Vauban

Technique d'attaque des places par le système de tranchées parallèles et les cavaliers de tranchées. "septième exemple Ataques d'une fortification avec des tours bastionnées", 1704. Source : Traité de l'attaque des places, Sébastien Le Prestre de Vauban

Au cours du 19^{ème} siècle, la tranchée se généralise et son emploi est fréquent sur le champ de bataille, cependant, elle reste une construction provisoire et ponctuelle. La tendance est plutôt aux grandes batailles, ce n'est qu'avec la Première Guerre mondiale qu'elle devient un élément permanent (Folliard, 2022)¹². Les guerres maories entre 1845 et 1872, la guerre de Crimée entre 1853 à 1856, la guerre Sécession entre 1861 et 1865, la seconde guerre des Boers en 1899, la Guerre Russo-japonaise entre 1904 et 1905 préfigurent le système qui se mettra en

¹² Pour plus de détails, voir à ce sujet les recherches de Manon Folliard sur des études de cas emblématiques qui montrent le développement de stratégies militaires autour et au sein des tranchées, préfigurant ce qui se passera en 14-18. Folliard Manon. 2022. Redécouverte et valorisation des tranchées de la Grande Guerre. Mémoire de Master, Histoire de l'art, Université Toulouse Jean-Jaurès.

place pendant la Première Guerre (Berlemont, 2015)¹³. Les stratèges militaires sont bien conscients de l'avantage défensif des tranchées face au développement croissant de l'artillerie et des armements mais rien ne leur permet d'anticiper ce qui va arriver.

Lorsque la guerre éclate pendant l'été 1914, les armées s'attendent à une guerre de courte durée et s'organisent autour du mouvement, en attente de la bataille décisive dont l'objectif est d'anéantir le plus rapidement possible les troupes de l'ennemi afin de remporter la victoire. Les soldats français doivent rentrer victorieux à Noël et l'on tente également de préserver l'opinion publique, que l'on ne pense pas capable de supporter une guerre qui s'installerait dans la durée. Les innovations réalisées dans l'armement ont permis aux deux camps d'atteindre une puissance de feu jamais égalée auparavant mais les forces sont à peu près égales et les pertes humaines considérables de chaque côté. Les cinq premiers mois du conflit sont les plus meurtriers de toute la guerre pour les troupes françaises. Dans l'impossibilité pour un camp comme pour l'autre de prendre le dessus, la guerre s'enlise et progressivement, les soldats s'enterrent dans les tranchées. L'artillerie ne cessera alors d'innover pour pouvoir atteindre les troupes cachées dans les entrailles de la terre mais paradoxalement, rien n'y fera. C'est la stratégie offensive du Maréchal Foch, l'arrivée des chars et la reprise de la guerre de mouvement en 1918, les bombardements au gaz sur les troupes arrières de l'ennemi entre autres, qui permettront de mettre fin au conflit (Cochet, 2022)¹⁴.

Il existe déjà avant la guerre une « *Instruction pratique sur les travaux de campagne à l'usage de l'infanterie* » parue en 1906, puis rééditée en 1912, qui aborde les questions relatives à la mise en place et à l'utilisation des tranchées. Mais il y est précisé que l'emploi des tranchées « n'est qu'un moyen et non un but » et met en garde contre « l'abus de fortification » au risque de conséquences funestes¹⁵, ce qui, selon Rémy Porte, résume parfaitement la doctrine de l'armée française. Les instructions seront régulièrement mises à jour, au fur et à mesure que la guerre évolue. En 1916 par exemple, paraît un nouveau manuel qui s'adresse cette fois à toutes les troupes et non plus seulement à l'infanterie, et propose un point complet sur la tranchée. C'est à partir d'un triple processus « par le bas », « latéral » et « par le haut » que se développent

¹³ Berlemont Johanne. 2015. « Automne 1914 : la tranchée », *Les tranchées au quotidien : de la réalité à la mémoire*, SOTECA, p. 6-19.

¹⁴ Cochet François. 2022. « De la guerre pensée à l'enlèvement », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 13-19.

¹⁵ « Instruction pratique du 24 octobre 1906 sur les travaux de campagne à l'usage des troupes d'infanterie », Ministère de la guerre. Berger-Levrault (Paris), 1906, [en ligne] <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6556554x> [consulté le 3 janvier 2023]

les adaptations des tranchées selon Rémy Porte. Partant de l'expérience des combattants, les méthodes de combat sont testées, évaluées et parfois enseignées localement, et font l'objet de comptes-rendus vers les échelons supérieurs. Ces expérimentations sont copiées par les unités voisines et se popularisent parfois latéralement le long du front, et sont analysées, formalisées par l'État-Major dans des règlements et généralisées sur l'ensemble du front (Porte, 2022)¹⁶. Cependant, du côté français, elles resteront longtemps considérées comme provisoires, au contraire des tranchées allemandes, construites dès le départ pour durer, par des soldats mieux entraînés aux fortifications de campagne et préparés depuis longtemps à l'offensive. Si les tranchées servent à se protéger de la puissance de feu de l'ennemi, elles ont aussi pour fonction d'occuper les soldats car selon François Cochet, la « hiérarchie militaire considère alors qu'il ne faut pas laisser les soldats dans l'inaction pour conserver leur moral ». Ainsi, le système-tranchée se développe assez rapidement, il « s'auto-développe par la présence d'une vaste main d'œuvre militaire ». A partir de 1915, il se complexifie considérablement.

Les barbelés remplacent les fils de fer, des « petits postes » sont créés en avant des premières lignes et permettent de jouer le rôle de sentinelle et donner l'alarme en cas d'attaque, puis quelques dizaines ou centaines de mètres en arrière, viennent les premières lignes. Elles sont constituées de créneaux d'observation, de banquettes de tirs, des emplacements d'artillerie mais aussi de nombreux abris, individuels ou collectifs, parfois suffisamment larges pour accueillir toute une compagnie. En arrière, les tranchées de deuxième et troisième lignes, reliées aux premières par un système de boyaux plus ou moins élaboré. Elles accueillent les réserves d'hommes ce qui permet de faciliter la rotation des troupes en première ligne. Autour d'elles, de nombreuses industries et une gigantesque organisation se développent, car il faut toujours plus de matériaux, d'outils pour les creuser, de bois pour les renforcer. C'est un système évolutif et adaptatif, qui s'ajuste aux conditions du terrain, aux matériaux à disposition, aux conditions de combat. Peu à peu le système atteint un « haut degré d'organisation », la tranchée se combinant avec un système défensif, le no man's land, décrite dans l'ouvrage *Les tranchées au quotidien : de la réalité à la mémoire* du Musée de la Grande Guerre de Meaux comme « une zone couverte d'immenses réseaux de barbelés, dont la largeur pouvait varier de quelques centaines de mètres dans les plaines à quelques dizaines de mètres en forêt et en montagne », ce qui en fait une zone quasiment infranchissable (Berlemont, 2015)¹⁷. Pour François Cochet,

¹⁶ Porte Rémy. 2022. « Doctrines et règlements sur la fortification de campagne militaire », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 21-23.

¹⁷ Berlemont Johanne. 2015. « Automne 1914 : la tranchée », *Les tranchées au quotidien : de la réalité à la mémoire*, SOTECA, p. 6-19.

« elles naissent, vivent et meurent sous les coups de l'artillerie », tout comme les hommes. Le système devient peu à peu imperméable. On note une différence entre le front occidental qui concentre la majorité des forces et des combats, et le front oriental, où le système atteint rarement le même niveau de complexité. Après la guerre, les tranchées se font plus rares car la technologie militaire a fait des progrès considérables dans le renseignement mais aussi dans l'utilisation des armes aériennes permettent d'atteindre plus facilement et plus efficacement les tranchées (Cochet, 2022)¹⁸. Elles persisteront tout de même tout au long du siècle, dans différents conflits, et elles sont encore employées aujourd'hui, en témoignent les tranchées de l'armée ukrainienne dans le conflit actuel Ukraine-Russie.

S'il est donc quelque chose de difficile à saisir, c'est bien la nature complexe des tranchées et la difficulté de leur représentation tant elles dépendent de multiples facteurs tels que le terrain et ses ressources. Les tranchées peuvent être en terrain crayeux, rocheux, en plaine ou en forêt. Les matériaux utilisés dépendent des ressources allouées, des ressources naturelles à disposition, de la période à laquelle on observe la tranchée car entre la construction en temps calme et une période de combat, l'allure de la tranchée comme les matériaux utilisés pour la construire et la maintenir sont potentiellement très différents. Certaines tranchées de première ligne en plein combat étaient en réalité au cœur des combats, des trous d'obus reliés les uns aux autres. Il faut prendre en compte également les différences entre les tranchées françaises et les tranchées allemandes, mais aussi entre les tranchées de combat et les tranchées d'entraînement. Il faut également préciser de quelle tranchée l'on parle, première, deuxième ou troisième ligne, parle-t-on d'une tranchée, d'un boyau de communication, d'un ensemble ? Il faut également rappeler que derrière l'appellation « soldat », « troupe », « compagnie », se cachent des métiers, des expériences et des représentations très différents. Les sapeurs, le génie, les compagnies d'aérostiers, sans compter les différents grades du soldat à l'officier ont tous un point de vue et une expérience différente de la guerre.

Concernant la vie dans les tranchées, il faut d'abord préciser que les tranchées ne sont pas des lieux de vie permanents, les soldats, n'y restent que quelques jours, entre quatre et huit. La vie y est rythmée en trois temps, le temps des corvées, celui des combats et celui de l'attente. Les conditions y sont particulièrement difficiles, la météo, l'hygiène, le manque de sommeil, les odeurs des cadavres, maintiennent les hommes dans des conditions précaires et un état

¹⁸ Cochet François. 2022. « Le système-tranchées », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 33-41

mental fragile (Berlemont, 2022)¹⁹. Les soldats vont progressivement structurer et aménager les tranchées à la fois pour mieux se protéger, à la fois pour tenter de retrouver un semblant de vie quotidienne, « un équilibre dans le déséquilibre », pour reprendre les mots de Rémy Cazals et André Loez (Cazals, Loez, 2021)²⁰. Les tranchées comprenaient des espaces aux fonctions très diversifiées, abris pour les officiers et les soldats, poste de secours, poste d'écoute, poste de communication. On y aménageait de manière permanente ou temporaire des espaces dédiés à l'hygiène, la cuisine, le divertissement. Les tranchées de première ligne exposées aux combats étant aménagées différemment des tranchées de seconde ou de troisième ligne dans lesquelles les soldats plus à l'abri pouvaient mettre en place de plus nombreuses installations. Rémy Cazals et André Loez emploient le terme de société des tranchées, pour désigner la vie et les communautés qui s'organisent, en véritables petites sociétés avec leur propre culture, règles, codes et organisation (Cazals, Loez, 2021)²¹.

Pour François Cochet, les tranchées relèvent à la fois de la légende, comme récit fabuleux, déformé ou amplifié, à la fois du mythe, « sorte de légende sacralisée ». Selon lui, la première étape du mythe des tranchées commence dès l'automne 1914 avec les premières informations qui paraissent dans la presse relatant l'évolution d'une élaboration de plus en plus complexe. Les tranchées sont l'un des sujets les plus traités par la presse qui à cette époque, bénéficie d'un lectorat de dizaines de millions de lecteurs quotidiens. Les récits mettent en scène « l'héroïsme tranquille des poilus, les dimensions de ravitaillement, la nourriture, de la distribution du courrier ou de l'épouillage » faisant émerger un « peuple des tranchées » qui cependant ne correspond déjà pas à la réalité vécue par les soldats. Le dessin et la peinture qui permettent de représenter ce qui échappe à la photographie, contribuent à cette mythification et « se font une spécialité de ces représentations héroïques de la tranchée » (Cochet, 2022)²². La presse satirique contribue elle aussi à l'élaboration du mythe, entre mobilisation et dénonciation, présentant la guerre comme quelque chose de léger, comme un prétexte à rire mais elle fera les frais des fausses images qu'elles véhiculent après la guerre, lorsque, selon Laurent Bihl, « une vision rétrospective de cet imaginaire de guerre révélera l'ampleur de la falsification » (Bihl, 2022)²³.

¹⁹ Berlemont Johanne. 2015. « Automne 1914 : la tranchée », *Les tranchées au quotidien : de la réalité à la mémoire*, SOTECA, p. 6-19.

²⁰ Cazals Rémy, Loez André. 2021. *Vivre et mourir dans les tranchées*, Tallandier, 304 p.

²¹ Cazals Rémy, Loez André. 2021. *Vivre et mourir dans les tranchées*, Tallandier, 304 p.

²² Cochet François. 2022. « Mythes et légendes de la tranchée », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 147-153.

²³ Bihl Laurent. 2022. « La vie des tranchées vue par la presse satirique », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 161-165.

En réalité, si on se bat dans les tranchées, on y passe aussi du temps, beaucoup plus, à attendre et monter la garde. Les historiens estiment à un tiers du temps passé dans les tranchées, le temps de combat. Les tranchées sont en réalité plus un lieu de veille où l'on fait le guet, qu'un lieu de combat. La tranchée devient l'archétype des modalités de combat de la guerre et des éléments récurrents traversent les récits. Selon François Cochet, les « ingrédients du mythe » dans les récits d'après-guerre sont « la boue, la soif, le pinard, la présence des poux et des rats, la proximité des cadavres mais également les attaques à la baïonnette ». Ces éléments participent « d'une mise en récit paroxystique et réductrice » mais ils alimentent le mythe. Si tous ces éléments sont bien réels, la réalité est beaucoup plus complexe et nuancée. Par exemple, la soif et la faim existent mais seulement pendant les moments les plus difficiles des grandes batailles de Verdun et de la Somme, le reste du temps, le ravitaillement arrive à passer. L'image d'un soldat grand buveur de pinard et alcoolisé en permanence est à relativiser. L'ivresse était mal perçue par l'armée, et en réalité la consommation d'alcool était plus importante à l'arrière que dans les tranchées elles-mêmes, et plutôt après les combats pour décompresser, qu'avant, question de survie. Sans compter que le pinard cohabitait également avec d'autres alcools. Concernant les poux et les rats, ils sont bien présents mais il y avait aussi les parasites intestinaux témoignant de conditions d'hygiène déplorables. Concernant les attaques à la baïonnette, elles n'ont en réalité fait que 1% des morts pendant toute la guerre. Si l'on observe sur toute la durée de la guerre, on se rend compte que le nombre le plus important de tués correspond en réalité au début de la guerre, car plus les soldats s'enterrent dans les tranchées, plus ils sont protégés. Concernant les images de la tranchée de première ligne qui circulent abondamment dans la presse, l'immense majorité d'entre elles étaient prises dans des tranchées d'entraînement ou dans des tranchées situées à l'arrière des premières lignes. Il faut également prendre en compte les stratégies développées par les troupes pour survivre et des trêves implicites, des accords tacites, ce que l'historien Tony Ashworth nomme le « live and let live system » (Ashworth, 1980)²⁴. Il s'agit alors de se faire oublier, de tenter de ne pas se faire remarquer pour s'épargner réciproquement. Pour François Cochet, tous les soldats sans exception ont subi la guerre et « loin des mythes largement propagés par la mémoire collective, la guerre de tranchées entretient une forme de combat dans laquelle les participants n'ont pas la moindre initiative ». Cependant, il constate que si la guerre de tranchées a permis de sauver

²⁴ Ashworth Tony. 1980. *Trench Warfare, 1914–18 : The Live and Let Live System*, New York, Holmes and Meier, 266p.

des vies, elle a aussi créé des conditions « extraordinairement anxiogènes qui ont permis l'entretien de certains mythes aujourd'hui encore vivaces » (Cochet, 2022)²⁵.

Il est intéressant de voir aussi qu'en réaction à ces fausses images, une presse parallèle s'organise dans les tranchées. Les « journaux de tranchées » sont écrits par et pour les soldats dès la fin de l'année 1914. C'est un phénomène qui prendra de l'ampleur puisqu'on estime à environ 470 le nombre de titres rédigés et imprimés par les soldats français. Cette pratique n'est cependant pas propre à la France, on l'observe également dans les armées alliées et les armées allemandes. Ces journaux permettent de dénoncer mais aussi de distraire et de soutenir le moral des troupes, quelque part il s'agit aussi de fédérer. On observe une grande diversité de formes mais une certaine constance dans les sujets abordés dont certains comme la vie quotidienne, les abris mais aussi « la haine de l'embusqué, le séjour au cantonnement, les permissions, les femmes, l'arrière » sont omniprésents. On parle peu finalement des tranchées elles-mêmes. L'humour, l'ironie sont souvent de mise, en témoigne cet extrait rapporté par Charlotte Delory : « A louer : 3 km du front, joli cagna²⁶ antédiluvien'style, meublé selon le dernier confort du poilu. Presque à l'abri des avalanches d'obus ». Mais derrière cette légèreté apparente, les soldats parlent bien de la souffrance, de la mort et de la tranchée « tour à tour lieu de refuge et lieu de mort » (Delory, 2022)²⁷.

Nous l'évoquerons en première partie, la photographie joue un rôle important dans l'élaboration des représentations de la guerre pendant les quatre années que durent le conflit et émanent des services créés par l'Armée. La tranchée est un lieu privilégié pour prendre des images puisqu'elles sont à l'abri de l'artillerie. Selon Marlène Faivre et Manon Jeanteur, jusqu'en 1916, les images qui circulent proposent une « vision acceptable des tranchées » et sont privilégiées « les vues de parois agrémentées de claies, de bois, de sacs de terre ou de sable, parfois même des murs en pierre ou en craie, d'abris et de cagnas dotés des mêmes matériaux et des barbelés surplombant les tranchées de première ligne ». On y montre également les temps de repas et de repos, pour insister sur le soin apporté aux troupes mais aussi la propreté et la tenue des soldats, la vision des différents postes, des campements et certains abris cossus, pour témoigner de la bonne maîtrise des opérations. Une directive de 1917 résume d'ailleurs les enjeux pour l'Etat major, il s'agit de montrer « la bonne tenue des troupes, leur entrain et les actions héroïques qu'elles accomplissent », une posture qui sera tenue jusqu'à la fin de la guerre

²⁵ Cochet François. 2022. « Mythes et légendes de la tranchée », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 147-153.

²⁶ Nom familial désignant un abri

²⁷ Delory Charlotte. 2022. « La tranchée racontée par les journaux de tranchées », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 154-159.

avec des photographies qui persistent à montrer « des soldats debout et valeureux malgré l'adversité de l'environnement ». Cependant, à partir de 1915, il devient difficile de cacher la réalité et l'année marque un tournant dans les représentations, qu'elles émanent d'images d'amateurs, d'officiels ou de la presse. A ces images, répondent des clichés de paysages dévastés témoignant de la brutalité de l'ennemi et de l'ampleur des destructions causées par l'ennemi. Les images prises en amateur par les officiers, des personnels des unités médicales ou des membres de la petite bourgeoisie, mettent plutôt en avant un caractère intime et distant des combats et de la mort, et s'intéressent à la vie quotidienne. Elles sont un moyen de rassurer les familles à l'arrière du front. Ces images sont aussi achetées par la presse et publiées dans les journaux, et certains soldats n'hésiteront pas à mettre en scène le spectaculaire, à produire « des images au caractère sensationnel et composé » souvent prises dans les tranchées et mettant en avant les dommages et le désastre des combats pour renforcer l'effet de leur composition (Faivre, Jeanteur, 2022)²⁸.

Nous évoquerons également en première partie, la place particulière des peintres, les débats qui sous-tendent leurs œuvres, entre artistes combattants et peintres missionnés. Leurs œuvres reflètent selon Aurélie Perreten, la diversité des vécus de la guerre et plus particulièrement de l'expérience des tranchées. A l'examen des collections du musée de la Grande Guerre de Meaux issues d'artistes combattants, elle relève la présence permanente de l'être humain, qui témoigne de leur expérience individuelle mais aussi de l'expérience collective. La représentation d'un soldat seul a pour effet d'accentuer le sentiment de solitude et disproportionné de la guerre. Parfois le soldat disparaît et c'est la tranchée ainsi que le paysage dans lequel elle s'insère, qui exprime l'ampleur du conflit et des dévastations. Selon elle, dans ces représentations, la tranchée devient en quelque sorte une échelle de mesure, quel que soit le point de vue adopté, dedans, par-dessus, ou qu'elle soit stylisée, elle est « l'échelle de l'œuvre et de l'homme ». Ainsi, « elle permet de situer les protagonistes dans le paysage, plus précisément dans la terre ou la tranchée enferrée, tout autant qu'elle abrite les soldats. Elle en est l'unique horizon ». Ici aussi, c'est la représentation du quotidien qui domine. Ces œuvres ont une valeur documentaire ou de témoignage mais il n'empêche qu'elles présentent aussi une vision stéréotypée, parfois idéalisée, comme les œuvres de Georges Broyeur autour du combat au corps à corps. Les peintres missionnés sont critiqués car ils ne sont pas combattants et leur travail est au service de la propagande de l'Etat-major. Cependant, lorsque Léonce Bénédicte,

²⁸ Faivre Marlène, Jeanteur Manon. 2022. « Photographier la tranchée pendant la Première Guerre mondiale », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 167-171.

directeur du musée du Luxembourg, prend en charge les missions, il cherche avant tout à montrer une représentation réaliste et authentique de la guerre et les peintres doivent conjuguer sensibilité, émotion, tout en proposant des documents qui puissent servir à documenter la guerre. Ces peintres ne sont jamais en première ligne, aussi les représentations qu'ils proposent sont le reflet de leur expérience de la guerre mais aussi de leur manque d'expérience, une vision distante, héroïsante et parfois réaliste. Parmi les autres peintres, non mobilisés, vont représenter le front sans jamais y avoir été. Cela n'empêche pas certains de s'attacher à tenter de représenter la réalité et refuser toute héroïsation, et de réussir l'exercice (Perreten, 2022).²⁹

Après la guerre, « les théâtres des combats deviennent des lieux martyrs, sacralisés, sanctifiés » pour reprendre les mots des chercheurs Éric Deroo et Dominique Chev  (Deroo, Chev , 2014)³⁰. Le tourisme qui se d veloppe sur le champ de bataille contribue   renforcer cette symbolique et ce sentiment ainsi que les nombreux supports de communication des agences de tourisme qui circulent dans l'espace public. Le cas du monument de la Tranch e des Baionnettes est r v lateur de l' volution de la symbolique collective associ e   la tranch e. C'est le premier monument officiel    tre  rig  sur le champ de bataille de Verdun, ce qui n'est pas anodin, et il est inaugur  le 8 d cembre 1920 par le pr sident de la R publique, Alexandre Millerand. Il entre donc dans l'imaginaire collectif comme haut lieu de la m moire nationale et comme « symbole du sacrifice des soldats fran ais sur le champ de bataille de Verdun » selon le panneau d'information qui accompagne le monument aujourd'hui. La Tranch e des Baionnettes est   la fois un lieu de s pulture r elle et un lieu de s pulture symbolique. Cependant, l'histoire associ e   l'histoire du monument, loin de repr senter la r alit , contribue   renforcer les st r otypes. Elle repose sur une l gende selon laquelle, les soldats ont  t  ensevelis debout dans leur tranch e lors d'un bombardement violent, et que leur d couverte a  t  possible car seules d passaient, les pointes de leurs fusils   baionnette. Des recherches et des fouilles scientifiques ont prouv  qu'en r alit , c' tait une s pulture provisoire, que les soldats y avaient  t  plac s l  par leurs camarades, qu'ils n' taient pas debout et que les fusils permettaient de signaler leur pr sence afin de pouvoir les retrouver. Sur les vingt et un corps, quatorze ont  t  identifi s et ont rejoint le cimet re militaire de Fleury, et les sept autres qui n'ont pas  t  identifi s, ont  t  r inhum s sur place³¹. La l gende renforce l'image re ue de la

²⁹ Perreten Aur lie. 2022. « Les tranch es vues par les peintres dans les collections du mus e de la Grande Guerre », *Tranch es. Le « syst me-tranch es » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p.179-203.

³⁰Deroo  ric, Chev  Dominique. 2014. « Des corps dans l'espace et le discours militaires. Petit glossaire... », *Corps*, vol. 12, n 12, p. 77-84.

³¹ La Tranch e des baionnettes. Haut lieu de la m moire nationale, [en ligne] <https://www.cheminsdememoire.gouv.fr/fr/la-tranchee-des-baionnettes> [consult  le 5 janvier 2023]

baïonnette comme arme principale des poilus. Elle renforce également l'idée de la violence de la guerre, des bombardements et véhicule une image relevant du dramatique, chargée d'émotion. La mise en scène du monument témoigne du poids de la mémoire, massif, comme la porte d'entrée et la structure qui surplombe la sépulture. Le cheminement par le boyau qui mène à la tranchée, reprend les codes de la tranchée, elle place le visiteur dans la peau des soldats. Le cheminement est montant, on peut y voir comme pour le monument des fraternisations, l'invitation à un cheminement spirituel. Classée par les monuments historiques en 1922, la tranchée des Baïonnettes devient objet de patrimoine. Avec la création de l'Ossuaire de Douaumont qui devient le lieu officiel des commémorations, et en regard de la masse des disparus mise en scène par le monument, la Tranchée des Baïonnettes prend un caractère beaucoup plus intimiste, beaucoup plus modeste, qui protège derrière de larges piliers en béton les sépultures, et donne le sentiment d'une proximité avec les soldats et le champ de bataille. Cependant, les piliers fonctionnent aussi comme une barrière qui tient à distance le visiteur de cette tranchée, peut-être pour lui signifier qu'il ne pourra jamais réellement approcher cette réalité. On a presque le sentiment de voyeurisme, comme si les petits espaces entre les piliers étaient de petites fenêtres ouvertes sur un caveau. La disparition des tranchées sous la forêt, renforce ce caractère symbolique et sacré associé au monument, qui devient le représentant de toutes les autres et de tous les sacrifices. Aujourd'hui cependant, l'histoire tente de reprendre le pas sur la légende, comme en témoigne sur site, le panneau qui raconte l'histoire du monument, sa symbolique ainsi que la légende, tout en démontrant en quoi, elle véhicule de fausses images.

L'historien Philippe Olivera montre les chaînes narratives et les réseaux de circulation entre différents espaces des représentations de la guerre, et notamment la priorité donnée au patriotisme, à la représentation de la victoire et du succès, avec l'exemple du Chemin des Dames. Le seul épisode « un peu glorieux » de la bataille est relayé par le journal *l'Illustration* le 12 mai 1917. C'est précisément l'épisode mis en avant dans le Guide Michelin du Chemin des Dames et par d'autres types d'ouvrages ensuite. Cependant, il considère que c'est au moment même de la guerre que s'écrit le récit-matrice de la bataille du Chemin des Dames et que « les histoires ultérieures ne sont pour l'essentiel que la répétition sous une autre forme » (Olivera, 2004)³². Il en est de même quelque part pour Verdun et la Somme. Son examen de la littérature de guerre entre 1917 et 1939, montre la récurrence de ces représentations et de

³² Olivera Philippe. 2004. « Publier la bataille « le chemin des dames » (1917-1939) », *Le Chemin des Dames, de l'événement à la mémoire*, Paris, Stock, p. 298-316.

stratégies narratives. Il montre aussi l'importance donnée à l'histoire générale de la guerre, les histoires militaires, de troupes, de batailles qui représentent 45% des ouvrages. Les témoignages des combattants occupent toutefois une part importante, presque un tiers de cette littérature avec 28%. Il note une évolution intéressante à la fin des années 1920 et au début des années 1930, c'est l'apparition des récits de mutinerie dans les témoignages des combattants. Avec le développement du tourisme sur le champ de bataille et le retour progressif des anciens soldats sur les lieux où ils ont combattu, un nouveau genre littéraire apparaît dans la seconde moitié des années 1920, celui des récits de voyages au front. Selon l'historienne Susanne Brandt, les auteurs de ces récits sont des anciens combattants. Il est intéressant de noter qu'ils critiquent le mauvais entretien des cimetières allemands qui revenait selon le traité de Versailles, à la charge des Alliés mais ils s'insurgent aussi contre les touristes allemands qui « selon eux, viennent hors de propos dans ces lieux sacrés », et sont d'ordre essentiellement polémique. Ils accusent aussi les civils de se désintéresser des cimetières (Brandt, 1994) ³³.

Problématique et questions de recherche

Selon Audrey Chaix, actuelle directrice du musée de la Grande Guerre de Meaux, il est une sorte de fascination des tranchées qui a commencé pendant la guerre avec le tourisme sur le champ de bataille et qui ne s'est jamais démentie depuis. Entre 2014 et 2018, environ 1.5 millions de visiteurs sont venus visiter les vestiges sur toute la ligne de front. Quel que soit leur forme, leur état, leur statut, les tranchées sont pour elle une composante essentielle des chemins de la mémoire, un point de passage obligé, des pèlerinages d'hier au tourisme de mémoire aujourd'hui, car « elles racontent le conflit à hauteur d'hommes » (Chaix, 2022)³⁴.

Les vestiges de tranchées sur le champ de bataille sont aujourd'hui, selon Audrey Chaix, les « avant-postes du tourisme de mémoire ». Elles s'inscrivent dans un écosystème de lieux aux fonctions bien identifiées, les cimetières et les mémoriaux comme lieux de recueillement permettant d'honorer la mémoire des soldats tombés au combat, les musées et centres d'interprétation souvent situés à côté d'un champ de bataille ou d'un mémorial qui donnent des clés de compréhension pour les visiteurs et enfin, les sites et lieux historiques, ceux qui portent

³³ Brandt Susanne. 1994. « Le voyage aux champs de bataille », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 18-22.

³⁴ Chaix Audrey 2022. « Les tranchées aux avant-postes du tourisme de mémoire », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 207-211

encore les vestiges, les traces de la guerre. Les tranchées sont de ceux-là, elles sont des témoins. Mais il existe une autre sorte de tranchées, les tranchées reconstituées, dont la vocation est pédagogique et qui fonctionnent comme une sorte de musée à ciel ouvert contribuant à la mise en tourisme des lieux fréquentés par ceux qui viennent en visite sur les champs de bataille (Chaix, 2022)³⁵. Ce sont celles-là qui nous intéressent en particulier. A quel besoin pédagogique viennent répondre ces tranchées ? Nous pouvons nous demander également si c'est vraiment leur seule vocation et leur seul usage. Audrey Chaix ne précise pas si toutes ces tranchées sont des dispositifs immersifs et si on peut entrer dedans. Pour le musée de la Grande Guerre de Meaux par exemple, on ne peut pas rentrer dans la tranchée reconstituée, on ne peut que l'observer de l'extérieur et elle se trouve en contrebas, de sorte que la vue n'est pas vraiment celle du soldat. On peut y voir peut-être le point de vue du soldat au moment de descendre dans la tranchée, ou peut-être, le point de vue d'un soldat sur une tranchée ennemie. Ou peut-être simplement, le point de vue d'un visiteur extérieur et contemporain. Il est intéressant de voir que cette tranchée, qui fonctionne comme un diorama, où le visiteur est en bordure de scène, a été complétée par des reconstitutions d'abris souterrains et une salle où il y a des projections d'images, grandeur nature, dans une optique immersive. Le musée nourrit le projet, en collaboration avec d'autres structures, d'installer une tranchée dans ses espaces extérieurs, creusée dans le sol. Cela pose la question de savoir pourquoi ? Est-il nécessaire de faire des reconstitutions de tranchées que les visiteurs peuvent explorer eux-mêmes de l'intérieur ? Mais dans ce cas, qu'est-ce que veut dire aujourd'hui faire l'expérience immersive de la guerre et des tranchées car on peut légitimement se poser la question de savoir si tout un chacun veut et peut s'y plonger en immersion. Cela pose la question de savoir de quoi les tranchées sont-elles aujourd'hui le symbole et quelles sont les représentations qui y sont associées ? Nous pouvons aussi poser la question de savoir si les tranchées ne sont reconstituées que sur le champ de bataille ? Ces tranchées reconstituées sont-elles là, à cause de leur apport en termes de pédagogie, ou à cause d'un effet de mode, une injonction à l'immersion ou encore d'autre chose ? Peut-être que l'immersion et les reconstitutions immersives permettent de pallier un manque dans la médiation et constituer une aide à la représentation de ce qui a été ?

Notre recherche questionne donc d'un point de vue infocommunicationnel, les médiations immersives impliquant des reconstitutions de tranchées.

Le premier axe de cette recherche s'interroge sur la nature de l'expérience immersive de la guerre et des tranchées. Nous tenterons de comprendre comment sont produits les

³⁵ Ibid.

dispositifs, nous questionnerons les intentionnalités qui mènent à leur mise en œuvre, interrogerons leur contexte de développement pour tenter de comprendre comment celui-ci a influencé le processus de production. Nous explorerons les enjeux et les limites de l'immersion dans le cadre de la médiation de la Grande Guerre. Nous nous intéresserons aux écritures immersives, aux dispositifs techniques comme aux représentations et aux discours qu'ils donnent à voir et à vivre aux publics, pour tenter de comprendre comment on y représente la guerre et les tranchées à travers des dispositifs immersifs, mais aussi la violence et la mort mais aussi ce qu'ils nous disent de notre rapport au passé et au présent. Nous poserons également la question de savoir comment ces médiations s'inscrivent entre histoire et mémoire.

Le deuxième axe de recherche s'intéresse plus particulièrement à la question des tranchées. Nous nous demanderons si elles peuvent être considérées comme un « être culturel » selon l'expression d'Yves Jeanneret, c'est-à-dire « un ensemble d'idées et de valeurs qui incarne un objet de la culture dans une société tout en se transformant constamment à partir de la circulation des textes, des objets et des signes » (Jeanneret, 2014)³⁶. Nous y reviendrons. Nous chercherons également à comprendre comment les tranchées circulent dans la société. Nous émettons l'hypothèse que oui, et que les dispositifs immersifs sont un exemple de circulation et de transformation des représentations des tranchées. Nous poserons la question de savoir ce que sont les tranchées aujourd'hui, de quoi sont-elles le symbole, est-ce que les représentations qui y étaient attachées sont toujours présentes ou est-ce que cela a évolué ? Nous tenterons de comprendre quels liens se tissent entre les représentations portées par les dispositifs, la région de l'ancien front et l'imaginaire collectif. Mais nous chercherons aussi à comprendre comment cohabitent les images des tranchées entre elles, à travers les multiples supports sur lesquels elles sont inscrites. Nous nous intéresserons aux usages des dispositifs pour tenter de comprendre les problématiques sociales, politiques, culturelles, économiques ou touristiques qui les influencent, comment les individus s'en emparent et pourquoi.

Pour tenter de répondre à ces questions, nous avons choisi de mener des entretiens avec des professionnels de la médiation mais aussi de la création de contenus immersifs, ainsi que d'étudier un corpus de dispositifs immersifs.

Nous poserons d'abord en première partie, le cadre théorique dans lequel s'inscrivent nos travaux. Nous discuterons de la médiation, de ses objets, de ses lieux et de ses publics, ainsi

³⁶ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

que de la question plus spécifique des médiations autour de la mémoire, de l'histoire et du patrimoine. Nous discuterons ensuite de la question de l'immersion et de la réalité virtuelle. Nous en verrons plusieurs définitions, nous tracerons les contours d'une historiographie qui nous sera utile pour comprendre à la fois la spécificité des dispositifs immersifs et leur complexité. Nous aborderons ensuite la question des écritures immersives, avant de nous intéresser plus spécifiquement à l'immersion dans le champ de la médiation du passé. Enfin, nous interrogerons la manière dont ont été produits les images et les imaginaires de la Guerre et la façon dont ils ont circulé jusqu'au Centenaire. Dans la deuxième partie de la thèse, nous présenterons notre protocole de recherche, les concepts et les outils méthodologiques que nous avons utilisés. Nous expliquerons la phase exploratoire et les entretiens que nous avons menés. Ensuite, nous présenterons notre terrain, en particulier la région de Verdun et celle d'Arras. Enfin, nous présenterons notre corpus élargi ainsi que les critères qui nous ont menée à la définition du corpus resserré qui a fait l'objet d'une étude approfondie et dont nous présenterons chaque dispositif, à la fois leur contexte de développement et les contenus qu'ils proposent. Dans la troisième partie, nous proposons d'abord une analyse croisée des dispositifs, ce qui nous permettra de mettre en évidence leurs similitudes et leurs différences, ainsi que les points les plus importants que nous avons retenus des entretiens. Puis, nous discuterons de la question de la tranchée en tant qu'être culturel et de sa trivialité, entre rapprochements et détournements, entre objets transferts et espaces de substitution, entre mutations et reconfigurations. En conclusion, nous proposons une synthèse de notre recherche et tenterons d'en mettre en évidence les apports et les limites avant de finir sur des pistes d'ouvertures potentielles pour la suite de nos travaux.

PARTIE 1

Proposer une approche infocommunicationnelle des médiations immersives des tranchées de la Première Guerre mondiale nous pousse à interroger l'objet « tranchée » en tant qu'objet patrimonial, objet mémoriel et objet historique. C'est aussi et surtout questionner l'objet tranchée en tant qu'objet médiatique et, même, dans la lignée des travaux d'Yves Jeanneret, en tant qu'être culturel (Jeanneret, 2008)³⁷ en nous intéressant à sa mise en scène ou en récit dans l'espace public, en nous intéressant aux dispositifs et aux acteurs qui les mettent en œuvre mais aussi à la façon dont cet être circule, évolue et se transforme dans une perspective à la fois diachronique et synchronique. Cela revient, comme Jean Davallon le rappelle dans sa définition de l'approche communicationnelle du patrimoine, à réfléchir à « une situation sociale qui met en jeu conjointement des protagonistes (des sujets sociaux producteurs), des processus de signification (une production de sens) et la mise en forme de supports (des dispositifs et des médias) » (Davallon, 2016)³⁸. Cela pose la question des usages du passé, et « exige une étude précise des médiations par lesquelles se construit le rapport entre des objets patrimoniaux (des collections, des documents, des expôts, etc.), des spécialistes et des publics » (De Bideran, Deramond, Fraysse, 2016)³⁹. Dans ce travail de recherche, nous avons choisi de ne pas interroger les publics. Cependant, nous ne pourrions nous affranchir d'une définition et d'un questionnement, même rapides, sur les publics à qui sont destinés ces dispositifs immersifs de médiation.

Étudier les médiations de la Grande Guerre, c'est étudier des médiations qui sont à la fois ancrées dans l'histoire, la mémoire et le patrimoine, et cela pose inévitablement la question de ce lien complexe entre ces trois notions, largement discuté par la recherche. C'est également questionner la place de ce processus dans la construction des mémoires individuelles et collectives autour de la Grande Guerre et, à travers elle, la question de l'identité. Et ce d'autant plus que travailler sur les médiations de la Première Guerre mondiale, c'est travailler sur un événement majeur au niveau national, avec une forte dimension internationale, c'est travailler sur un événement fondateur de notre identité contemporaine, le premier grand conflit du 20^{ème} siècle. C'est questionner la place de cette guerre, cent ans après. C'est aussi spécifiquement travailler sur les médiations de la guerre, des conflits contemporains en particulier, considérés comme événements majeurs dans la construction de notre société actuelle. C'est aborder la

³⁷ Jeanneret Yves. 2008. *Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

³⁸ Davallon Jean. 2016.. « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », *Sciences de la société*, n°99, p. 15-29.

³⁹ Deramond Julie, De Bideran Jessica, Fraysse Patrick (dir.). 2020. *Scénographies numériques du patrimoine : expérimentations, recherches et médiations*, Avignon, Éditions Universitaires d'Avignon. 266 p.

question des liens armée-nation, la question des patrimoines, histoires et mémoires militaires, en particulier de leur constitution et de leurs usages en regard de la société civile. C'est aussi aborder la question de leur démilitarisation. C'est étudier la question particulière des tranchées, en regard de tous les autres marqueurs mémoriels, objets patrimoniaux propres à la Grande Guerre.

Travailler sur les médiations immersives et en particulier sur les dispositifs immersifs de reconstitution des tranchées, c'est interroger les processus de reconstitution et donc les pratiques des professionnels ainsi que leurs imaginaires. C'est s'interroger sur les images produites et diffusées, sur leur évolution et leur circulation. C'est s'interroger sur ce que l'immersion fait à la médiation et inversement, à ce que la médiation fait à l'immersion. C'est aussi s'interroger sur ce que la dimension expérientielle de ces médiations implique, c'est-à-dire la question de l'expérience dans le processus de transmission des savoirs, et réfléchir à comment cela participe à l'élaboration des connaissances. En somme, qu'est-ce que l'expérience de l'histoire, de la mémoire et du patrimoine fait au processus de transmission des savoirs ? Dans la mesure où nous avons choisi de ne pas travailler sur les publics et la réception, la question serait plutôt de savoir, pourquoi les professionnels choisissent de mettre en avant une dimension immersive et expérientielle, que pensent-ils que cela produit et comment leurs imaginaires influencent la production des dispositifs. Travailler sur les médiations immersives force également à questionner les médiations numériques, en regard des médiations non numériques, les reconstitutions tangibles en regard des reconstitutions virtuelles. C'était d'ailleurs l'une de nos questions de départ. Cela ouvre également une réflexion sur les images de la tranchée qui sont créées et mises en circulation. Il est nécessaire de prendre en compte la spécificité de l'immersion dans son rapport à l'espace.

Dans cette première partie, nous tenterons de faire état des concepts et des notions mobilisés dans le cadre d'une approche infocommunicationnelle, dans le champ large des sciences de l'information et de la communication et dans le champ plus spécifique des études portant sur les médiations de l'histoire, de la mémoire, du patrimoine et de la muséologie. Nous ferons un état de la recherche sur les médiations de la Grande Guerre ce qui nous amènera inévitablement à parler de sa patrimonialisation et de sa mise en exposition. Nous nous intéresserons au concept d'immersion et d'expérience, partant d'une rapide histoire des dispositifs immersifs et des dispositifs de reconstitution, nous questionnerons les spécificités des médiations immersives et celles des médiations expérientielles.

1. Autour de la médiation

Parler de médiations immersives c'est d'abord parler de médiation. Mais comment la définir ? La notion de médiation, largement employée aujourd'hui, connaît bien des définitions. Le triptyque par lequel on présente souvent la médiation, objet, dispositif et public est certes synthétique mais il peut sembler réducteur pour ceux qui n'auraient pas au moins une idée de l'origine de cette affirmation et de la complexité qu'elle recouvre. Ce triptyque est emprunté à Jean Caune qui définit la médiation comme un processus mettant en rapport « un sujet, un support d'énonciation et un espace de référence » (Caune, 1999)⁴⁰. Cependant, il est incomplet et ne peut se suffire à lui-même. Ici nous ne prétendons pas réussir l'exercice de la définition, loin de là, ni même faire une étude critique exhaustive des travaux portant sur cette notion tant il y aurait à dire. Nous nous contenterons uniquement de baliser les contours du cadre théorique, essentiellement dans le champ des sciences de l'information et de la communication, dans lequel nous l'envisageons. Nous partirons de la médiation comme pratique, ou plutôt comme pratiques au pluriel, pour arriver à la médiation comme concept pour penser les situations de communication et nous terminerons avec le concept de trivialité des êtres culturels, qui traverse la totalité de nos travaux.

1.1. Des médiations à la médiation ou de la pratique au concept

« La médiation culturelle ne serait-elle qu'un mot ? » C'est la question que pose le sociologue Laurent Fleury en introduction d'un article interrogeant la question de l'influence des dispositifs de médiation dans la structuration des pratiques culturelles. Il semble que plus de trente ans après son apparition dans le monde de la culture en France, la notion de médiation culturelle ne connaît, à priori, toujours pas une définition commune à tous les chercheurs des sciences de l'information et de la communication, ne serait-ce que dans le champ de la culture (Fleury, 2008)⁴¹. L'arrivée du numérique n'a pas aidé à sa définition et a été, au contraire,

⁴⁰ Caune Jean. 1999. *Pour une éthique de la médiation - Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble, Presses Universitaires. 294 p

⁴¹ Fleury Laurent. 2008. « L'influence des dispositifs de médiation dans la structuration des pratiques culturelles. Le cas des correspondants du Centre Pompidou », *Lien social et Politiques*, n°60, p. 13–24.

l'occasion d'ouvrir de nouveaux champs de réflexions et par là, de nouvelles définitions. Serge Chaumier rappelle que bien avant l'apparition du terme médiation dans les années 80-90, il existait déjà des formes de médiation car cette dernière est « consubstantielle à la volonté de mise en exposition ». Ainsi l'on trouve dans plusieurs disciplines dont les sciences de l'information et de la communication de nombreuses tentatives de définition, de critique et de redéfinition. Pour Serge Chaumier et François Mairesse, c'est un peu ce qui fait le charme de la notion de médiation qui vise à « conduire tout un chacun à s'interroger et à douter, à remettre en question ses certitudes » (Chaumier, Mairesse, 2013)⁴².

1.1.1. Médiations : mosaïques et hybridations, hétérogénéité, usages et pratiques, ajustements, questionnements et détournements

Nous avons utilisé le terme de mosaïque et d'hybridation dans le titre de cette partie, en référence aux travaux de Viviane Couzinet à propos des médiations documentaires, dans son ouvrage *Médiations hybrides : le documentaliste et le chercheur en Sciences de l'information*⁴³. Cette notion permet de rendre compte de la diversité des pratiques de médiation qui existent en réalité tout autant que de la difficulté de les catégoriser. Définir et qualifier les pratiques et les usages de médiation est un exercice particulièrement difficile. Il y a de multiples façons de qualifier la médiation ou les médiations, selon qu'elles sont directement adressées aux publics, sans ou avec un décalage temporel, en présentiel ou non, qu'il y ait un intermédiaire ou un support ou non. Il s'agit de qualifier la relation d'humain à humain de la plus directe à la moins directe. Il y a aussi une notion de temporalité qui entre en compte donc. Il semble souvent que la temporalité soit celle entre la mise à disposition de la médiation et sa rencontre avec le public. Selon Elisabeth Caillet et Marie-Christine Bordeaux, le temps de la médiation est un temps court, à la différence par exemple de l'éducation (Caillet, Bordeaux, 2013)⁴⁴. Cependant, en désignant la médiation comme un temps court, elles semblent parler avant tout du moment où le public est dans la médiation, en faisant fi de ce qui s'est passé avant et de ce qui s'est passé

⁴² Chaumier Serge, Mairesse François (dir). 2013. « Chapitre 1 - La logique de la médiation », *La médiation culturelle*, Armand Colin, p. 23-60

⁴³ Couzinet Viviane. 2001. *Médiations hybrides : le documentaliste et le chercheur en Sciences de l'information*. Paris, ADBS. 340 p.

⁴⁴ Bordeaux Marie-Christine, Caillet Élisabeth. 2013. « La médiation culturelle : Pratiques et enjeux théoriques », *Culture & Musées*, Hors-série.

après. En ignorant également la question de savoir si cette médiation ne s'inscrit pas dans un ensemble de médiations beaucoup plus important, dont finalement, les limites pourraient être celles de l'expérience du public et osons le dire, voire de la vie, dans une perspective d'apprentissage continu. Il est aussi courant de définir la médiation en fonction de l'objet dont elle traite, du domaine dans lequel elle s'inscrit (culture, patrimoine, musée, sciences, document, histoire, passé...) mais on trouve aussi une autre façon de la définir, plutôt axée sur la technique, le support, le dispositif ou le médium (médiation numérique, immersive, sensible, participative, expérientielle, sensorielle ...).

La diversité des associations de mots et de concepts qu'on fait avec la médiation questionne. Certaines distinctions aussi, peuvent-elles mettre en évidence la complexité qui se cache derrière les termes et la diversité des pratiques ? Le terme de médiation culturelle pourrait-il être celui qui englobe tous les autres ? Peut-on décliner la médiation sans limites ? Peut-on tout qualifier de médiation ? Michèle Gellereau qui définit la médiation comme une « construction théorique qui décrit des pratiques et des dispositifs, des modèles d'action et de formation », rappelait les dangers du « médiationisme » (Gellereau, 2014)⁴⁵ autrement dit du danger de tout qualifier de médiation. Il ne faut pas perdre l'objectif premier de la médiation dans le champ large de la culture, c'est-à-dire, la transmission des savoirs. Nous emprunterons à Marie Desprès-Lonnet sa définition des savoirs : « [Les savoirs] sont des énoncés, des concepts, des manières de faire auxquels on reconnaît, dans un groupe situé dans l'espace et dans le temps, une efficacité et une autorité particulières pour donner sens au monde visible ou invisible, pour organiser la perception du temps et de l'espace, pour agir sur le vivant ou sur l'inerte. Ce qui fait de ces énoncés, de ces concepts ou de ces manières de faire des savoirs, c'est un consensus sur leur efficacité et leur autorité parmi un groupe d'acteurs plus ou moins étendu, de la communauté spécialisée à l'ensemble d'une société. Ce consensus est une variable culturelle, qui peut s'appuyer sur des régimes de vérité de portée plus ou moins localisée ou universelle » (Desprès-Lonnet, 2014)⁴⁶.

L'arrivée du numérique a fortement bouleversé la médiation et le terme de médiation numérique semble avoir eu (et avoir toujours) un succès important mais il semble que sa définition soit beaucoup plus floue qu'il n'y paraît. De quoi parle-t-on réellement lorsqu'on parle de médiation numérique ? L'explosion du numérique a requestionné ce qui fait médiation,

⁴⁵ Gellereau Michèle. 2014. « Pratiques culturelles et médiation », *Sciences de l'information et de la communication*, Presses universitaires de Grenoble, p. 25-41.

⁴⁶ Desprès-Lonnet Marie. 2014. *Temps et lieux de la documentation : transformation des contextes interprétatifs à l'ère d'internet*. Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille.

comment définir, concevoir et diffuser un dispositif de médiation. Pour Serge Chaumier, les médiations numériques offrent la possibilité d'explorer des approches multiples de la médiation, de « proposer des hypothèses de reconstitution virtuelle pour susciter l'imaginaire ou de contribuer en permanence à la communication des actions [...] mais d'abonder aussi en contenus » (Chaumier, 2018)⁴⁷. Pour Patrick Fraysse, les « dispositifs numériques de médiation culturelle, interrogent les pratiques des usagers, visiteurs de musées, tout en brouillant les frontières entre numérisation et accès aux collections, patrimoine réel et patrimoine numérique, transmission/valorisation et appropriation/partage » (Fraysse, 2015)⁴⁸. Il convient d'être prudent quant à ce que l'on appelle médiation numérique et de ne pas laisser le numérique, soit le support d'énonciation, définir la médiation. Virginie Soulier et Marianne Freyssinet postulent que « pour mobiliser au mieux le potentiel du numérique, il est important de se demander ce que le virtuel apporte de plus que le réel » (Soulier, Freyssinet, 2020)⁴⁹. Elles mettent en avant l'importance de privilégier les contenus plutôt que les outils technologiques, mais aussi que les outils proposés soient accessibles aux institutions qui vont les mettre en œuvre, en termes de technique mais aussi de coût. S'intéressant particulièrement à la question de l'enseignement dans le milieu muséal, elles proposent des pistes de développement pour ces outils de médiations numérique dont « un mode de monstration du patrimoine qui soutient l'appréciation des objets, un mode relationnel personnalisé et engageant qui facilite une meilleure acquisition des contenus, enfin un mode de circulation évolutif de l'information qui favorise le partage et génère une meilleure dynamique communicationnelle ». Concrètement, cela peut passer par « une documentation riche des objets, des outils de contextualisation, une offre en lien avec le programme scolaire, du « clé en main » à destination des enseignants, mais aussi des apprenants, des textes adaptés au public élève, une scénarisation avec des parcours thématiques et des activités qui invitent à la contemplation, à la réflexion et à la résolution ». Elles mettent également en évidence l'importance d'une « posture proactive visiteurs en anticipant différents degrés de participation et d'intervention pour l'assimilation des connaissances et le développement des compétences en littératie visuelle » grâce au développement de supports différents (Soulier, Freyssinet, 2020)⁵⁰.

⁴⁷ Chaumier Serge. 2018. « Musées et patrimoine. Nouvelles formes de médiation, nouveaux projets », *L'Observatoire*, vol. 51, n°1, p. 40-43.

⁴⁸ Fraysse Patrick. 2015. « La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? », *Distances et médiations des savoirs*, n°12.

⁴⁹ Soulier Virginie, Freyssinet Marianne. 2020. « État des lieux des ressources numériques éducatives et muséales », *Patrimoines du Sud*, n°12

⁵⁰ Soulier Virginie, Freyssinet Marianne. 2020. « État des lieux des ressources numériques éducatives et muséales », *Patrimoines du Sud*, n°12

Il est donc important de penser le numérique comme ce qu'il est, c'est-à-dire une technologie ou plutôt un ensemble d'outils techniques d'information et de communication. A ce sujet, McLuhan est une lecture incontournable, notamment son ouvrage *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*. Pour lui, les technologies sont en quelque sorte des extensions de nous-même et plus particulièrement de notre système nerveux, elles nous aident à percevoir et appréhender notre environnement de nouvelles manières, elles nous aident à communiquer. A propos de l'électricité, il écrivait par exemple : « Puisque notre nouvelle technologie électrique n'est pas une extension de notre corps mais de notre système nerveux central, nous voyons maintenant toute technologie, y compris le langage, comme un moyen de traitement de l'expérience, un moyen de stocker et d'accélérer l'information ». Pour lui, l'électricité marque un tournant par rapport à l'écriture et l'imprimerie, à ce sujet il écrit : « avec l'électricité et l'automatisation, la technologie des processus fragmentés fusionna soudain avec le dialogue humain et la nécessité d'une prise en compte globale de l'unité humaine. Les hommes sont soudainement des collecteurs nomades de connaissances, nomades comme jamais auparavant, informés comme jamais auparavant, libres de toute spécialisation fragmentaire comme jamais auparavant - mais aussi impliqués dans le processus social total comme jamais auparavant ; car avec l'électricité, nous étendons notre système nerveux central à l'échelle mondiale, reliant instantanément chaque expérience humaine ». Dans cet extrait, nous pourrions remplacer l'électricité et l'automatisation par le terme numérique, preuve s'il en était encore besoin, que le numérique est avant tout un outil, ou plus exactement un ensemble d'outils et de technologies (McLuhan, 1993)⁵¹.

Dans la perspective de McLuhan nous pouvons envisager les outils technologiques des prolongements de nous-même et plus particulièrement de notre système nerveux, ce que nous traduisons ici comme notre système de perception et de transformation de nos perceptions en pensée consciente. Il évoque des outils de traduction, de récolte et d'échange d'information, en somme, des outils de la communication. Chacun de ces outils va ouvrir ce qu'il désigne comme un milieu, une nouvelle façon de penser puisqu'il amène une nouvelle façon d'appréhender le monde, de le traduire, mais aussi, de nous traduire nous-même et donc, de nous partager avec les autres. Ainsi, chaque nouvelle technologie propose une amélioration par rapport à la précédente, et plus on avance, plus les technologies nous permettent des opérations de communication complexes. Mais il ne s'agit pas de penser les outils technologiques comme des

⁵¹ McLuhan Marshall. 1993. *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*. Traduction de Jean Paré, Montréal : Bibliothèque Québécoise, 404 p.

objets séparés, indépendants les uns les autres, ou encore des objets qui s'annulent les uns les autres au contraire et encore moins d'innovation radicale et de rupture totale. McLuhan attire notre attention de prendre en compte les liens et les interactions qui se tissent entre les technologies, et comment « l'enrichissement de l'expérience humaine peut se produire de manière inattendue avec le croisement et l'interaction de la vie des formes médiatiques » (McLuhan, 1993)⁵².

Patrick Fraysse rappelant la position de Gérard Régimbeau selon laquelle la médiation passe « par toutes sortes de degrés reliant différents pôles [l'objet, le tiers, le public] » (Régimbeau, 2011)⁵³, met en évidence le fait que souvent, le terme médiation numérique est porté par des discours technophiles et que « les nouveaux outils de présentation du patrimoine sont en général accompagnés d'un discours performatif sur les technologies (interopérabilité, recherche et développement culturel, etc.) ». Ses travaux montrent que si l'on regarde sur le terrain la réalité de ce qui est qualifié de médiation numérique, on observe plus souvent des dispositifs d'information et de communication que des dispositifs de médiation c'est-à-dire de transmission des savoirs. La médiation numérique désigne par exemple, des médiations documentaires sur support numérique ou la transposition de documents d'un support imprimé à un support numérique. Il s'agit plus de dispositifs donnant accès à de l'information, de la documentation, à une « stratégie numérique de diffusion des traces de l'activité du musée » que de dispositifs « sollicitant le public au moyen d'un dispositif numérique, dans un objectif de partage et d'appropriation des œuvres ». La question se pose tout de même pour nous de la part de l'intention de médiation dans ces dispositifs d'information et de communication, et est-ce que l'intention ne fait-elle pas, au moins un peu, médiation ? Utiliser le numérique n'est donc pas faire médiation numérique, et les recherches de Patrick Fraysse montrent que la médiation numérique est en réalité un pôle en construction d'autant plus difficile à définir qu'elle s'inscrit dans un contexte entre un « mouvement d'hybridation des formes de documentation, d'édition, de communication et de médiation et la mise en place de nouvelles manières de penser les rapports entre les institutions du patrimoine et leurs publics ». Selon Patrick Fraysse, la médiation numérique peut être considérée comme relevant du troisième pôle de la médiation, celui du « pôle logistique des dispositifs techniques ». Il est important de définir ce qui relève des pratiques spécifiques de la médiation numérique « qui se situent quelque part entre un discours scientifique (conservation, étude scientifique des collections) qui a de plus en plus de

⁵² Ibid.

⁵³ Régimbeau Gérard. 2011. « Médiation », *Approche de l'information-documentation : concepts fondateurs*. Toulouse : Cepadues, p. 75-114.

mal à s'imposer, un discours communicationnel (plan de communication des actions menées, utilisation des réseaux sociaux) très présent et la construction de connaissances proposée à chacun des visiteurs » (Frayse, 2015)⁵⁴.

Les chercheurs Joëlle Le Marec et Igor Babou s'intéressant aux pratiques informatiques (entre autres) dans les bibliothèques, montrent eux aussi la différence entre « les discours sur les nouvelles technologies et les pratiques qui les mobilisent » qui selon eux « sont des choses très différentes, pouvant fonctionner indépendamment voire se contredire ». Ils montrent également que si des normes d'usage s'instituent, en réalité, si l'on observe le détail des pratiques, on observe plutôt des ajustements mais aussi des détournements d'usages des outils numériques. (Le Marec, Babou, 2003)⁵⁵. La chercheuse Eva Sandri, s'intéressant aux imaginaires et aux pratiques des professionnels du patrimoine concernant les outils numériques propose la notion de repositionnement pour interroger la médiation numérique ainsi que les pratiques des professionnels pour prendre en compte à la fois ce qui évolue et ce qui n'évolue pas. L'arrivée du numérique dans la médiation s'inscrit dans une logique de continuité et ne relève pas « d'une modification profonde de leur conception de la médiation culturelle, mais plutôt l'occasion de remettre en question certains de leurs fonctionnements habituels ». Les nouveaux dispositifs sont appréhendés en référence aux dispositifs déjà connus et pratiqués, par exemple « l'application de visite est comparée à l'audioguide, la table tactile est renvoyée à la borne interactive et le cartel numérique est conçu en se rappelant les éléments du cartel papier ». Cette logique d'ajustement se trouve à plusieurs niveaux, « dans le rapport à la médiation, le rapport aux collections et les pratiques des professionnels du musée ». S'appuyant sur les travaux de Le Marec et Babou mais aussi de De Certeau, Jeanneret, Bertin et Jutant, elle rappelle et confirme les trois modalités de repositionnement soit l'adaptation, le détournement et la créativité mais aussi que les professionnels oscillent entre une volonté de rendre le dispositif numérique accessible pour les visiteurs mais aussi une crainte du remplacement de l'objet (Sandri, 2016)⁵⁶.

Ainsi, le concept d'hybridation proposé par Viviane Couzinet pour décrire les médiations qui naissent des interactions entre les chercheurs et les professionnels de la

⁵⁴ Fraysse Patrick. 2015. « La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? », *Distances et médiations des savoirs*, n°12.

⁵⁵ Le Marec Joëlle, Babou Igor. 2003. « De l'étude des usages à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque », *Lire, écrire, récrire – objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque publique d'information, coll. Études et recherche, p. 233-299.

⁵⁶ Sandri Eva. 2016. *L'imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation au musée d'ethnographie. Architecture, aménagement de l'espace*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication, Université d'Avignon ; Université du Québec à Montréal.

documentation, entre hybridation du support et hybridation informationnelle (Couzinet, 2001)⁵⁷ et repris par Patrick Fraysse pour désigner certaines pratiques dites de médiation numérique, ainsi que l'observation des logiques d'ajustement et de repositionnement, nous semble pertinent pour décrire non pas toutes les médiations, mais au moins certaines d'entre elles, pour désigner les modifications qu'opèrent les outils techniques dans les processus de médiation. Nous proposerons donc comme Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau de penser la médiation culturelle comme un ensemble de médiations, une mosaïque formant un « système de médiations » qui s'hybrident, s'ajustent, se repositionnent, pour tenter comme elles, de faire disparaître « les hiérarchies implicites entre les diverses formes de médiation » (Dufrêne, Gellereau, 2004)⁵⁸.

Il nous semble ici important de terminer par un éclaircissement, ou tout du moins une réflexion sur les notions de pratique et d'usage, qui se confondent souvent. Selon Yves Jeanneret, la « notion d'usage travaille en collaboration avec les notions de médiation et de pratique, alors qu'elles sont souvent confondues » (Jeanneret, 2007)⁵⁹. La notion d'usage pour certains, comme le chercheur Jacques Perriault, est plutôt liée aux différentes façons de faire fonctionner un appareil. Dans son livre *La logique de l'usage*, il distingue l'usage que l'on fait de l'appareil, de la logique de l'usage, celle qui fait qu'un individu utilise de telle ou telle manière un appareil. Il considère que la logique de l'usage relève de « la construction par l'individu du choix d'un instrument et d'un type d'emploi pour accomplir un projet » et cette construction est influencée par des facteurs multiples : affectifs, psychologiques, cognitifs, culturels, sociaux. Il introduit alors la question du projet ou de l'intention du concepteur mais aussi celle de l'utilisateur qui est au cœur de ses travaux. Pour étudier la logique de l'usage, qu'il observe plutôt du côté de l'usager, il propose cinq critères. D'abord la représentation, il s'agit de comprendre quelle représentation l'individu a de la technique, de l'appareil ainsi que l'expérience que l'individu a déjà de l'usage de l'instrument qui lui est proposé, ce qu'il nomme l'empreinte de la technique. Autres critères, la norme sociale, c'est-à-dire la façon dont il est habituellement considéré qu'il convient d'utiliser cet instrument et la niche d'usage, qui propose d'observer comment l'outil trouve un rôle au terme d'un processus d'ajustement, de durée très variable. Enfin, il propose le critère de la construction du projet, celui de l'usager,

⁵⁷ Couzinet Viviane. 2001. *Médiations hybrides : le documentaliste et le chercheur en Sciences de l'information*. Paris, ADBS, 340 p.

⁵⁸ Dufrêne Bernadette, Gellereau Michèle. 2004. « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », *Hermès, La Revue*, vol. 38, n°1, pp. 199-206.

⁵⁹ Jeanneret Yves. 2007. « Usages de l'usage, figures de la médiatisation », *Communication et Langages*, n°151, p. 3-19.

qui porte sur ce que l'individu fait du projet et de l'instrument et qui se décline de plusieurs manières. L'individu peut soit respecter le projet initial, soit le détourner c'est-à-dire conserver l'instrument mais changer le projet et éventuellement détourner la fonction. Il peut aussi le substituer, c'est-à-dire conserver le projet et la fonction mais changer l'instrument, il peut également abandonner. Notons que dans son livre, il substitue parfois le terme de pratique à celui d'usage mais il semble l'utiliser comme un synonyme (Perriault, 1989)⁶⁰.

Questionnant la notion de pratique informationnelle, à partir des travaux de plusieurs chercheurs dont ceux de Perriault, les chercheuses Cécile Gardiès, Isabelle Fabre et Viviane Couzinet tentent de la différencier de la notion d'usage. Elles rappellent l'étymologie de chaque terme avec d'un côté, le terme « pratique » qui vient du verbe grec *prattein* signifiant « agir » qui donne praxis, « action » et de l'autre, le terme « usage » qui est lui dérivé du latin *usus* ou *us*, et « désigne une pratique considérée comme normale dans une société donnée, et l'ensemble des habitudes d'une société » (Gardiès, Fabre, Couzinet, 2010)⁶¹. Elles postulent que les deux notions sont fondamentalement liées mais que le terme « pratique » implique une dimension sociale et donc collective plus importante, alors que le terme usage renvoie à une dimension plus individuelle. Pour elles, les pratiques sont constituées des usages mais aussi de l'ensemble des comportements, habitudes et représentations qui y sont liés. La notion de pratique est à définir comme « une culture, des conduites finalisées ». S'appuyant sur les définitions de Perriault et de Beguin-Verbrugge, elles définissent les pratiques comme « individuelles ou collectives, figées ou adaptatives, socialement situées, inscrites dans une temporalité, sous tendues par des représentations, des savoirs, une logique et un raisonnement, marquées par une appréciation de soi et des autres, et révélatrices d'une culture qu'elles enrichissent éventuellement en retour » (Perriault, 1989)⁶² plus ou moins réglées, répétées dans le temps (Beguin-Verbrugge, 2006)⁶³. A partir de l'étude des travaux de chercheurs sur la notion de pratique ainsi que leurs propres travaux s'intéressant plus spécifiquement aux pratiques informationnelles des chercheurs, Cécile Gardiès, Isabelle Fabre et Viviane Couzinet définissent les pratiques infocommunicationnelles des chercheurs comme des « processus de construction partagée de sens et de connaissances » c'est à dire comme « des méthodes du

⁶⁰ Perriault Jacques. 2008 (1989). *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, L'Harmattan, p. 503-504

⁶¹ Gardiès Cécile, Fabre Isabelle, Couzinet Viviane. 2010. « Re-questionner les pratiques informationnelles », *Études de communication*, n°35.

⁶² Perriault Jacques. 2008 (1989). *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, L'Harmattan, p. 503-504

⁶³ Beguin-Verbrugge Annette. 2006. *Images en texte, images du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 313 p.

travail intellectuel qui requièrent la mobilisation de savoirs info-communicationnels ». Ces processus permettent l'acquisition d'une « culture savante » par la mise en œuvre d'un ensemble de procédures. Cependant, elles notent que ces processus deviennent de fait « un nouveau facteur de relation de pouvoir » (Gardiès, Fabre, Couzinet, 2010)⁶⁴.

Yves Jeanneret, Emmanuel Souchier et Joëlle Le Marec, dans l'ouvrage *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés* postulent que s'intéresser aux usages permet « d'associer d'emblée, dans l'objet d'analyse des comportements, des discours, des objets et d'interdire la possibilité de penser paisiblement des notions propriétaires à l'abri de la barrière qui sépare la science du sens commun » (Souchier, Jeanneret et Le Marec, 2003)⁶⁵. Cependant dans l'ouvrage, la notion d'usage souffre d'un manque de définition et la notion de pratique s'y substitue parfois se faisant synonyme. Prolongeant cette réflexion, Yves Jeanneret questionnera à plusieurs reprises la notion d'usage qu'il différencie de celle de pratique, tout en invitant à faire dialoguer les deux notions. Il observe à plusieurs reprises que dans les travaux des sciences de l'information et de la communication, la notion d'usage qui « n'intègre pas aisément l'idée de communication » évoque plutôt « la fonctionnalité, même si l'on s'emploie à ne pas le réduire à la technique ». Il s'agit de la façon dont l'individu utilise le dispositif ce qui n'est pas sans rappeler le positionnement de Perriault que nous avons évoqué précédemment. Il remarque également que les études consacrées aux usages dans les sciences de l'information et de la communication portent le plus souvent sur les usagers, les publics. Pour Yves Jeanneret, « l'usage est un élément de la pratique culturelle, celui qui concerne les situations où les sujets sociaux sont confrontés à des dispositifs conçus par d'autres qu'eux » (Jeanneret, 2008)⁶⁶. Ainsi il introduit lui aussi cette différence qui donne à l'usage une dimension plus individuelle et à la pratique une dimension collective et sociale. C'est en s'appuyant sur l'étude des travaux de linguistes et sémioticiens qu'il postule de l'intérêt théorique de la notion d'usage. De ce point de vue, l'usage est « une donnée constitutive du monde symbolique ». Utiliser la notion d'usage conduit à « accepter l'idée d'un espace symbolique en redéfinition constante et toujours partielle » car « la dynamique des usages suppose la complexité et la singularité des objets textuels, en tant qu'espace dans lequel se reconfigurent les prédilections sémiotiques ». Plutôt que de trancher entre le système et la pratique, elle relève du projet, dessiné par Barthes, d'une étude

⁶⁴ Gardiès Cécile, Fabre Isabelle, Couzinet Viviane. 2010. « Re-questionner les pratiques informationnelles », *Études de communication*, n°35.

⁶⁵ Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle. 2003. *Lire, écrire, récrire*, Paris, Bibliothèque publique d'information, coll. Études et recherche, 350 p.

⁶⁶ Jeanneret Yves. 2008. *Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

des degrés de solidité des signes. Utiliser la notion d'usage permet de rechercher la définition des signes en prenant en compte à la fois les formes et le sens mais aussi « l'insensible, l'hérité, le fragile ». L'usage « ne reste pas local, conjoncturel, mais fait de la circulation des textes, des savoirs, des valeurs, une histoire, certes longue et fragile, de l'émergence des signes et de leurs normes ». Ce processus ne tient cependant pas qu'aux médias numériques même s'il a été accéléré et amplifié par eux. « Le rapport entre l'usage et la norme se redéfinit dans la circulation des textes, leur matérialité, leur transformation plastique, leur mise en publicité : un processus dans lequel les médias, habités par le mouvement des paroles ordinaires et en échange avec elles, jouent un rôle instituant ». Utiliser la notion d'usage permet donc de « montrer ces lieux, ces productions, ces circulations » et de sortir d'un déterminisme technologique et d'étudier la façon dont les technologies de l'information s'insèrent dans les « les pratiques ordinaires » (Jeanneret, 2007)⁶⁷.

1.1.2. A quoi sert la médiation ?

Définir la médiation est une chose, mais, il est légitime de se poser la question de savoir à quoi sert la médiation, à quoi sert la transmission des savoirs ?

Bernard Lamizet définissait la médiation comme un processus de communication qui existe depuis que l'homme fait société. Pour lui, la médiation culturelle ne consiste pas uniquement en l'organisation des formes de la culture et de la communication, encore moins en une structure institutionnelle, elle « s'articule autour d'une mise en dialogue entre individu et société, entre singulier et collectif ». La médiation participe à la construction de la société car c'est elle qui nous permet de prendre « pleinement conscience de notre appartenance ». De la même manière que le miroir (de notre entrée ou de notre salle de bain) nous renvoie à notre image individuelle, la médiation nous renvoie à notre image collective. Elle est même indispensable pour le « faire-société » car c'est elle qui « constitue les formes culturelles d'appartenance et de sociabilité en leur donnant un langage et en leur donnant les formes et les usages par lesquels les acteurs de la sociabilité s'approprient les objets constitutifs de la culture qui fonde symboliquement les structures politiques et institutionnelles du contrat social ». C'est en ce sens que la médiation ne peut avoir lieu que dans l'espace public, qui ne peut faire l'objet

⁶⁷ Jeanneret Yves. 2007. « Usages de l'usage, figures de la médiatisation », *Communication et Langages*, n°151, p. 3-19.

d'une appropriation par un acteur singulier puisque partagé par tous. Lamizet définit l'espace public comme un lieu de circulation, un lieu de performance pour la médiation car « lieu de manifestations collectives de l'appartenance et de la vie politique », un lieu voué à des usages sociaux, les pratiques culturelles entre autres. C'est là que « sont mis en œuvre les procédures et les rituels par lesquels s'expriment les logiques politiques et institutionnelles qui constituent la collectivité en État ». Les formes de la médiation sont celles qui font passer notre appartenance de savoir individuel à objet de représentation collective. Elles constituent « le système de formes et de représentations par lequel nous devenons des acteurs sociaux ». Ces formes de médiations sont cependant propres à une collectivité, une société car fruit d'une construction culturelle collective pour qui « la culture constitue une forme de vérité ». A contrario, pour ceux qui ne font pas partie de ce collectif, c'est « un système de forme » dont ils n'ont pas forcément les codes et ne comprennent donc pas la signification. La médiation culturelle est donc une construction culturelle propre à un collectif qui permet aux individus qui le composent, en donnant à voir la culture de ce collectif, de « faire collectif ». Pour Bernard Lamizet, la médiation culturelle existe donc depuis que l'homme fait société et met pour cela en œuvre des pratiques culturelles. Ce sont les acteurs culturels qui vont « inscrire dans la réalité de l'espace et des formes de la cité l'esthétique de la représentation du lien social ». Les pratiques culturelles sont médiation. Elles sont une dialectique symbolique du singulier et du collectif, dont l'articulation se trouve être « l'instance du langage et de la représentation ». Pour le chercheur, c'est avec le langage que naît la dialectique singulier-collectif et que l'homme expérimente la médiation puisque le langage permet de représenter le monde à travers des signes partagés par d'autres permettant à l'homme de partager son expérience et celle des individus de son collectif. Le langage transforme ainsi l'expérience individuelle en expérience symbolique qui peut alors être partagée par tous. Ainsi ces médiations culturelles sont considérées comme des pratiques symboliques collectives et peuvent être considérées comme des faits culturels c'est-à-dire « des manifestations par lesquelles ceux qui appartiennent à la sociabilité mettent en scène dans l'espace public les formes de leur appartenance » (Lamizet, 1999)⁶⁸.

En 1999, dans un texte qui fait référence largement repris et discuté ensuite dans les Sciences de l'information et de la communication, Jean Caune pose une définition de la médiation comme construction du lien social. Pour construire la notion de médiation, il examine trois dimensions du terme : les usages socio-politiques, les approches théoriques du terme et les

⁶⁸ Lamizet Bernard. 1999. *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan. 448 p.

pratiques sociales. Pour lui, la médiation « pose la question des rapports entre les membres d'une collectivité et le monde qu'ils construisent ». C'est une approche centrée sur l'individu et son rapport au collectif, qui « passe d'abord par la relation du sujet à autrui par le biais d'une « parole » qui l'engage, parce qu'elle se rend sensible dans un monde de références partagées ». C'est donc un projet social qui crée des ponts entre des pratiques sociales de plus en plus « éclatées » et des espaces de communication de plus en plus fragmentés, et participe à « la production d'un sens qui engage la collectivité » (Caune, 1999)⁶⁹.

Il y a dans les travaux de Jean Caune, l'idée de la démocratisation culturelle et celle de prolonger voire de redéfinir la notion même de culture en replaçant les relations interpersonnelles ainsi que la production de sens au centre de la réflexion. Le chercheur estime que « la question du sens de l'expression artistique, de son inscription dans les manières de voir et de vivre le monde, se pose en liaison avec le sens de l'expérience humaine et la communication de sa trace sensible » (Caune, 1999)⁷⁰. De ce fait, il ne s'agit pas d'étudier la culture en fonction des éléments qui la constituent mais en fonction des interactions que produisent ces éléments. Il s'agit également de s'intéresser à l'énonciation que produisent les interactions de ces éléments. Jean Caune envisage la culture elle-même comme « une série de médiations complexes et enchevêtrées entre l'individu et le groupe, l'imaginaire et le symbolique, le sujet et le monde ». Pour lui, le concept de médiation est une façon d'étudier « le rapport entre les techniques, matérielles ou intellectuelles, et leurs usages sociaux ». Cette perspective permet de mieux comprendre les relations inter-humaines, en particulier les attentes implicites ou trans-subjectives des artistes et des publics à partir d'un système de références et d'appréciations que l'on peut comprendre à travers « trois facteurs : l'expérience que le public a du domaine ou du genre dont il relève ; les codes, les thématiques et les formes que le processus met en œuvre ; et enfin, l'opposition mouvante entre monde imaginaire et réalité quotidienne ». La médiation procède par contact, c'est-à-dire « comme ce qui permet d'établir une proximité tout en maintenant la distance » et aussi par lien. Ce lien, pris dans une acception sociologique, considère que les liens établis entre les individus dans le cadre de la collectivité sont à la fois propres à chaque individu, liés entre les individus qui nouent « entre eux des liens matériels, symboliques et imaginaires » mais aussi par les liens entre le groupe, le collectif et l'individu. S'agissant de la médiation scientifique, Jean Caune la définit comme ayant pour projet de « multiplier les occasions du contact entre les personnes et la science telle qu'elle se

⁶⁹ Caune Jean. 1999. *Pour une éthique de la médiation - Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble, Presses Universitaires. 294 p

⁷⁰ Ibid.

fait, à mettre en évidence les liens matériels, symboliques et imaginaires entre les activités et pratiques sociales liées d'une manière ou d'une autre à la propagation des discours scientifiques ». Lorsqu'il s'intéresse quelques années plus tard aux médiations scientifiques, ces trois facteurs sont qualifiés de la manière suivante : « Le premier concerne l'expérience que le public a du domaine ou du genre considéré, ici l'activité scientifique telle qu'elle est présentée dans les institutions scolaires, les médias, les dispositifs de communication institutionnelle. Le deuxième est relatif aux codes, aux thématiques et aux formes que prend l'activité. Enfin le troisième facteur est constitué par la frontière mouvante entre le monde imaginaire qui se formule à partir des thématiques scientifiques dans la réalité littéraire, cinématographique et médiatique et le monde des pratiques quotidiennes ». Cette approche communicationnelle envisage donc la médiation comme un processus de communication et envisage la communication comme quelque chose qui réside dans « la construction et le maintien d'un ordre signifiant sur le plan culturel qui se réalise dans la transmission de l'expérience humaine dans la diversité des temps ». Cette approche permet de privilégier les processus symboliques à l'œuvre dans la communication, ceux « qui projettent les idéaux de la communauté et les incorpore sous des formes matérielles et artificielles ». C'est un processus qui refuse la séparation objet-sujet, et c'est « dans l'écart entre sujet et objet que se développent la liberté et la subjectivité de la personne » (Caunes, 1999)⁷¹.

La médiation a donc le pouvoir de construire, de transformer, de réguler. Le sociologue Laurent Fleury montrait que les dispositifs de médiation qui opèrent un pouvoir de structuration des pratiques culturelles, ont un impact normatif et un impact cognitif sur ces dernières. Ils transforment les pratiques culturelles mais aussi la relation à la culture. Ils transforment le lien des publics vis à vis de l'institution culturelle mais également celui de l'institution vis à vis de ses publics. Concrètement, cela se peut se traduire dans l'augmentation de la fréquentation des institutions, du point de vue de l'institution qui voit le nombre de visiteurs augmenter et la typologie des publics se diversifier, mais aussi du point de vue du public qui développe ses pratiques culturelles, en fréquence et en diversité (Fleury, 2008)⁷². Yves Jeanneret lui, montrait que la « création des objets (de la médiation) participe à l'inscription de formes de pratiques dans des formes de langage » et que c'est justement ceci qui assure la pérennité des disciplines culturelles, des rapports entre acteurs et des rapports aux valeurs d'une culture. Ainsi l'objet

⁷¹ Caune Jean. 1999. *Pour une éthique de la médiation - Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble, Presses Universitaires. 294 p

⁷² Fleury Laurent. 2008. « L'influence des dispositifs de médiation dans la structuration des pratiques culturelles. Le cas des correspondants du Centre Pompidou », *Lien social et Politiques*, n°60, p. 13–24.

médiateur, « comme le catalogue ou la carte, produit par un intermédiaire au sein d'une institution, participe à la configuration de façons de faire qui prétendent régir les normes d'une culture » (Jeanneret, 2008)⁷³.

1.1.3. Qui a le pouvoir ? Sociabilités, réalités, identités et conflictualités

Partant du principe que la question identitaire est centrale dans la définition du patrimoine, et que le patrimoine est une notion et une démarche centrale dans la définition et la constitution du musée, les recherches d'Anik Meunier et Virginie Soulier menées au sein du Laboratoire d'histoire et de patrimoine de Montréal (LHPM) de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), s'inscrivent dans une réflexion sur l'action sociale des musées et questionnent les problématiques liées à la collaboration des musées avec les communautés à partir du cas du Centre d'histoire de Montréal. Elles interrogent les liens qui se tissent entre les musées et les communautés culturelles, les tensions qui sous-tendent leurs relations et proposent des pistes de réflexion. C'est une « préoccupation actuelle des musées et des institutions similaires qu'elles soient communautaires ou patrimoniales » qui fait écho à notre travail. Elles ont réalisé une évaluation sommative, formative et de remédiation d'un programme éducatif *Vous faites partie de l'histoire !* qui « a pour objectif de faire découvrir aux jeunes issus de l'immigration appartenant à différentes communautés culturelles, le patrimoine et l'histoire de leur famille, de leur communauté et de Montréal ». Elles montrent comment ce type de programme peut participer au développement de l'identité culturelle des jeunes immigrants. Cependant, elles questionnent les liens de réciprocité de la collaboration, à savoir « la collaboration permet-elle une réponse ponctuelle et à court terme à un problème précis ou s'inscrit-elle dans une démarche à plus long terme ? ». Elles mettent en lumière l'importance d'un cadrage du rôle des partenaires et questionnent le partage d'expertise qui s'opèrent entre les partenaires, ainsi que le partage de valeurs communes. Sans oublier l'importance de prendre en compte les enjeux des milieux dans lesquels ils s'inscrivent (Meunier, Soulier, 2010)⁷⁴.

⁷³ Jeanneret Yves. 2008. La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication. ANAIS, 1er Colloque médiations et usages des savoirs de l'information : un dialogue France - Brésil (Réseau MUSSI, Instituto de Comunicação e Informação Científica e tecnológica em Saúde – ICICT/FIOCRUZ), p. 37-59.

⁷⁴ Meunier Anik, Soulier Virginie. 2010. « Quel rapport à la culture et au patrimoine ? Un partenariat culturel en contexte muséal avec le milieu scolaire en francisation », *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, vol. 43, n°4, p. 19-48.

Cependant, la dimension sociale et culturelle de la médiation ne doit pas nous faire oublier les liens qu'elle entretient avec le politique et évincer les questions de pouvoir. Questionner le rapport de la culture avec les publics et le politique c'est aussi questionner le lien entre identité culturelle et identité nationale. Ces questions nous semblent particulièrement importantes au vu du terrain sur lequel nous nous apprêtons à nous engager. Qui ou plutôt quoi, plus que les guerres, nous pousse à remettre en question notre identité et le système dans lequel nous évoluons ? Qui, plus que les monuments, les lieux de mémoire, les sites historiques, sont les marqueurs de ces identités et de ces relations de pouvoir ? C'est bien ce que veulent dire les historiens Reinhart Koselleck, Jeffrey Andrew Barash, Mireille Delbraccio et Isabelle Mons dans leur article *Les monuments aux morts comme fondateurs de l'identité des survivants*⁷⁵, ou encore Pierre Nora s'intéressant aux lieux de mémoire comme les lieux où s'est incarnée et condensée l'identité nationale, nous y reviendrons (Nora, 1986)⁷⁶.

La dimension politique et idéologique de la médiation culturelle se lit dans son projet de « construction du lien social » mais aussi à travers l'histoire des politiques culturelles publiques. Bernadette Dufrière et Michèle Gellereau rappelaient que « penser le rapport de la culture avec les publics que ce soit en termes de transmission ou de communication, c'est instituer une politique. » D'autant plus dans une société traversée par une « tradition nationale de démocratisation de la culture ». Ce faisant, elles en rappellent quelques jalons comme la Révolution française, le Front populaire, la création du festival d'Avignon, l'instauration des maisons de la culture par Malraux ou encore la création du Centre Georges Pompidou. Ces projets partent du constat d'une fragmentation des publics mais aussi d'une volonté de communication des instances du pouvoir avec les publics, ou ce que nous nommerons nous, la société civile. Mais, ils opèrent des distinctions et même des divisions entre les arts eux-mêmes, entre les arts et les publics, entre les publics eux-mêmes. Doit-on rappeler comme le font Bernadette Dufrière et Michèle Gellereau, les écrits du sociologue Pierre Bourdieu qui dénoncent le manque de considération des publics dits populaires, doit-on reparler des grandes opérations nationales du ministère de la Culture (Journées du patrimoine, Lire en fête, Cinéville, etc.) qui « visent à orienter les « publics en difficulté » vers les structures culturelles » (Dufrière, Gellereau, 2004)⁷⁷. Les instances de pouvoir imposent également une « injonction politique croissante au sujet des responsabilités sociales des structures culturelles subventionnées » selon

⁷⁵ Reinhart Koselleck, Barash Jeffrey Andrew, Delbraccio Mireille, Mons Isabelle. 1998. « Les Monuments Aux Morts Comme Fondateurs de l'identité Des Survivants », *Revue de Métaphysique et de Morale*, p. 33–61

⁷⁶ Nora Pierre. 1986. « La nation-mémoire », *Les Lieux de mémoire*, Gallimard, t. II. La Nation, 3 vol.

⁷⁷ Dufrière Bernadette, Gellereau Michèle. 2004. « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », *Hermès, La Revue*, vol. 38, n°1, pp. 199-206.

Marie-Christine Bordeaux. Il y a des limites au système et la chercheuse rappelle à ce sujet « le vocable de « crise de la culture » ou d'« échec de la démocratisation culturelle », » qui émerge d'un « désenchantement qui semble général vis-à-vis de l'utopie fondatrice des politiques culturelles en France : l'accessibilité pour tous aux œuvres de qualité ». Ainsi la médiation culturelle est un projet politique, émanant des instances de pouvoir, mais aussi de la société, et ce faisant, la médiation vient répondre « à la fois cet objectif non satisfait de justice sociale dans la répartition des biens culturels, et le besoin de refonder sur d'autres bases le paradigme général de démocratisation culturelle » (Bordeaux, 2008)⁷⁸. La culture, au-delà de la médiation, l'appropriation des savoirs, peut être un projet politique qui tente d'élaborer un ordre culturel ou de protester contre l'ordre existant comme le montre le philosophe Etienne Balibar, dans un article qui examine les liens entre identité culturelle et nationale. Pour lui, l'identité culturelle s'articule entre des processus subjectifs et objectifs qui entretiennent des liens de correspondance et de réciprocité mais peuvent aussi en cas d'échec, entrer en conflit. Elle est prise dans une dualité, ancrée à la fois dans une nécessaire stabilité et à la fois, dans un processus de transformation permanente. Balibar dénonce et tente d'éclaircir la confusion qui règne entre identité culturelle et identité nationale, et met en garde contre le phénomène de réduction de l'identité culturelle à l'identité nationale que cet amalgame peut engendrer et les dérives qu'il est susceptible de créer. Trois problématiques majeures se posent ici. D'abord, celle du rapport entre la nation et l'État, car si « la culture est l'élément distinctif qui permet de ne pas confondre la nation avec l'État », dans le même temps, la rencontre des individus et de la nation se fait à travers lui. Dans ce contexte, la notion de culture permet de désigner la nation et de la différencier des autres nations, des autres États. Le deuxième problème soulevé par Balibar est celui du rapport entre la nation historique qui est « plus ou moins étroitement liée à la formation d'une unité politique » et des ensembles transhistoriques que l'on nomme souvent « civilisations », une sorte d'archétype culturel auquel la nation tenterait de se rattacher en permanence et « dont elle serait à la fois une incarnation et une variante ». Enfin, le dernier problème soulevé est celui du rapport entre les communautés nationales, qui se reconnaissent comme telles, et les « communautés » non nationales, culturelles, religieuses, minoritaires. Ce qui frappe ici Balibar, c'est « la généralisation dans le monde contemporain du discours de la culture pour caractériser aussi bien l'identité que la non-identité, aussi bien le principe d'hégémonie de la nation que le principe d'autonomie des communautés non nationales ». Ce

⁷⁸ Bordeaux Marie-Christine. 2008. « La médiation culturelle en France, conditions d'émergence, enjeux politiques et théoriques ». Actes du Colloque international sur la médiation culturelle, Montréal, 4-5 décembre 2008

phénomène entraîne de graves dérives en tentant d'obliger les individus à faire des choix entre une identité ou une autre, et en refusant de prendre en compte la complexité de la notion d'identité et du sentiment d'appartenance à une ou plusieurs communautés. Ainsi, partant de ce constat, il est légitime de se poser la question de savoir si aujourd'hui, la notion d'identité culturelle n'est « rien d'autre que la métaphore de l'identité nationale ? ». Est-ce que la notion d'identité culturelle ne cache ou n'exprime pas une « incapacité au moins relative des constructions nationales à se doter elles-mêmes et à doter leurs ressortissants d'une « identité » parfaitement simple, univoque, et absolument commune, unifiée ». Il met en garde contre les institutions « hégémoniques ou totales » qui vont tenter d'imposer de manière violente leur propre identité à tous les individus (Balibar, 1994)⁷⁹.

La question de l'identité n'est pas simple, l'identité en soit selon Geneviève Vinsonneau, spécialisée dans la psychologie sociale interculturelle, « peut être comprise comme une dynamique évolutive, par laquelle l'acteur social, individuel ou collectif, donne sens à son être ; il le fait en reliant, à travers le passé, le présent et l'avenir, les éléments qui le concernent et qui peuvent être de l'ordre des prescriptions sociales et des projets aussi bien que des réalités concrètes ». L'identité est aussi le produit de l'expérience, du vécu et des représentations « de ce que l'on est, de ce que l'on devrait être et de ce que l'on voudrait être, dans la durée, l'espace et les diverses circonstances de la vie sociale » (Vinsonneau, 2002)⁸⁰.

Pour le linguiste Patrick Charaudeau, les représentations sont aussi importantes que les actes qui fondent les identités culturelles des groupes comme celles des individus. Elles témoignent des imaginaires collectifs produits par les individus qui à leur tour témoignent des valeurs qu'ils partagent, « dans lesquelles ils se reconnaissent et qui constituent leur mémoire identitaire » (Charaudeau, 2004)⁸¹. C'est sur ces imaginaires que se fondent les dérives communautaires. Il est important de les étudier pour « pour prendre la mesure des identités collectives, car ils représentent ce « au nom de quoi » » se fondent ces identités. Il pose la question de savoir finalement, quelle est la réalité d'une identité, et si elle n'est pas au fond, une fiction, voire une illusion et de savoir « comment vivons-nous ce rapport entre les deux, rapport qui nous fait être à la fois « sujet » et « objet » ? ». Patrick Charaudeau défend l'idée,

⁷⁹ Balibar Etienne. 1994. « Identité culturelle, identité nationale », *Quaderni*, n°22, Hiver. Exclusion-Intégration : la communication interculturelle, p. 53-65.

⁸⁰ Vinsonneau Geneviève. 2002. « Le développement des notions de culture et d'identité : un itinéraire ambigu », *Carrefours de l'éducation*, vol. 14, n°2, p. 2-20.

⁸¹ Charaudeau Patrick. 2004. « L'identité culturelle : le grand malentendu ». Actes du colloque du Congrès des SEDIFRALE, Rio. [en ligne] <https://www.patrick-charaudeau.com/L-identite-culturelle-le-grand.html> [consulté le 7 juillet 2023]

et nous la défendons avec lui, de sociétés composites, composées « de multiples communautés qui s’entrecroisent sur un même territoire, ou se reconnaissent à distance (les diasporas) ». Il défend aussi l’idée que « l’identité culturelle est aussi complexe que la mémoire sur laquelle elle s’appuie » et il faudrait même parler de mémoires au pluriel. Parmi ces mémoires, certaines jouent un rôle plus important que d’autres, il parle de « grandes mémoires organisatrices », dont l’histoire montre les émergences comme les effondrements et les résurgences. L’identité est aussi le résultat complexe de combinaisons entre continuité et discontinuités historiques, qu’elles soient rencontres, conflits ou ruptures mais aussi « entre la « verticalité » des valeurs qui tendent à effacer les différences culturelles sous des symboles universels, et l’horizontalité » des rapports de domination/soumission des groupes entre eux ; entre la tendance à l’« hybridation » des formes de vie, de pensée et de création, et la tendance à l’« homogénéisation » des représentations à des fins de survie identitaire ». Le linguiste qu’il est, observe cependant « les identités se construisent davantage autour des communautés de discours que des communautés linguistiques » (Charaudeau, 2004)⁸².

Comment dès lors repérer, étudier ce qui dans les discours recèlent des identités et de leurs usages, ou tout du moins, de leur intentionnalité ? Comment repérer ces discours dans les situations de communication ? Yves Jeanneret nous donne des éléments de réponse dans son travail autour de la trivialité, en particulier dans *Critique de la trivialité* à travers lequel il cherche à mieux comprendre les processus de prise et d’emprise du pouvoir au sein des processus de communication, et qui propose d’opter pour un regard sémiologique de la trivialité des êtres culturels, nous y reviendrons (Jeanneret, 2014)⁸³. Avant cela, nous proposons de discuter de la médiation non plus comme pratique ou comme projet, mais comme concept.

1.1.4. La médiation pour penser la communication

La médiation est faite de pratiques, d’usages, implique des acteurs, un projet social et politique, culturel, elle peut être aussi, au prisme des sciences de l’information et de la communication, utilisée pour penser la communication. Pour Yves Jeanneret, prendre la notion de médiation et sa triple dimension sociale, technique et sémiotique comme objet conceptuel pour penser les processus de communication, permet de poser ensemble la question des

⁸² Ibid.

⁸³ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

démarches de médiation, celle des objets médiateurs et celle des pratiques sociales, dans lesquelles les usages des différents dispositifs interviennent (Jeanneret, 2010)⁸⁴.

Dans ses travaux autour de la question de l'exposition comme un média, Jean Davallon utilise la notion de médiation pour « désigner l'opération symbolique d'instauration d'une relation entre le monde du visiteur et le monde de la science par l'exposition de science ; accompagnée, dans un second temps, de la décision d'élargir son emploi à la dimension symbolique du fonctionnement médiatique de l'exposition » (Davallon, 2003)⁸⁵. Tous les actes et les gestes de médiation, qu'ils soient ceux d'amateurs ou de professionnels, ont une dimension symbolique et « ils dessinent des objets, définissent des relations à la culture, favorisent des postures, légitiment des normes ». Selon le point de vue qu'on adopte, la médiation (au singulier) peut exprimer une conception de la culture (catégorie anthropologique), un ensemble de dispositifs, de gestes et de métiers (catégorie professionnelle), ou encore, comme il le montre, la description des composantes du processus d'information-communication (catégorie outil conceptuel). S'interrogeant sur la notion de médiation dans le champ des Sciences sociales dans son article *La médiation : la communication en procès ?* (Davallon, 2003)⁸⁶, il revient sur les travaux de chercheurs ayant pris la médiation pour objet, Caune, Lamizet mais aussi Hennion et Quéré. De cette étude, il propose la médiation comme modèle d'analyse de processus de communication. Il commence par définir la médiation par sa dimension fonctionnelle : « elle vise à faire accéder un public à des œuvres (ou des savoirs) et son action consiste à construire une interface entre ces deux univers étrangers l'un à l'autre (celui du public et celui, disons, de l'objet culturel) dans le but précisément de permettre une appropriation du second par le premier ». Rappelant le caractère incomplet de cette définition et la réalité qui réside dans la diversité des définitions de la médiation, il propose l'étude des travaux suscités dont il fait émerger des caractéristiques communes. Il fait alors émerger quatre composantes partagées selon lui par toutes les définitions du terme qu'il a observées. La première postule que la médiation « produit toujours plus ou moins un « effet » sur le destinataire de la communication ». Ensuite, la deuxième et la troisième s'accordent sur le fait que le contexte d'intégration de la médiation entraîne « la modification de l'objet de la

⁸⁴ Jeanneret Yves. 2008. « La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication ». ANAIS, 1er Colloque médiations et usages des savoirs de l'information : un dialogue France - Brésil (Réseau MUSSI, Instituto de Comunicação e Informação Científica e tecnológica em Saúde – ICICT/FIOCRUZ), p. 37-59.

⁸⁵ Davallon Jean. 2003. « La médiation : la communication en procès ? », *MEI (Médiation et information)*, Paris, L'Harmattan, n°19, p. 37-59.

⁸⁶ Ibid.

médiation, l'acteur ou la situation de départ » mais que cette intégration a également pour effet de modifier en retour l'environnement et le plus souvent l'environnement social, dans lequel se situe la médiation. Enfin, la dernière caractéristique tient au fait qu'il y a toujours un opérateur d'action c'est-à-dire un élément tiers qui peut être humain ou objectif sous la forme de dispositif fait toujours débat. Ici, cependant, si les opinions divergent quant à la manière de qualifier la nature de ce tiers, pour Jean Davallon, il est tout de même possible d'observer des convergences. Pour ce faire, il s'appuie sur les travaux de chercheurs faisant office de référence sur cette question de définition, Bernard Lamizet qui part du langage et du sujet, Jean Caune qui à l'inverse prend pour départ le processus d'institution de la culture, et enfin Louis Quéré qui se situe à mi-chemin, partant d'une anthropologie de l'espace public. Jean Davallon remarque trois constantes : « (i) L'emploi des mêmes composants pour définir la médiation : l'intersubjectivité, le langage, le politique. (ii) Le principe selon lequel la communication sociale est un produit de la médiation et non l'inverse. (iii) [...] la médiation se construit autour d'un point de fuite – appelé extériorité, neutre, négatif, c'est selon – qui intervient dans le processus de communication sans que ceux qui y participent puissent avoir prise sur lui ». Ce point de fuite réside dans la non-définition du terme et de la notion qui pourtant a tout à gagner à être définie. Concernant Hennion, il constate que sa définition se rapproche beaucoup de la définition de médiation de Jean Caune, qui s'intéresse en particulier à l'esthétique et donc à la forme visuelle de la médiation.

Jean Davallon constate que dans le champ des Sciences sociales, on emploie le terme de médiation « lorsqu'il y a mise en défaut ou inadaptation des conceptions habituelles de la communication : la communication comme transfert d'information et la communication comme interaction entre deux sujets sociaux ». Il propose la notion de médiation comme un modèle de communication constituant « un recours pour analyser des objets communicationnels qui sont des dispositifs à la fois techniques, sociaux et signifiants ». Cette notion ne permet pas la réflexion sur la médiation et le symbolique, qui relèvent plus selon lui, de la philosophie. Le modèle de la médiation permet d'observer ce que ne permettent pas les autres modèles de la communication, c'est-à-dire la dimension médiatique. Il ne s'agit pas de décrire un processus de communication comme une « simple interaction » ni une « circulation d'un élément » mais un processus de « transformation de la situation ou du dispositif communicationnel ». Le modèle de la médiation s'intéresse plus à l'articulation des éléments de la communication (information, sujets sociaux, relations, etc.) qu'aux éléments eux-mêmes, et permet de « penser la nature dynamique de celle-ci, son caractère ternaire, son fonctionnement paradoxal, sa fonction symbolique ». Pour Jean Davallon, au fond, c'est « cette articulation qui apparaît

comme le tiers ». Le processus de signification est donc à comprendre comme une élaboration interne à l'expérience de communication et comme « le résultat d'une relation qui se manifeste dans la confrontation et l'échange entre des subjectivités ». Cela permet une pensée plus souple et plus dynamique qui ne s'appuie plus sur un découpage, des frontières et des séparations mais plutôt sur des programmes, des approches et des projets. Ainsi, l'analyse d'un processus de communication selon le modèle de la médiation pose trois questions essentielles. D'abord la question de la production, celle d'un corps social à partir des éléments séparés qui le composent, ensuite la question de la symbolisation ou comment la mise en forme technique produit du langage et enfin, la question de l'institutionnalisation, c'est-à-dire « de la cristallisation des pratiques dans des dispositifs » à partir de la relation et de l'action (Davallon, 2003)⁸⁷.

Yves Jeanneret va dans le même sens. Dans l'introduction de la collection *Communication, médiation et construits sociaux* des Éditions Hermès-Lavoisier qu'il a dirigé, il propose la définition suivante : « le terme médiation désigne [...] l'espace dense des constructions qui sont nécessaires pour que les sujets, engagés dans la communication, déterminent, qualifient, transforment les objets qui les réunissent, et établissent ainsi leurs relations ». Pour lui, c'est une pratique qui n'est jamais ni immédiate ni transparente. Ces constructions relèvent à la fois « d'une logistique (la médiation exige des conditions matérielles), d'une poétique (la médiation, qui n'est pas simple transmission, invente des formes) et d'une symbolique (la médiation ne fait pas que réguler, elle institue). La création et l'évolution des dispositifs médiatiques contribuent à ces processus [...] ». Yves Jeanneret reconnaît une dimension créative à la médiation, et pour résumer, nous rappellerons ici la définition synthétique qu'il en donne dans le lexique qui introduit son ouvrage *Critique de la trivialité* : « **Médiation** - activité productive et créative qui consiste à intervenir sur le cours de la communication en lui apportant une dimension nouvelle » (Jeanneret, 2014)⁸⁸.

En questionnant et en caractérisant ainsi la notion de médiation, Yves Jeanneret fait le point sur d'autres notions avec qui elle est parfois confondue. Il met au jour des points aveugles ou des points de fuite, pour reprendre les mots de Jean Davallon (Davallon, 2003)⁸⁹. Il en dessine les limites pour le chercheur. Elle se distingue également de la vulgarisation que Yves Jeanneret définit comme une opération à sens unique, « pensée comme un circuit de l'information depuis le savant vers l'ignorant ». La notion de médiation fournit des outils

⁸⁷ Davallon Jean. 2003. « La médiation : la communication en procès ? », *MEI (Médiation et information)*, Paris, L'Harmattan, n°19, p. 37-59.

⁸⁸ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

⁸⁹ Ibid.

d'analyse des situations de communication et en ce sens revêt un caractère procédural qui permet d'approfondir leur analyse. En cherchant à « distinguer des dispositifs matériels, des supports, des réalités documentaires, des formes textuelles, des rôles communicationnels », autrement dit « un complexe d'objets qui redistribue en permanence du social, du symbolique et du technique », la médiation forme un ensemble qui déploie des « médiations de nature différentes et sollicite à la fois l'action, le geste, l'interprétation, l'expression ». Ainsi cette dimension procédurale de la médiation permet de faire émerger et d'étudier des éléments souvent négligés par une approche académique de la culture. Tous les actes et les gestes de médiation, qu'ils soient ceux d'amateurs ou de professionnels sont pris en compte, en ce qu'ils détiennent une dimension symbolique, « dessinent des objets, définissent des relations à la culture, favorisent des postures, légitiment des normes ». Prendre la médiation comme catégorie d'analyse, permet aussi la requalification des « dynamiques et régimes de la culture » puisqu'elle s'intéresse à l'opérativité sociale des processus, c'est-à-dire « à la façon dont ils engagent l'institution, le public, l'autorité ». Ainsi la médiation ne cherche pas à partager les choses mais à montrer comment elles évoluent et se transforment. Elle prend en compte ce qu'Yves Jeanneret nomme la prédilection sémiotique des usagers, c'est-à-dire comment ils « définissent ce qui doit être interprété et même s'il s'agit d'interpréter ou seulement de manipuler ». Enfin, mobiliser la notion de médiation a également pour effet, selon Yves Jeanneret, de conduire « le chercheur à interroger sa propre place dans la circulation sociale des savoirs », un positionnement qui a d'ailleurs porté toute sa carrière, le conduisant à rediscuter sans cesse les travaux des chercheurs des Sciences de l'information et de la communication mais aussi, à discuter ceux d'autres disciplines différentes lorsqu'elles tentent de définir la communication (Jeanneret, 2008)⁹⁰.

La médiation est donc une construction, mais comme le rappelle Patrick Fraysse elle est aussi une déconstruction, un cheminement qui va opérer une déconstruction symbolique des objets patrimoniaux, avant d'opérer leur reconstruction en quelque chose d'autre, dans une recherche de signification qui puisse être comprise et intégrée par la société (Fraysse, 2006)⁹¹.

90 Jeanneret Yves 2008. « La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication ». ANAIS, 1er Colloque médiations et usages des savoirs de l'information : un dialogue France - Brésil (Réseau MUSSI, Instituto de Comunicação e Informação Científica e tecnológica em Saúde – ICICT/FIOCRUZ), p. 37-59.

91 Fraysse Patrick. 2006. Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

Ceci nous amène naturellement à la trivialité des êtres culturels selon Jeanneret et c'est sur ces notions que nous clôturerons cette partie dédiée à la médiation.

1.1.5. La vie triviale des êtres culturels

Dans le prolongement de ce que nous venons d'observer, il nous faut présenter le concept de trivialité élaboré par Yves Jeanneret, comme le « caractère transformateur et créatif de la transmission et de la réécriture des êtres culturels à travers différents espaces sociaux ». Il en pose les bases à la fin des années 1990⁹², avant de lui consacrer un ouvrage en 2008, *Penser la trivialité*, puis un deuxième en 2014, *Critique de la trivialité*. Si nous nous estimons loin d'en avoir perçu toute l'ampleur, la profondeur et la complexité, le concept de trivialité a fait partie des cadres qui ont structuré notre pensée, notre recherche, et ce depuis l'époque où nous étions étudiante en Master à l'université d'Avignon, et où nous avons eu la chance de découvrir le concept grâce à son concepteur. Il occupe un espace central dans notre travail de recherche, puisque, c'est de la trivialité de l'être culturel « tranchée » que nous tenterons de percevoir les contours et la teneur, c'est au prisme de la trivialité que nous tenterons de comprendre comment elle circule et se transforme dans notre société depuis un siècle.

C'est dans la perspective de l'étude de « la nature des processus de communication qui permettent aux savoirs et aux valeurs de la culture de gagner divers espaces sociaux » qu'Yves Jeanneret a développé la trivialité et c'est ce qu'il nomme « la vie triviale des êtres culturels ». Ainsi, cela permet de montrer comment ces circulations « affectent les objets en même temps que les conditions de leur manifestation et qu'ils relèvent d'une créativité sociale et non d'une simple transmission ». Il propose alors le terme « trivialité », à partir de son sens premier *trivium* comme le carrefour, pour se détacher de celui de transmission qui suggère l'idée que l'objet de l'échange est déjà constitué, de celui d'interprétation qui ne permet pas de traiter de « l'épaisseur matérielle des dispositifs » et de celui de tradition, trop ancrée dans des cadres idéologiques affirmés. C'est donc une autre façon d'aborder la communication qu'il propose avec cette notion, qu'il établit d'abord comme une catégorie d'analyse (Jeanneret, 2008)⁹³.

92 Voir à ce sujet Jeanneret Yves. 1998. « L'affaire Sokal : comprendre la trivialité », *Communication et langages*, n°118, p. 13-26. Et Jeanneret Yves. 1998. « La médiographie à la croisée des chemins poétique sociale de la trivialité et/ou critique de la raison appareillée », *Les cahiers de médiologie*, vol. 6, n°2, p. 93-104.

93 Jeanneret Yves. 2008. *Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

Les êtres culturels dont il est question peuvent se définir comme « un ensemble d'idées et de valeurs qui incarne un objet de la culture dans une société tout en se transformant constamment à partir de la circulation des textes, des objets et des signes » (Jeanneret, 2014)⁹⁴. Dans *Penser la trivialité* il explique qu'il s'agit « de processus sociaux à la fois diffus et bien concrets, producteurs de savoirs et de représentations et mettant à profit des ressources multiples, techniques, symboliques, mémorielles ». Il s'agit d'un « complexe qui associe des objets matériels, des textes, des représentations et qui aboutit à l'élaboration et au partage d'idées, d'informations, de savoirs, de jugements » dont il faut prendre en compte la dimension historique (Jeanneret, 2008)⁹⁵. On pourrait comme il le propose leur donner le nom de composites, au sens de Joëlle Le Marec, comme des « mixtes d'objets, de représentations et de pratiques » qui servent de repères d'interprétation et de valeur aux formes culturelles des sociétés, qui leur servent « d'opérateurs pour les représentations du monde mais aussi pour les postures culturelles et les catégories de jugement qu'une culture peut reconnaître » (Jeanneret, 2014)⁹⁶.

Les notions de trivialité et d'être culturel s'interdéfinissent et les actes de communication sont nécessaires à leur élaboration. La trivialité s'élabore à partir des hypothèses suivantes : tout s'opère, tout se crée et tout se transforme. Ce sont les processus de mise en communication qui, par la réécriture des êtres culturels, les transforment. Il distingue deux processus : celui de l'altération « la transformation, la réinterprétation, la réappropriation sociale des idées, des textes, des formats médiatiques » et la polychrésie, ou les enjeux et usages multiples d'un même être culturel. Penser trivialité nécessite d'adopter un point de vue ouvert sur la communication et de se pencher particulièrement sur la communication médiatisée par les objets, autrement dit, la communication qui utilise des dispositifs médiatiques. Cette dernière ne se fait plus en face à face mais place les individus, ou les sujets, en face d'objets qui représentent à la fois d'autres sujets et des interactions humaines. Elle implique donc « l'inscription, l'enregistrement, le transport des signes » et génère des situations d'interaction médiatisée que l'on peut définir comme des « moments dans les processus de communication qui structurent la médiation de dispositifs techniques et médiatiques et l'échange documentaire ». Ce qui permet d'affirmer qu'il s'agit bien d'une situation d'interaction pour Yves Jeanneret

⁹⁴ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

⁹⁵ Jeanneret Yves. 2008. *Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

⁹⁶ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

réside dans le fait que tous les sujets participent à la production du sens, que l'imaginaire est souvent la scène de l'interaction, mais aussi que la rencontre avec un dispositif médiatique invite les sujets à réfléchir à leur propre culture et à la société dans laquelle ils vivent. L'interaction médiatisée revêt un caractère processuel, se construisant à mesure qu'elle chemine, et induit une interaction sémiotique. Elle est contrainte par les techniques qui « imposent des séquences temporelles, des cadres spatiaux, des rôles dissymétriques » (Jeanneret, 2014) ⁹⁷.

Yves Jeanneret propose plusieurs catégories d'analyse, interdépendantes les unes des autres pour étudier l'interaction médiatisée. Certaines nous semblent particulièrement utiles pour nos travaux et mieux comprendre ce qui se joue dans la conception et la mise en œuvre des dispositifs de communication que nous allons observer. Il s'agit d'abord des promesses, c'est-à-dire le sens et la finalité du processus de communication expliqué par les acteurs, en regard des implications, c'est-à-dire la place qu'ils laissent aux sujets dans les situations de communication. Il s'agit ensuite de prendre en compte les attentes, celles des sujets, qui résident dans « le préconstruit social et historique susceptible d'être mobilisé dans une situation de communication particulière, explicitement ou insensiblement » mais aussi la figuration, qui ne se réduit pas au langage mais émerge du texte médiatique lui-même, qui tient « au jeu des formes mobilisées au sens des textes médiatiques ». La figuration se construit sur l'anticipation des attentes, subjacentes ou sous-jacentes, et inversement, pour comprendre comment la figuration sera reçue et même reconnue, on ne peut que faire appel à la nature réelle des attentes. Cette situation produit un décalage interprétatif qui peut brouiller, modifier le processus de communication. Elle produit des ajustements, ce qui fait de la communication « une expérience par laquelle les sujets élaborent dans la durée les normes, croyances, confiances et postures vis à vis des êtres culturels ». Il faudra prendre en compte ce qu'il nomme prédilection sémiotique c'est-à-dire « le processus qui opère la conversion de l'objet matériel texte en forme-texte mobilisée dans la communication par des sujets sociaux définis ». Mais il faudra l'étudier au regard des tensions qui s'opèrent avec le « temps longs des attentes et des ajustements » et qui forment avec la prédilection sémiotique la culture communicationnelle des individus (Jeanneret, 2014) ⁹⁸.

Yves Jeanneret préconise de ne pas dissocier le support de la forme mais plutôt de les définir l'un l'autre, dans le jeu des figures et intervalles. Il rappelle que « la matérialité du signe est une composante déterminante de sa capacité à être interprété, de ce qui en fait un signe ». Il

⁹⁷ Ibid.

⁹⁸ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

préconise aussi de s'intéresser particulièrement à la discursivité, comme « ressource majeure dans la circulation des idées, des textes et des signes ». Pour lui, le discours est « une pratique des signes qui met en mouvement les mots, les idées, les paroles, les textes » que l'on pourrait rapporter à l'art rhétorique. La discursivité est relative à « la productivité des discours au sein des textes qui les mobilisent, leur capacité à relier, rapatrier, condenser ou simplement convoquer implicitement des énoncés et des formes, et en font des opérateurs poétiques de la circulation des êtres culturels ». Elle fait l'objet d'une pensée des genres et des stratégies par le monde professionnel, d'un « savoir-méta discursif de prétention autre qu'académique » qui opère un contrôle sur les formes textuelles dont certaines sont considérées comme « dotées d'un pouvoir communicationnel, et notamment d'un pouvoir sur la trivialité plus élevé que les autres » et donc préconisées, mises en avant au détriment des autres (Jeanneret, 2014)⁹⁹.

Les travaux d'Yves Jeanneret s'inscrivent en partie dans une démarche médiologique, dont Régis Debray est l'inventeur, en ce qu'elle « est un effort pour mettre en relation tout ce qui concourt effectivement à faire culture, avec une attention, précise mais non exclusive, aux dispositifs matériels de diffusion ». La perspective médiologique « nous invite surtout à regarder les choses autrement, à porter attention à ce que nous négligeons, à adopter des points de vue décalés sur ce que nous vivons ». Elle s'appuie sur deux principes, celui qui refuse « le clivage entre le corps et l'esprit de la culture » et celui qui propose de « décrire vraiment l'épaisseur matérielle et signifiante de l'ensemble complexe qu'on nomme média » (Jeanneret, 1995)¹⁰⁰. La médiologie n'est pas une science de médias cependant, elle s'intéresse aux interactions entre les médiations techniques et organisationnelles de la culture et les médiations culturelles de la technique, arguant que « les représentations et les imaginaires sociaux sont inséparables des systèmes et dispositifs techniques qui les organisent, les suscitent ou les font disparaître » (Debray, 2011)¹⁰¹.

Ce que met en avant Yves Jeanneret, c'est l'effort permanent de synthèse de la perspective médiologique et des travaux de Régis Debray, le « souci de concilier la permanence de certaines fonctions sociales et la diversité de leurs régimes de fonctionnement », de replacer le symbolique au centre du politique mais aussi les multiples entrées que propose le concept de médiasphère, « ces milieux quasi-écologiques de la culture, se présentent comme autant de totalités organiques, visualisables sur des tableaux à multiples entrées : techniques, formes de

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Jeanneret Yves. 1995. « La médiologie de Régis Debray », *Communication et langages*, n°104, p. 4-19.

¹⁰¹ Debray Régis. 2011. « Qu'est-ce que la médiologie ? Questions à Régis Debray, *Dix ans d'histoire culturelle*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, p. 24-29.

pouvoir, valeurs de référence, types de production culturelles se répondent » (Jeanneret, 1995)¹⁰². Avec Louise Merzeau, Régis Debray définit une médiasphère comme une « sphère de circulation des traces et des individus techniquement déterminée par les modes de transport dans l'espace et dans le temps prévalant à un moment donné de l'histoire ». Elle fonctionne sur une logique de périodisation et « relève d'une typologie et non d'une phénoménologie ». Historiquement la première est la logosphère qui s'ouvre sur l'écriture, ensuite vient la graphosphère qui s'ouvre sur l'invention de l'imprimerie, puis la vidéosphère ouverte par l'invention technique de la trace photo lumineuse et caractérise par une transmission de plus en plus rapide des données, modèle et récits, que le numérique a transformé en hypersphère (Debray, Merzeau, 2005)¹⁰³.

Dans cette perspective il faut alors penser l'être culturel dans sa singularité et sa complexité et l'inscrire dans le temps long de l'histoire, repérer ses évolutions à travers le temps, en quelque sorte. C'est peut-être ici, la nécessité d'établir sa biographie culturelle, au sens que donnent à ce concept le philosophe et anthropologue Arjun Appadurai et l'anthropologue Igor Kopytoff. Dans l'ouvrage *La vie sociale des choses*, dirigé par Arjun Appadurai, Igor Kopytoff propose d'établir la biographie culturelle des choses pour mieux saisir les multiples identités qui les composent mais aussi les processus qui les forment. Les questions qui permettraient d'élaborer ces biographies, sont similaires à celles que l'on poserait sur les individus : « quelles sont, sociologiquement, les possibilités biographiques inhérentes à son « statut », à l'époque et à la culture, et comment ces possibilités se réalisent-elles ? D'où vient la chose et qui l'a faite ? Quelle a été sa carrière jusqu'à présent, et qu'est-ce que les gens considèrent comme une carrière idéale pour de telles choses ? Quels sont les « âges » ou périodes reconnus dans la « vie » de la chose, et quels sont les marqueurs culturels pour eux ? Comment l'usage de la chose change-t-il avec son âge, et que devient-il lorsqu'il atteint la fin de son utilité ? » (Kopytoff, 1986)¹⁰⁴. Mais il y a aussi des questions plus subtiles, plus difficiles à saisir, ils donnent les exemples suivants : « Qu'en est-il d'un Renoir qui se retrouve dans une collection privée et inaccessible ? D'un gisant abandonné dans le sous-sol d'un musée ? Que devrions-nous ressentir à l'idée qu'un autre Renoir quitte la France pour les États-Unis ? Ou pour le Nigéria ? ». La recherche de tels détails biographiques permettrait de révéler « une masse enchevêtrée de jugements esthétiques, historiques et même politiques, ainsi que de convictions et de valeurs qui façonnent nos

¹⁰² Jeanneret Yves. 1995. « La médiologie de Régis Debray », *Communication et langages*, n°104, p. 4-19.

¹⁰³ Debray Régis, Merzeau Louise. 2005. « Médiasphère », *Médium*, vol. 4, n°3, p. 162-169.

¹⁰⁴ Kopytoff Igor. 1986. « The Cultural Biography of Things : Commoditization as Process », *The Social Life of Things*, Cambridge University Press, p.64-91.

attitudes envers les objets étiquetés « art » ». Autrement dit, elle nous permet de « rendre saillant ce qui pourrait rester autrement obscur ». Ce qui l'intéresse c'est de comprendre la façon dont un objet va être culturellement redéfini et utilisé plus que la façon dont il va être adopté par un groupe social. Le monde des choses et la structure du monde social dans lequel évoluent les individus se contraignent et se construisent simultanément. Cependant, Igor Kopytoff nous met en garde, la biographie d'une chose comme celle d'un individu ne peut être totale, inévitablement orientée par des conceptions propres à celui qui établit la biographie et qui va tendre à mettre l'accent sur tel ou tel aspect de celle-ci. D'autant plus que dans nos sociétés complexes, les idées sont complexes, les identités sont nombreuses et souvent conflictuelles, portées par une ambiance générale d'incertitude identitaire (Kopytoff, 1986)¹⁰⁵.

Dans cette même perspective, Arjun Appadurai nous invite cependant à dissocier tout en les prenant en compte simultanément, la biographie culturelle de l'histoire sociale des choses. Pour lui, ce sont deux notions distinctes qui sont portées par « deux sortes de temporalité, deux formes d'identité de classe, et deux niveaux d'échelle sociale » (Appadurai, 1986)¹⁰⁶. Si la biographie culturelle s'intéresse à un objet spécifique et aux processus qui fondent et font évoluer son identité, « il est important de prendre en compte les réorientations à long terme (affectant souvent la demande) et les dynamiques à grande échelle qui transcendent les biographies de membres donnés de telle classe ou type », autrement dit l'histoire sociale des choses. L'histoire sociale des choses s'appréhende sur un temps long à des niveaux sociaux de grande extension ce qui a pour effet de contraindre « la signification et la structure de trajectoires spécifiques, d'extension limitée et à court terme ». Cependant, le rapport peut aussi être parfois inversé, même si cela est beaucoup plus difficile à saisir et à documenter, il est aussi possible que de multiples petites reconfigurations « dans la biographie culturelle des choses peuvent, avec le temps, conduire à des réorientations dans l'histoire sociale des choses » (Appadurai, 1986)¹⁰⁷.

¹⁰⁵ Ibid.

¹⁰⁶ Appadurai Arjun. 1986. *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 348 p.

¹⁰⁷ Appadurai Arjun. 1986. *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 348 p.

1.2. Les objets médiateurs et le passé passeur ? Ou la mémoire, l'histoire et le patrimoine comme objets de (la) médiation

Mémoire et histoire, si l'on y rajoute le patrimoine, sont un triptyque qui a fait couler beaucoup d'encre. De nombreux travaux d'historiens mais aussi de chercheurs en info-communication ont tenté de définir chacune de ces notions ainsi que les liens qu'elles entretiennent entre elles, et le sujet semble loin d'être épuisé. Nous ne prétendons pas ici y apporter une réponse mais plutôt faire l'état de nos réflexions sur la définition de ces notions ainsi que sur leurs liens, en présentant les principaux travaux de recherches qui nous ont guidé.

Bernard Lamizet considérait que les faits culturels « constituent la dimension symbolique de l'histoire en ce qu'ils donnent aux événements et aux situations sociales de l'histoire une dimension interprétable, dotée d'une signification, et esthétique, dotée d'une forme que l'on peut percevoir et apprécier ». C'est en ceci qu'il considère que l'histoire est plus qu'une suite d'événements mais « une mémoire signifiante pour ceux qui en sont porteurs et qui, se reconnaissant en elle, la fondent comme conscience collective de leur existence sociale ». L'inscription des faits culturels dans l'espace public peut entraîner leur institutionnalisation, régie selon des codes de normalité, des normes, mais elle est en tension avec leur inscription esthétique, qui elle est régie par des codes d'interprétation (Lamizet, 1999)¹⁰⁸.

Paul Ricoeur considérait la mémoire comme un « canal de la réappropriation du passé historique par une mémoire que l'histoire a instruite et bien souvent blessée », à l'opposé de l'opération historiographique (Ricoeur, 2000)¹⁰⁹. Mémoire et histoire qui sont en perpétuelle compétitivité sont toutes deux reconstructions et réécritures. La première a « l'avantage de la reconnaissance du passé comme ayant été quoique n'étant plus », peut-être plus ciblée dans le temps, tandis que la deuxième « englobe un horizon d'événements passés plus large que la mémoire » à laquelle elle peut apporter un regard critique et distancié en la repositionnant dans un contexte plus vaste, en ouvrant une perspective « économique, sociale, politique, culturelle ». Elles ont des revendications différentes, ce qui mène à un certain nombre de conflits. Si la mémoire veut rester fidèle, et porte « la persistance des blessures faites par l'histoire », l'histoire elle, tente d'être vraie, mais, « l'ordre de priorité est indécidable » et cette situation génère

¹⁰⁸ Lamizet Bernard. 1999. *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan. 448 p.

¹⁰⁹ Ricoeur Paul. 2000. « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*. 55^e année, n° 4, p. 731-747.

nombre d'incompréhensions. Pour Paul Ricoeur, « seul est habilité à trancher le débat le lecteur, et dans le lecteur le citoyen ». Mais il est peut-être un moyen de réconcilier mémoire et histoire, c'est de les placer ensemble sous la bannière du « travail de mémoire », qui a l'avantage « d'inclure la dimension critique de la connaissance historique au sein du travail de mémoire et de deuil ». Cependant, dans tous les cas, « le dernier mot doit rester au concept moral de devoir de mémoire, qui s'adresse, comme on l'a dit, à la notion de justice due aux victimes » (Ricoeur, 2000)¹¹⁰.

C'est en partant de la question du patrimoine et de la patrimonialisation que Jean Davallon interroge l'histoire et la mémoire, ou plutôt la mise en histoire et en mémoire, et c'est dans la même perspective que Jessica de Bideran, Julie Deramond et Patrick Fraysse interrogent la question de l'histoire d'un point de vue communicationnel dans l'ouvrage *Dialogues autour du patrimoine*, paru en 2023¹¹¹. C'est dans cette même perspective que nous proposons d'approcher cette question des liens qu'entretiennent mémoire, histoire et patrimoine.

1.2.1. Objet patrimonial, patrimonialisation

Jean Davallon définit l'objet patrimonial par les usages qui en sont faits mais aussi par les effets qu'il produit. La notion de patrimoine désigne à la fois un ensemble d'objets, les qualités qui caractérisent ces objets et la catégorie qu'ils constituent (Davallon, 2016)¹¹². Il propose une approche infocommunicationnel de l'objet patrimonial et le définit comme « une construction sociosémiotique faite d'une réalité physique lieu du passé et de savoir produit au présent se manifestant sous forme de documents et de dispositifs ». L'objet patrimonial « possède ainsi la particularité d'être à la fois présent dans sa matérialité et le représentant d'un invisible » (Davallon, 2016)¹¹³. Dans cette perspective, Cécile Tardy rappelle que « le patrimoine n'existe que parce qu'une mise en forme crée des situations spécifiques de visibilité et de lisibilité et parce que des sujets sociaux sont engagés dans un travail de compréhension et

¹¹⁰ Ibid.

¹¹¹ De Bideran Jessica, Deramond Julie, Fraysse Patrick (dir.). 2016. « La construction info-communicationnelle des médiations historiques et mémorielles », *Sciences de la société*, n°99, p. 3-12

¹¹² Davallon Jean. 2016. « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », *Sciences de la société*, n°99, p. 15-29.

¹¹³ Davallon Jean. 2016. « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », *Sciences de la société*, n°99, p. 15-29.

d'interprétation du patrimoine au service de leur intérêt et de leur activité ». C'est en ce sens qu'elle nous invite à le considérer comme « un objet inséré dans des pratiques de communication qui le mettent en scène, le manipulent, l'élaborent, lui donnant son sens patrimonial » (Tardy, 2009)¹¹⁴. Institués comme objets de musées, mis en exposition, ils deviennent des « êtres de langage et des supports de pratiques sociales ». La mise en exposition et plus largement en médiation, implique « une double opération : de séparation d'avec le monde alentour et de mise en scène » (Davallon, 1992)¹¹⁵. Ils deviennent « le théâtre d'une mise en scène porteuse d'une interprétation reflet de son époque, des valeurs qui la caractérisent ainsi que des facettes identitaires révélées » (Viel, 2003)¹¹⁶.

La définition de la notion de patrimoine dans les sciences de l'information et de la communication s'approche, selon Patrick Fraysse, de celle de patrimoine culturel en ce que l'objet est investi de symboles et de représentations partagés par un groupe d'individus et porteur de sens mais aussi qu'il mélange les trois grands paradigmes du patrimoine, religieux, politiques et socio-économiques qui sont apparus et se sont juxtaposés au fil de l'histoire. Nombreuses sont les disciplines qui se sont emparées de la notion de patrimoine, avec à chaque fois une logique d'étude, une définition qui leurs sont propres. Dans la logique historique par exemple, le patrimoine sert à comprendre le passé. Pour les historiens, comme le montre Patrick Fraysse, « le patrimoine est un objet construit, généralement légitimé par une institution publique ou scientifique faisant autorité, de préférence l'Etat et dont la valeur trouve sa légitimité dans l'histoire ». Dans une perspective sociologique, le patrimoine sert de fondement à la culture et il s'agit plutôt de partir « du présent pour interroger le passé ». Le patrimoine devient un outil de compréhension du passé, et « il dépend, pour exister, des questions que la société se pose sur le passé » (Fraysse, 2006)¹¹⁷. Ce processus que Jean Davallon nomme « la filiation inversée » implique que ce ne sont plus les hommes contemporains des objets qui transmettent les objets patrimoniaux qui en reconnaissent la valeur patrimoniale, mais les hommes du présent qui en confèrent aux objets du passé (Davallon, 2000)¹¹⁸. Pour la sociologue Nathalie Heinich, la mise en patrimoine d'un objet est liée à son extensibilité

¹¹⁴ Tardy Cécile. 2009. « Introduction », *Culture & Musées*, n°14. p. 13-18.

¹¹⁵ Davallon Jean. 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, n°2, p. 99-123

¹¹⁶ Viel Annette. 2003. « Théâtre et exposition. D'une scène à l'autre », *MédiaMorphoses*, n°9, p. 94-99.

¹¹⁷ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

¹¹⁸ Davallon Jean. 2000. « Le patrimoine, une filiation inversée ? », *Espaces-Temps*, n°74-75, p. 6-16.

temporelle entre passé et futur. L'objet pour qu'il soit reconnu patrimoine doit s'inscrire dans un régime communautaire, comme ayant été reconnu par une communauté comme ayant une forme d'ancienneté, mais aussi dans un registre de la singularité à travers sa capacité à porter quelque chose qui est susceptible de durer dans le temps. La mise en patrimoine d'un objet est également liée à la notion d'extensibilité spatiale, c'est-à-dire que l'objet est susceptible d'avoir une valeur non plus communautaire mais universelle, ainsi qu'à son insubstituabilité, c'est à dire que l'objet doit être « doté de rareté ». Pour elle, l'objet patrimonial convoque en même temps « deux régimes de qualification opposés (communauté et singularité), les deux axes d'extensibilité (espace et temps), plusieurs registres de valeurs (pur, domestique, esthétique, herméneutique, civique) et les différentes valeurs qui en dépendent (authenticité, présence, beauté, significativité, intérêt général...) » (Heinich, 2013)¹¹⁹. En un sens, cela rejoint la vision de Serge Chaumier pour qui, « le patrimoine n'a de sens que s'il est mis au service de la communauté, sinon c'est une affaire de collectionneurs, et non un service d'intérêt général » (Chaumier, 2018)¹²⁰.

Dans son ouvrage *Le Don du patrimoine*, Jean Davallon pose que la mise en patrimoine se fait à partir de trois caractéristiques sociopragmatiques, proches du point de vue sociologique : d'abord, le rapport au passé qui se fait à partir du présent, ensuite l'ancienneté de l'objet et enfin, le fait que « les pratiques liées au patrimoine s'inscrivent dans une obligation de conserver ces objets pour les transmettre » (Davallon, 2006)¹²¹. Pour Jean Davallon, « un objet est patrimonial par la pratique qui le constitue comme tel, par l'usage qui en est fait et par ce qu'il fait, « les effets qu'il produit : son efficacité et son opérativité » (Davallon, 2016)¹²². Cette définition se rapproche effectivement de celle de la sociologue Nathalie Heinich, dans son rapport à la temporalité de l'objet patrimonial, mais elle s'en écarte par la prise en compte de l'opérativité symbolique de l'objet patrimonial. Les valeurs attribuées à l'objet patrimonial ne sont pas naturelles, ni universelles et partagées par tous, elles sont « un construit social et sémiotique ». Elles apparaissent comme « la manifestation – la marque et le signe – du caractère

¹¹⁹ Heinich Nathalie. 2013. « Esquisse d'une typologie des émotions patrimoniales », *Émotions patrimoniales*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p. 195-210.

¹²⁰ Chaumier Serge. 2018. « Musées et patrimoine. Nouvelles formes de médiation, nouveaux projets », *L'Observatoire*, vol. 51, n°1, p. 40-43.

¹²¹ Davallon Jean. 2006. *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Hermès Sciences Publications. 222 p

¹²² Davallon Jean. 2016. « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », *Sciences de la société*, n°99, p. 15-29.

patrimonial de l'objet, de sa patrimonialité » et découlent d'un processus d'attribution (Heinich, 2013)¹²³.

Pour Jean Davallon, le processus de patrimonialisation ne peut avoir lieu qu'en cas de rupture de la mémoire, c'est-à-dire de « rupture du contexte mémoriel de cet objet ». Le terme rupture n'évoque pas forcément la disparition de l'objet, ni la découverte, cela peut aussi signifier qu'on ne lui attribuait pas ou plus « une valeur suffisante pour qu'on lui prête intérêt et qu'on le regarde comme un objet à conserver ». Dans ce cas, l'objet persiste alors que son contexte disparaît entraînant la nécessité de sa reconstruction. L'objectif de ce processus est donc la reconstruction de ce contexte, et potentiellement de l'objet, « afin de mieux connaître cet objet et de lui donner ainsi un statut en tant qu'objet du passé dans le présent ». L'objectif de la patrimonialisation réside dans le fait qu'elle ne va pas établir « le lien entre le présent et le passé à la faveur d'une réactivation de la mémoire » mais va « suturer la rupture temporelle et sociale entre le présent et le passé ». Ce processus se fait selon des procédures et des conditions précises, c'est-à-dire « la mise en œuvre d'un processus technique, sémiotique, social – en bref, symbolique – parfaitement réglé ». Si la recherche historique joue un rôle dans la reconnaissance de l'objet et de son statut patrimonial mais, elle n'est pas seule en jeu, dans le processus de patrimonialisation, plusieurs processus sont en jeu, et Jean Davallon note que « l'utilisation de l'histoire (de la mémoire écrite) pour la reconstitution de la mémoire à partir de courants de pensée ou de traces indique à l'évidence qu'il existe des processus plus complexes, plus composites, que les seules pratiques de remémoration ou de reconstruction historique » (Davallon, 2000)¹²⁴.

Comprendre le processus de patrimonialisation c'est aussi comprendre comment le patrimoine circule et se diffuse dans la société en tenant compte du fait qu'il existe « un lien étroit entre la représentation mentale collective qu'est le patrimoine et les représentations iconographiques qui projettent le monument dans un passé actualisé, recontextualisé ». C'est ce que Patrick Fraysse propose de nommer la contagion patrimoniale et qu'il envisage comme un processus qui va de l'individu à la mondialisation et contenant quatre niveaux. Le premier, le niveau individuel est celui de « l'invention sensible du patrimoine », auquel succède le deuxième niveau, qui est celui du scientifique, « après la découverte et la sensibilisation médiatique c'est le temps de l'élaboration intellectuelle du patrimoine ». Un troisième niveau s'opère au niveau institutionnel et « consiste en la fabrication de corpus par le classement ou

¹²³ Heinich Nathalie. 2013. « Esquisse d'une typologie des émotions patrimoniales », *Émotions patrimoniales*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p. 195-210.

¹²⁴ Davallon Jean. 2000. « Le patrimoine, une filiation inversée ? », *Espaces-Temps*, n°74-75, p. 6-16.

l'inventaire et la mise en place d'un dispositif législatif, de la définition de la qualité juridique des monuments (monuments historiques), en somme de l'organisation institutionnelle du patrimoine ». Enfin, le quatrième niveau est un niveau global, ou le patrimoine se mondialise et qui favorise l'apparition de nouveaux médiateurs et de nouveaux réseaux. Ces cercles sont liés les uns aux autres, considérant que « chaque cercle conditionne celui qui l'englobe qui, lui-même, en retour contribue à modifier le précédent » (Frayse, 2006)¹²⁵.

Pour étudier et caractériser le processus de patrimonialisation, il faut donc étudier plusieurs dimensions. D'abord, le moment de la reconnaissance de l'objet comme ayant une valeur patrimoniale, la production de savoirs 'servant à établir la nature et l'origine de l'objet « indispensable à cette reconnaissance » (Davallon, 2014)¹²⁶. Pour Patrick Fraysse, il ne suffit pas de produire ou de constater l'existence des objets patrimoniaux, « il faut les comprendre, et pour cela le recours au document est indispensable » car elle nous permette de reconstruire l'objet mais aussi « le lien avec le passé qui avait été rompu » (Frayse, 2006)¹²⁷. Il s'agit ensuite de s'intéresser à la déclaration du statut de patrimoine c'est-à-dire l'acte performatif par lequel l'objet est déclaré comme patrimoine (juridique ou administratif généralement), mais aussi à la mise en accès de ce patrimoine par le biais de processus de communication et de médiation (comme l'exposition), induisant, le dernier critère, la transmission « aux générations futures » et l'instauration d'une « continuité dans le temps, une relation, depuis le présent, entre le passé et le futur » (Davallon, 2014)¹²⁸. Pour la sociologue Nathalie Heinich, la recherche, la catégorisation et l'étude des émotions patrimoniales dans les écritures des patrimoines, est également un moyen de décrire précisément ce processus de mise en patrimoine. L'émotion patrimoniale qui représente un moment particulier du rapport à l'objet et qui peut être positive ou négative s'inscrit « dans des gestes, des mots, des objets », comme l'engouement d'un guide pour le caractère exceptionnel d'un bâtiment, ou dans la mise en place d'actions de manifestations pour la protection d'un patrimoine menacé de transformation voire de destruction. Les émotions patrimoniales se répartissent selon elle en trois grandes catégories, l'authenticité « qui s'attache à la continuité du lien entre l'état actuel et l'origine de l'objet »,

¹²⁵ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

¹²⁶ Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », *Patrimonialização E sustentabilidade do património : reflexão prospectiva*, Lisboa, Portugal.

¹²⁷ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

¹²⁸ Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », *Patrimonialização E sustentabilidade do património : reflexão prospectiva*, Lisboa, Portugal.

la présence et la proximité affective, enfin, la beauté qui s'attache aux qualités esthétiques de l'objet. Pour la sociologue, « toutes ces émotions sont amplifiées par l'émotion face à l'ancienneté et à la rareté, qui s'attache aux lieux de mémoire, à la présence du passé, au rapport aux ancêtres, à l'exceptionnalité » (Heinrich, 2013)¹²⁹.

1.2.2. Entre mise en patrimoine, mise en histoire et mise en mémoire ?

Du point de vue des SIC, selon Jean Davallon, patrimoine, histoire et mémoire sont trois modalités différentes « de construction de rapport au passé ». Le patrimoine est porteur d'histoire et de mémoire, mais il n'est pas qu'objet d'histoire et de mémoire. Les objets d'histoire et de mémoire ne sont pas non plus forcément objets de patrimoine. Pour comprendre ce qui les lie et les différencie, il faut selon Jean Davallon s'intéresser aux processus de mise en patrimoine, de mise en histoire et de mise en mémoire, non à l'objet histoire, mémoire ou patrimoine en soi (Davallon, 2015)¹³⁰.

Jean Davallon considère que patrimoine et histoire ont en commun le fait qu'ils sont construits à partir du présent, après une rupture, et nécessitent de fait, une reconstruction, tandis que la mémoire, elle, assure la continuité entre passé et présent. La patrimonialisation, c'est-à-dire la reconnaissance d'un objet comme étant patrimoine, implique que ce dernier fasse l'objet d'un travail scientifique, historique, archéologique, ethnologique. C'est ce qui lui permet d'obtenir son « statut d'objet authentique et de le faire parler en tant que témoin de ce monde d'origine ». L'histoire est aussi une reconstruction de connaissances. Elle permet donc de donner son statut à l'objet patrimonial. Elle « s'incarne dans des lieux et des objets, mais aussi des documents, sur lesquels sont inscrits les savoirs historiques », elle appartient au temps abstrait de la reconstruction scientifique. La différence entre mise en histoire et mise en patrimoine, tient au fait que, « dans le cas de la patrimonialisation, l'objectif n'est pas de reconstruire le contexte de l'objet en tant qu'il constituerait la mémoire continuée d'un groupe, mais de le reconstruire afin de mieux connaître cet objet et de lui donner ainsi un statut en tant qu'objet du passé dans le présent ». Il s'agit de construire un lien présent-passé « à la faveur

¹²⁹ Heinrich Nathalie. 2013. « Esquisse d'une typologie des émotions patrimoniales », *Émotions patrimoniales*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p. 195-210.

¹³⁰ Davallon Jean. 2015. « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation », *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, p. 21-41.

d'une réactivation de la mémoire », qui se fait par réappropriation ou par imposition (devoir de mémoire). La recherche historique va en quelque sorte « suturer la rupture temporelle et sociale entre le présent et le passé » en donnant à l'objet son statut patrimonial (Davallon, 2006, 2016)^{131 132}.

Pour Jean Davallon, la mise en mémoire ou mémorisation est un « processus de production et de transmission particulier » de savoirs par les membres d'un groupe. Elle est symétrique de la patrimonialisation. La mémoire elle aussi s'incarne dans des lieux et des objets, et son archivage conduit à sa patrimonialisation, mais elle est encore autre chose. Son point commun avec la patrimonialisation est qu'elle nécessite également « la production et la transmission de signification dans le temps ». Les enjeux sont donc à la fois de transmettre des réalités mais aussi les significations auxquelles elles sont attachées car « il ne suffit pas que des objets du passé soient encore aujourd'hui présents, que des pratiques continuent d'exister, il convient que leur signification soit aussi transmise et acceptée ». Mise en mémoire et en patrimoine sont toutes deux « à considérer comme une opération de production d'événements, de pratiques ou de dispositifs culturels singuliers permettant la transmission dans le temps d'objets et/ou de pratiques accompagnés de leurs significations sociales, autrement dit de savoirs, d'expériences et de valeurs ». Et ici, Jean Davallon insiste sur la dimension hybride, stratifiée et autoréférentielle (au sens où ils signifient les opérations qu'ils effectuent) des pratiques et des dispositifs (Davallon, 2015)¹³³.

Une différence entre mise en mémoire et en patrimoine réside dans la question du destinataire de savoir. La mise en mémoire suppose que « le savoir et l'objet sur lequel cette signification porte (l'événement, par exemple) ainsi que le support de transmission (le témoignage, par exemple) sont produits par celui qui a l'intention de transmettre ce savoir ». La mise en patrimoine suppose elle que c'est celui qui découvre l'objet qui produit le savoir et la signification de ce dernier, ce qui opère un phénomène de « dissociation du lieu d'origine de l'objet matériel et du lieu d'origine du savoir – et par conséquent de la signification » pour Jean Davallon qui rappelle que « une des fonctions premières du savoir est de reconstruire, reconstituer la mémoire perdue de l'objet et de son monde d'origine, de son contexte de production, une transmission mémorielle qui fait défaut ». Dans ce cas, la recherche scientifique

¹³¹ Davallon Jean. 2006. *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Hermès Sciences Publications. 222 p

¹³² Davallon Jean. 2016. « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », *Sciences de la société*, n°99, p. 15-29.

¹³³ Davallon Jean. 2015. « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation », *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, p. 21-41.

qui reconstruit une représentation du contexte d'origine de l'objet produit également un contexte actuel qui donne sens à cet objet et ainsi, « c'est l'ensemble de l'objet et de tout l'appareil qui le documente, qui apporte de la connaissance sur lui et le monde d'où il vient, qui constitue l'objet patrimonial, ou ce que l'on appelle communément le patrimoine ». C'est de là que vient « la dimension commémorative inhérente à tout objet patrimonial ». C'est aussi ce qui fait que en tant qu'élément du passé dans le présent, l'objet patrimonial est à la fois signe et trace de son contexte passé et « c'est précisément la conjonction du sensible et de l'intelligible qui sert de base à l'expérience du découvreur comme du visiteur » (Davallon, 2015)¹³⁴.

Cependant, la question est ici de savoir de quelle mémoire on parle, mémoire collective ou mémoire sociale. Dans la réflexion de Jean Davallon, la mise en mémoire relèverait plutôt de la mémoire collective alors que la patrimonialisation s'appuie sur une mémoire sociale. Il définit la mémoire collective au sens de Maurice Halbwachs qui suppose que ce sont les individus qui assurent le lien, la continuité entre passé et présent et que, « pour que la transmission s'opère il est néanmoins nécessaire qu'elle soit « performée », c'est-à-dire énoncée, soit sous forme verbalisée, soit à travers une mise en pratique ». La mémoire collective est en quelque sorte, vivante, portée par les individus qui la manifestent sous des formes variées (témoignage, exposition, spectacle, rituel...). Cette transmission peut prendre de multiples formes, orale, sous forme de témoignage, mais aussi pratique, transmission « des techniques, savoirs et savoir-faire à travers des situations socialement définies tels un rituel, un récit, un spectacle, une intervention, une discussion, une rencontre, un apprentissage, un spectacle, la mise en œuvre d'une technique, etc ». Mais la mémoire collective peut aussi devenir mémoire sociale au sens de Gérard Namer, ou mémoire culturelle, et être « conservée sous forme de traces, de lieux, de matérialisations rituelles, de textes – et aujourd'hui d'enregistrements – pour être ensuite réactivée ». Cette réactivation se fait de deux manières, soit par remémoration ou rappel du souvenir, « à l'intérieur même de la mémoire collective », quand il n'y a pas eu de rupture, soit par réactivation quand il y a eu rupture entre « les événements et ceux à qui s'adresse la mémoire sociale et dans ce cas, le support, les traces, l'écriture ou l'enregistrement de la mémoire servent à réactiver une mémoire sociale ». Le passage de la mémoire collective à la mémoire sociale est un changement d'état et de statut de la mémoire, car s'il conserve « l'origine du savoir transmis, c'est-à-dire la position du destinataire, il arrête néanmoins le flux, fige les savoirs ». Ce passage comprenant l'enregistrement et le traitement de la mémoire collective constitue « un savoir qui sert la patrimonialisation et tient même une place

¹³⁴ Ibid.

déterminante dans le processus, et transforme la mémoire collective en une mémoire sociale, écrite, documentée et stockée ». Le savoir constitué au moyen de l'écriture de la mémoire collective en mémoire sociale est donc « un élément de l'objet patrimonial lui-même » et agit comme une sorte de garantie, celle d'une appartenance à un monde d'origine qui lui confère le statut de patrimoine dans le cas du patrimoine matériel, celle d'une appartenance au statut d'objet idéal, dans le cas du patrimoine immatériel, « par le double jeu de la reconnaissance des caractères patrimoniaux dans la manifestation et de l'existence effective d'un patrimoine constitué de l'ensemble des objets immatériels (comme objets idéaux) » (Davallon, 2015)¹³⁵.

Ce passage de mémoire collective à mémoire sociale n'est pas sans risques car il est susceptible de « faire disparaître la dimension incarnée de la parole, effacer le contexte social d'énonciation dans la mesure où ces savoirs et cette parole vont dorénavant être fixés parce qu'inscrits sur un support ». Jean Davallon considère donc que la mémoire sociale est « un état de la mémoire qui est établi, transcrit, et la recreation continue se trouve arrêtée ». Ainsi la mémoire collective doit être performée alors que la mémoire sociale conserve la trace de la performance. Mais la mise en trace, qu'elle soit écrite ou enregistrée, suppose une réduction de la mémoire collective et l'émergence d'un « regard de la mémoire », fondé sur la sélection sur ce qu'il convient d'écrire ou non. L'enjeu est de réduire cette réduction par une écriture ou éditorialisation qui rend compte du contexte d'enregistrement de la mémoire collective mais qui, ce faisant, opère un partage entre « un monde d'origine qui énonce la mémoire et un monde de réception qui la met en forme et la conserve » (Davallon, 2015)¹³⁶.

Selon lui, ce « traitement de la mémoire sociale se rapproche alors de l'histoire et, en tout état de cause, engage de facto un processus de patrimonialisation ». Ceci entraîne une profonde modification du mode d'existence sociale de la mémoire et le changement le plus important réside dans le fait de pouvoir « revenir sur des manifestations antérieures de la mémoire à l'intérieur du groupe » mais aussi de les faire connaître et circuler à l'extérieur du groupe, dans d'autres espaces sociaux. Notons aussi que « l'objet support de l'enregistrement peut devenir totalement autonome » et que le contexte social de la production et de la manifestation de la mémoire qui était auparavant propre au groupe destinataire, peut disparaître « ou à tout le moins ne plus constituer la situation donnant sens à la mémoire » (Davallon, 2015)¹³⁷.

¹³⁵ Davallon Jean. 2015. « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation », Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press, p. 21-41.

¹³⁶ Ibid.

¹³⁷ Davallon Jean. 2015. « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation », Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press, p. 21-41.

Cependant, pour Jean Davallon, il y a une différence selon qu'on parle de patrimoine matériel ou immatériel. Dans le premier cas, le problème auquel est confrontée la patrimonialisation est la difficulté de « revivifier en mémoire collective le savoir construit scientifiquement (c'est-à-dire à produire de l'empathie) et à dépasser une relation uniquement esthétique à l'objet afin d'assurer une continuité entre le collectif présent et le groupe imaginaire des hommes du monde d'origine des objets ». Dans le deuxième cas, la difficulté réside dans le risque d'une mise à distance du patrimoine immatériel et de sa culture « par l'effet de la réflexivité et dans les modalités à mettre en œuvre pour maintenir le lien entre la manifestation présente et ce qui fait patrimoine dans la culture ». Ceci vient du fait que la position de destinataire est « en quelque sorte clivée entre la participation à la pratique (sous forme de performance et de transmission traditionnelle) et l'énonciation d'un savoir sur cette pratique à travers l'écriture de sa mémoire ». Et du côté des destinataires, la patrimonialisation de l'immatériel crée deux positions « pour ceux qui assistent aux performances (manifestation par exécution) et/ou prennent connaissance des savoirs (manifestation par dénotation) ». On trouve donc d'un côté, les personnes de la culture « qui possèdent au moins pour partie une mémoire latérale sur l'objet immatériel et le patrimoine auquel il appartient, à côté des savoirs constitués sous forme documentaire et qui peuvent de ce fait au moins partiellement apprécier la dimension patrimoniale de la manifestation ». De l'autre, se trouvent les personnes extérieures à la culture qui ne possèdent pas cette mémoire latérale et qui « accèdent à l'objet immatériel par la manifestation et/ou par les savoirs constitués » avec le risque que la manifestation « fonctionne comme une performance culturelle, comme une œuvre autonome, détachée de l'idéalité, c'est-à-dire de ce qui fait patrimoine ». Cependant, pour Jean Davallon, c'est précisément ce clivage qui produit une culture commune entre les deux groupes. Jean Davallon distingue donc la mise en mémoire comme « production d'une mémoire, faisant de l'invention de l'objet l'origine d'une mémoire collective » et qui est opérée « par le rituel de la visite patrimoniale » de la remémoration « qui réactualise ou reconstitue la mémoire ou celui de commémoration qui la reconduit » (Davallon, 2015)¹³⁸.

¹³⁸ Davallon Jean. 2015. « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation », Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press, p. 21-41.

1.2.3. Le tournant des années 70-80, un changement du rapport au passé

Avant de continuer, il nous semble qu'un point s'impose sur les rapports de notre société au passé dont les années 1970 et 1980 ont marqué un véritable tournant.

Pierre Nora qui dans l'introduction de la série *Lieux de mémoire* qu'il dirige dans les années 1980, s'intéresse aux lieux de mémoire, « au sens le plus concret et au sens le plus élaboré », où s'est « condensée, incarnée, exprimée la mémoire nationale » et prend pour point de départ de son étude, le constat qu'il n'y avait jusque-là, aucune étude globale sur la question de la mémoire nationale. Pour Pierre Nora, nous étions « dans la mémoire républicaine », nous la vivions et nous n'avions donc pas le besoin d'en faire l'histoire. Cependant, les années 70/80 marquent un basculement « dans l'histoire d'un capital mémoriel », celui de la mémoire républicaine, dont il est nécessaire à présent d'établir l'histoire. Ce basculement est pour Pierre Nora, « le moment au fond, que *Les lieux de mémoire* veulent saisir »¹³⁹. Jusque dans les années 30, l'histoire s'appuyait sur une « tradition de mémoire » et c'est ainsi qu'on justifiait la nation. Cependant, à cette époque, le lien Etat-nation se délite au profit d'un lien Etat-société, l'histoire et la mémoire entrent en crise. La mondialisation, l'indépendance des nations, entraînent une accélération de cette scission et du besoin d'historicité des sociétés. L'histoire s'éloigne et s'oppose pour devenir « savoir de la société sur elle-même » et non plus tradition de mémoire. Elle devient « science sociale » tandis que la mémoire devient « une affaire privée » (Nora, 1986)¹⁴⁰. Ce changement de paradigme ne reconnaît plus les individualités, elle tend à universaliser les individus qui sont censés être « libres et égaux ». L'histoire par sa dimension analytique et son discours critique entraîne une « délégitimation du passé vécu » et de la dimension vivante de la mémoire, « en évolution permanente », « multiple, et démultipliée, collective, plurielle et individualisée ». La mémoire « s'enracine dans le concret, dans l'espace, le geste, l'image et l'objet », se nourrissant de souvenirs, de symboles avec de fait, une tendance à la ritualisation et à la sacralisation. Conséquence de cet « arrachement de la mémoire », une remise en question et une rupture avec un lien d'identité très ancien, un « lien vécu au présent éternel », une disparition des rites et des symboles, de tout ce qui nous lie au passé. Un manque que les individus vont tenter de pallier et de rétablir car, selon Pierre Nora, « moins la mémoire

¹³⁹ Pierre Nora présente son ouvrage *Les Lieux de mémoire*, 1984 [en ligne] <https://enseignants.lumni.fr/fiche-media/00000001159/pierre-nora-presente-son-ouvrage-les-lieux-de-memoire.html> [consulté le 20 février 2023]

¹⁴⁰ Nora Pierre. 1986. « La nation-mémoire », *Les Lieux de mémoire*, Gallimard, t. II. La Nation, 3 vol.

est vécue de l'intérieur, plus elle a besoin de supports extérieurs, de repères tangibles ». C'est ce phénomène qui mène à la multiplication des lieux de mémoire mais aussi à la création d'archives, de cérémonies, de rituels car la mémoire n'est dès lors plus spontanée, il faut la construire ou la reconstruire. On réinvestit les anciens lieux de mémoire et on en crée de nouveaux. Anciens, car pour Pierre Nora, les lieux de mémoire « sont d'abord des restes », une « forme extrême où subsiste une conscience commémorative dans une histoire qui l'appelle, parce qu'elle l'ignore » (Nora, 1986)¹⁴¹. Ce boom mémoriel est pour l'historien Nicolas Offenstadt alimenté par la multiplication importante du nombre d'étudiants entre les années 1960 et 1990. Il l'est aussi par la disparition ou tout du moins de retrait des « grands récits » avec « la chute des grands régimes communistes, les désillusions politiques sociales démocrates face à la crise économique, les désengagements syndicaux, associatifs et politiques qui les accompagnèrent » et qui engendre « une demande de passé » (Offenstadt, 2010)¹⁴².

Ce passage de la mémoire à l'histoire « a fait à chaque groupe l'obligation de redéfinir son identité par la revitalisation de sa propre histoire ». Il a « multiplié les mémoires particulières qui réclament leur propre histoire » et le « devoir de mémoire fait de chacun l'historien de soi ». En somme, l'histoire permet de justifier, de légitimer les mémoires et de reconnaître leur singularité dans le grand ensemble de la mémoire nationale. Le patrimoine devient un marqueur mémoriel, porteur de l'histoire et de la mémoire des identités. Ce passage entraîne une rupture, le passé n'est plus inscrit dans la continuité mais dans la discontinuité, il entraîne une distance entre nous, le présent et le passé, il nous sert à mieux comprendre non pas le passé, mais nous-même, le présent. La disparition de la mémoire traditionnelle ou « vraie » entraîne l'apparition d'une nouvelle forme de mémoire presque contraire. La première est immédiate, la seconde est indirecte. Elle implique reconstruction et réécriture, une mémoire construite par son « passage en histoire ». Pour Pierre Nora, « dès qu'il y a trace, distance et médiation », on n'est plus dans la mémoire mais dans l'histoire. Cette nouvelle forme de mémoire, historicisée, « volontaire et délibérée » est vécue « comme un devoir » qui lui enlève sa spontanéité. Construite, elle « s'appuie toute entière sur le plus précis de la trace, le plus matériel du vestige, le plus concret de l'enregistrement, le plus visible de l'image ». C'est une mémoire écrite, enregistreuse que Pierre Nora décrit comme obsédée par l'archive à qui elle « laisse le soin de se souvenir pour elle et démultiplie les signes où elle se dépose ». Elle crée une injonction à conserver « vestiges, témoignages, documents, images, discours, signes visibles de

¹⁴¹ Ibid.

¹⁴² Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

ce qui fut », qui deviennent des marqueurs et des objets d'étude potentiels des mémoires. Pour l'historien, ce que nous appelons mémoire aujourd'hui est en fait « un stock matériel de ce dont il nous est impossible de nous souvenir » dont la taille est démultipliée de façon vertigineuse par les moyens techniques dont nous disposons. C'est une mémoire-prothèse (Nora, 1986)¹⁴³.

Ce changement qui s'opère dans les années 70-80 et marque un tournant radical dans le rapport de notre société avec le passé, impliquant également une transformation de notre mode de conception du patrimoine et de la mémoire, l'historien François Hartog le désigne par le terme « présentisme ». Ainsi, nous sommes face à « un présent omniprésent, ayant pour ainsi dire absorbé les catégories du passé et du futur » (Hartog, 2018)¹⁴⁴ Ce phénomène entraîne une démultiplication des mémoires et aussi, une démultiplication du processus de patrimonialisation. Le processus de mise en patrimoine s'intéresse alors à des objets qui autrefois n'étaient pas reconnus comme étant dignes de faire patrimoine, et donc, quelque part de faire société, selon la première logique de patrimonialisation, d'ordre plutôt savante et traditionnelle qui « consiste à repérer, étudier, classer et sauvegarder des objets ou des lieux pour leurs qualités historiques ou artistiques » (Frayse, 2006)¹⁴⁵. Le patrimoine n'est plus seulement historique mais il est à présent mémoriel et immatériel, il est parce qu'il est reconnu par une communauté, et dans ce cadre, le savoir de l'expert, du scientifique, n'est plus l'unique prérequis pour sa reconnaissance. Il suffit qu'un groupe dise que ceci fait pour lui patrimoine (Hartog, 2018)¹⁴⁶. La notion de patrimoine se substitue alors à celle de monument historique, qu'elle englobe, et qui pendant longtemps, en Europe et particulièrement en France, était associé à la mémoire nationale considéré comme « trace matérielle ancrée au sol, marqueur spatial du passé dont la valeur mériterait qu'il soit conservé et transmis » (Coëffé, Morice, 2017)¹⁴⁷. Le monument historique, et d'une manière générale, le monument, se « déplace vers l'ordinaire » pour Patrick Fraysse, « du durable à l'éphémère, de l'exceptionnel à la normalité mise en exergue », il ne représente plus le seulement le pouvoir dominant et chaque groupe social s'invente un monument. Ceci

¹⁴³ Nora Pierre. 1986. « La nation-mémoire », Les Lieux de mémoire, Gallimard, t. II. La Nation, 3 vol.

¹⁴⁴ Hartog François. 1998. « Patrimoine et histoire : les temps du patrimoine », *Patrimoine et Société*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes. p. 3-17.

¹⁴⁵ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

¹⁴⁶ Hartog François. 1998. « Patrimoine et histoire : les temps du patrimoine », *Patrimoine et Société*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes. p. 3-17.

¹⁴⁷ Coëffé Vincent, Morice Jean-René. 2017. « Patrimoine sans limite ? La mondialisation du tourisme comme opérateur d'un tout-patrimoine », *L'Information géographique*, vol. 81, n° 2, p. 32-54.

entraîne la dissolution de la valeur exceptionnelle de la notion de monumentalité « dans la normalité de la civilisation industrielle et culturelle » (Frayse, 2006)¹⁴⁸.

Selon Jean Davallon, ce changement de régime d'historicité a eu pour mérite de mettre en lumière le processus de patrimonialisation, c'est-à-dire le processus par lequel les hommes reconnaissent à un objet des valeurs qui font sens. Cependant il a eu également pour mérite de générer une effusion et une confusion qui pourrait mener au « tout patrimoine » (Davallon, 2016) et par là même peut-être, au « rien patrimoine ». A ce titre nous évoquons la question posée par l'historien de l'art Jean-Michel Leniaud, est-on face à une « balkanisation mémorielle » ou une « unification patrimoniale » ? (Leniaud, 1994)¹⁴⁹ Il utilise ces termes pour questionner le dilemme autour de l'identité, entre liberté et égalité, où doit-on se placer ? D'un côté l'identité ou le droit à la différence, de l'autre, l'égalité avec le risque de mener à l'uniformisation de la société. Il est important aussi de questionner la place et l'influence du tourisme sur les changements de régime d'historicité, de mémoricité et de patrimonialité. Les géographes Vincent Coëffé, Jean-René Morice mettent en garde contre le fait que la mondialisation du tourisme risque de mener à « produire du tout patrimoine » au risque d'épuiser le patrimoine lui-même. Cela ne pourrait-il pas entraîner même un phénomène de dépatrimonialisation dans une démarche de protection du patrimoine ? Ils posent également la question de savoir si ce « tout patrimoine » ne mènerait pas à un « tout-risme », ou à l'homogénéisation des formes et des discours, du système touristique dans son ensemble et de fait à son appauvrissement (Coëffé, Morice, 2017)¹⁵⁰.

Quoiqu'il en soit, ce changement qui s'opère dans les années 70/80, l'ethnologue et anthropologue Daniel Fabre le qualifie de tournant patrimonial, il ne s'agit plus « de reconnaître ce que les savoirs constitués [...] ont déjà fait entrer dans leurs répertoires, fussent-ils d'échelle locale, mais de se demander, devant le fourmillement du réel que l'on a constamment sous les yeux sans le voir, ce qui pourrait ou devrait « faire patrimoine » au nom de l'histoire et de la mémoire » (Fabre, 2013)¹⁵¹. Ce positionnement relève d'une sorte de « sentiment démocratique du passé ». De fait, s'amorce un lent processus de transformation des politiques et des institutions patrimoniales qui ne s'adressent plus dès lors à des publics spécialisés mais à tous

¹⁴⁸ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

¹⁴⁹ Leniaud Jean-Michel. 1994. « La mauvaise conscience patrimoniale », *Le Débat*, vol. 78, n°1, p. 159-169.

¹⁵⁰ Coëffé Vincent, Morice Jean-René. 2017. « Patrimoine sans limite ? La mondialisation du tourisme comme opérateur d'un tout-patrimoine », *L'Information géographique*, vol. 81, n° 2, p. 32-54.

¹⁵¹ Fabre Daniel. 2013. *Émotions patrimoniales*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme. 409 p.

les publics. L'Etat et les institutions savantes ne sont plus seules dépositaires de la mise en patrimoine, de sa protection et de sa valorisation. A leurs côtés, de nouvelles institutions, des associations et des lieux collectifs se font « le laboratoire discret de l'expérience et de l'expression des nouvelles valeurs, le lieu où le transport patrimonial s'est éprouvé ». De nouveaux lieux et espaces de circulation de cette nouvelle sensibilité patrimoniale émergent, et les médias qui lui donnent une diffusion large et rapide, se substituent aux relais pédagogiques étatiques et académiques plus classiques. Le patrimoine devient aussi un lieu polémique où s'affrontent les acteurs de la société, preuve en est des nombreuses controverses ou « disputes patrimoniales » à propos du vandalisme, du déplacement, de l'esthétique, de l'usage politique de l'objet patrimonial. Ces controverses sont importantes pour Daniel Fabre, selon qui elles cristallisent des idées, des pensées, des opinions et les diffusent dans la société sur le long terme. Daniel Fabre montre également que ce tournant patrimonial « coïncide historiquement avec l'expansion du tourisme » et que ces « deux domaines de l'action publique et de l'expérience commune se recouvrent, fonctionnent tels de quasi synonymes, et déclenchent des stratégies totalement entremêlées mais dont les contradictions sont devenues un ressort émotionnel spécifique » (Fabre, 2013)¹⁵².

Dans le tome 2 des *Lieux de mémoire*, dirigé par Pierre Nora, à propos de la notion de patrimoine, André Chastel, professeur honoraire au Collège de France, évoque le fait qu'en « s'élargissant, la notion prend une dimension affective plus marquée pour désigner certaines conditions fondamentales de l'existence nationale, voire de l'existence humaine » face à une période de trouble de la conscience collective (Chastel, 1986)¹⁵³. C'est aussi ce qu'affirme quelques années plus tard, le spécialiste canadien en patrimoine culturel, Laurier Turgeon, pour qui « le patrimoine est aujourd'hui plus une question d'affect que d'intellect, de sociabilité que d'expertise ». Ce changement de régime de patrimonialité s'inscrit à l'échelle mondiale pour Laurier Turgeon qui s'appuie pour démonstration, sur les deux grandes conventions de l'UNESCO sur le patrimoine, qui ont institutionnalisé ce changement et ont servi d'exemple à de nombreuses institutions dans le monde, adoptées à une trentaine d'années d'intervalle et qui « reflètent bien ce changement ». Il montre que depuis les années 2000 et l'institution de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel de 2003, « nous sommes passés d'un régime patrimonial soucieux de l'authenticité, de la conservation de la culture matérielle et de la contemplation esthétique de l'objet dans sa matérialité à un régime qui

¹⁵² Ibid.

¹⁵³ Chastel André. 1986. « La notion de patrimoine », *Les Lieux de mémoire*, t. II, La Nation, Paris, Gallimard, pp. 405-450.

valorise la transformation des pratiques culturelles, la performance de la personne et l'expérience sensible de la culture » (Turgeon, 2010)¹⁵⁴. Selon François Hartog, ce courant présentiste, s'observe à la fois dans la création ou à l'invention de patrimoine et à la fois, la « remise au présent » de patrimoines existants, en particulier à l'aide de « techniques qui relèvent de la scénarisation et de la présentification ». Il pose la problématique de la transmission, le patrimoine n'est plus ce dont on hérite, mais ce que l'on reconnaît comme tel. Comment dès lors penser sa transmission sur le long terme ? Comment penser l'avenir de ce « patrimoine pour aujourd'hui » ? Il met en garde : « la logique du spectacle, sinon du spectaculaire et de l'émotion risque de l'emporter de plus en plus avec, bien sûr, celle de la rentabilité » (Hartog, 2018)¹⁵⁵.

1.2.4. Médiations historiques, patrimoniales et mémorielles : médiations du passé ?

Nous arrivons ici à la question qui nous occupe, celle de la médiation de l'histoire, de la mémoire et du patrimoine, de la transmission des savoirs, de leur mise en communication à travers des objets médiateurs.

Que l'on parle d'objets et de médiations patrimoniaux, historiques ou mémoriels, il est toujours question de notre rapport au passé. Histoire, mémoire et patrimoine peuvent tous trois faire l'objet de médiation et devenir des objets médiateurs au sens d'Yves Jeanneret, des médias constitués comme des « outils particuliers, qui façonnent, non la maîtrise des hommes sur la nature, mais les moyens de la représentation » (Jeanneret, 2008)¹⁵⁶. Plus précisément, comme des « appareils discursifs de production et de diffusion de messages dans l'espace public » (Jeanneret, 2007)¹⁵⁷. Les objets de la médiation sont des objets polychrésiques, pour reprendre le concept d'Yves Jeanneret, c'est-à-dire qu'ils sont sujets à de multiples usages et cette

¹⁵⁴ Turgeon Laurier. 2010. « Introduction. Du matériel à l'immatériel », *Ethnologie française*, vol. 40, n°3, p. 389-399.

¹⁵⁵ Hartog François. 1998. « Patrimoine et histoire : les temps du patrimoine », *Patrimoine et Société*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes. p. 3-17.

¹⁵⁶ Jeanneret Yves. 2008. « La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication », ANAIS, 1er Colloque médiations et usages des savoirs de l'information : un dialogue France - Brésil (Réseau MUSSI, Instituto de Comunicação e Informação Científica e tecnológica em Saúde – ICICT/FIOCRUZ), p. 37-59.

¹⁵⁷ Jeanneret Yves. 2007. « Usages de l'usage, figures de la médiatisation », *Communication et Langages*, n°151, p. 3-19.

polychrésie participe « pleinement à la réalité de leur sens ». Finalement, la question n'est-elle pas plutôt celle des intentionnalités de ces médiations et leurs spécificités, en termes de pratique, d'usage, d'acteurs, de situations ? Qu'est-ce qui différencie la médiation du patrimoine, de celle de l'histoire, de celle de la mémoire ? Qu'est-ce qui fait leur spécificité ?

En cherchant des travaux sur les thématiques médiation et histoire pour faire notre état de la recherche en SIC, nous avons été surprise de voir qu'il en existait très peu. Taper sur Google les mots clés « médiation de l'histoire » ou, à défaut, médiation historique, révèle une pauvreté de résultats assez frappante. Alors que la recherche est féconde en ce qui concerne la médiation, la médiation culturelle, la médiation de l'art, celle de la science, celle du patrimoine, et bien d'autres encore, en témoignent toutes les occurrences que révèle une rapide recherche dans les moteurs de recherche et les plateformes spécialisées comme Cairn, Persée ou encore Open edition, elle l'est beaucoup moins en ce qui concerne la médiation de l'histoire. Il semble que l'on parle plutôt de médiation du passé, de médiation du patrimoine, de médiation des archives ou encore de médiation documentaire. Il semble que la médiation de l'histoire porte toujours sur la médiation de quelque chose qui compose, révèle, construit, constitue l'histoire. Pourquoi ? Faut-il substituer le passé à l'histoire dans les sciences de l'information et de la communication ?

L'ouvrage *Dialogues autour du patrimoine. L'histoire, un enjeu de communication* ? dirigé par Patrick Fraysse, Jessica de Bideran, Julie Deramond, récemment paru, présente le fruit de 10 ans de recherches en SIC autour de la question d'une approche infocommunicationnelle du patrimoine et de l'histoire. Il montre la difficile reconnaissance de l'approche infocommunicationnelle, notamment par les historiens, pour les recherches effectuées en SIC. Pour les historiens qui se sont emparé de la médiation, on parle d'histoire publique et nombreux sont les travaux à ce sujet. L'introduction du carnet Hypothèses du Master d'histoire publique de l'université de Paris-Est Créteil en donne la définition suivante :

L'histoire publique désigne l'histoire telle qu'elle est produite et réécrite pour un vaste public. C'est l'histoire des films historiques, des documentaires, des sites web, des romans historiques, des magazines, des musées. C'est l'histoire mise au service des politiques mémorielles des villes, des institutions publiques, des groupes sociaux, des entreprises. C'est l'histoire regardée, écoutée, lue et appréciée par des millions de personnes au cinéma, à la télévision, dans des livres, par des visites.

Elle spécifie ensuite les compétences et les savoirs des historiens spécialistes de l'histoire publique :

Les spécialistes de l'histoire publique doivent tenir ensemble les compétences historiques académiques et des techniques de médiation très diverses. Ils interpellent souvent leur auditoire sur les enjeux et les problèmes actuels de nos sociétés. Ils fondent leur recherche sur un large corpus documentaire composé de sources écrites, orales, audio et iconographiques, en plus de recourir aux collections d'objets issus de la culture matérielle et à toute autre forme de témoignages historiques. Rien qui les différencie de la tradition historique, sinon une hiérarchie parfois renouvelée de ces sources. Une fois les données analysées et interprétées, ces historiens présentent les résultats de leurs travaux non seulement dans les publications savantes, mais aussi à travers les expositions muséales, les sites patrimoniaux, les rapports gouvernementaux, l'Internet et les autres médias¹⁵⁸.

Cette définition montre bien l'approche des historiens qui utilisent une méthodologie propre et un point de vue différent. Il y a certes un même objet d'étude mais comme Gérard Régimbeau le rappelle, « sans le confondre avec le travail historique, le travail des SIC n'en demande pas moins de puiser à l'histoire pour reconstituer les filiations et les états du statut d'une iconologie contemporaine » (Régimbeau, 2007)¹⁵⁹. Nous ne nous empêcherons pas d'emprunter dans ce travail de thèse aux historiens spécialistes de l'histoire publique, mais aussi à ceux spécialistes d'histoire culturelle, ceux qui ont travaillé sur les représentations et les discours qui ont accompagné la Grande Guerre comme Alain Prost, Annette Becker, Stéphane Audoin-Rouzeau, Nicolas Offenstadt, bien au contraire, ils seront des sources précieuses d'information.

Cependant, la question se pose de savoir ce que l'histoire d'un point de vue communicationnel et qu'est-ce qu'une approche infocommunicationnelle de l'histoire ? Il s'agit aussi d'interroger en quoi la médiation de l'histoire peut-elle être envisagée comme une médiation à part entière, qu'est-ce qui la différencie et la lie à la médiation du patrimoine ? L'approche infocommunicationnelle aborde l'histoire et le patrimoine comme des êtres culturels, comme le rappelle en introduction de l'ouvrage *Dialogues autour du patrimoine. L'histoire, un enjeu de communication ?* Patrick Fraysse, Jessica de Bideran et Julie Deramond. Ce point de vue, propre aux SIC, incite le chercheur à s'intéresser aux médiations de l'histoire et du patrimoine en tant que « processus de communication, qui consiste à rendre accessible la recherche historique aux yeux d'un public non averti par l'usage d'un second discours ». Il

¹⁵⁸ Carnet du master histoire publique de l'université de Paris-Est Créteil, Histoire publique, Une Définition Rapide, [en ligne], <https://histpubliq.hypotheses.org/quest-ce-que-lhistoire-publique/une-definition-rapide> [consulté le 3 mars 2023].

¹⁵⁹ Régimbeau Gérard. 2007. « Médiations iconographiques et médiations informationnelles : réflexions d'approche », *Communication*, vol. 26, n°1, p. 164-177.

s'agit donc d'étudier les processus qui fabriquent, font circuler et transforment les idées, les objets et les savoirs historiques et patrimoniaux, en prenant en compte » les acteurs et les situations de communication (des producteurs de contenu et professionnels aux récepteurs et multiples publics), les techniques et les dispositifs qui rendent possible la circulation des informations et des idées, et les enjeux symboliques ». L'étude des médiations de l'histoire pose donc la question de savoir comment s'écrit et se réécrit l'histoire, comment elle est mise en scène et en récit, les transformations et les détournements que cela implique. Cela pose aussi la question de savoir « comment le passé s'incarne-t-il et se met-il en scène à travers les objets et sites patrimoniaux » et « comment est-ce que les stéréotypes et les idées reçues circulent et mettent en oeuvre des récits concurrents à ceux des historiens ? » (De Bideran, Deramond, Fraysse, 2016)¹⁶⁰.

Mais si l'objet patrimonial est porteur de valeur historique, il est également porteur de mémoire, ce que le chercheur en SIC ne peut ignorer, en particulier lorsque l'objet historique et patrimonial est lié aux guerres et aux conflits politiques, donc, à des mémoires sensibles. Malgré tout, il semble que l'étude des médiations de la mémoire, ou médiations mémorielles, soit encore une question nouvelle dans le champ des SIC (Thiesen, 2016)¹⁶¹. Dans l'introduction du numéro 99 de la revue *Sciences de la Société* portant pour titre *Mémoire, Histoire et médiations : approches croisées* et s'intéressant plus particulièrement « à la fabrique de la mémoire – qu'elle soit sociale, matérielle, populaire – par différents dispositifs et objets médiateurs », Patrick Fraysse, Jessica de Bideran, Julie Deramond rappellent la difficulté de penser ensemble mémoire et médiation. L'exercice est difficile mais il est pourtant nécessaire face aux enjeux politiques et sociaux complexes que soulève la question de la mémoire, ou plutôt des mémoires, et qui « amènent inévitablement l'histoire dans l'arène publique et multiplient à outrance les risques d'instrumentalisation du passé ». Penser la médiation de la mémoire, c'est penser ensemble l'appropriation et la transmission de la mémoire, c'est penser « une histoire à laquelle se mêlent les sensibilités et les représentations, les identités politiques et religieuses, les conflits et les luttes partisans, pour être exposées dans l'espace public » (De Bideran, Deramond, Fraysse, 2016)¹⁶².

La chercheuse Icléa Thiesen s'interrogeant sur la question de la mémoire sociale et des médiations de l'histoire dans une perspective infocommunicationnelle, rappelle l'importance

¹⁶⁰ Deramond Julie, de Bideran Jessica, Fraysse Patrick. 2016. « La construction info-communicationnelle des médiations historiques et mémorielles », *Sciences de la société*, n°99, p. 3-12

¹⁶¹ Thiesen Icléa. 2016. « Mémoire sociale et médiation de l'histoire », *Sciences de la société*, n°99.

¹⁶² Deramond Julie, de Bideran Jessica, Fraysse Patrick. 2016. « La construction info-communicationnelle des médiations historiques et mémorielles », *Sciences de la société*, n°99, p. 3-12

des travaux de Maurice Halbwachs à propos de la mémoire collective en tant que construction sociale, faite de souvenirs collectifs et fortement liée aux questions identitaires mais aussi que le passé est toujours reconstruit en fonction du présent. Ainsi, au fur et à mesure que le présent évolue, les représentations du passé évoluent et « la mémoire sociale s'inscrit dans des processus de resignification au cours du temps, d'après des informations nouvelles véhiculées par des revues scientifiques spécialisées, de vulgarisation, par la presse, la télévision, la radio, etc. » (Thiesen, 2016)¹⁶³. S'interroger sur les médiations de la mémoire suppose de prendre en compte la pluralité des mémoires, les luttes mémorielles des groupes et leurs revendications, les usages de la mémoire, « les préjugés, les idéologies bien ancrées, les croyances enracinées, toutes reflétées dans les médias et dans les grands intérêts de classe » mais aussi leurs évolutions et leur transformation. C'est aussi tenter de repérer dans l'étude des formes et des formats des médiations des mémoires, dans les dispositifs et les écritures des mémoires, ce qui dans le langage, les codes et les représentations « instaure les relations d'appartenance qui se rapprochent de la notion d'identité, et donc aussi de la mémoire sociale » car mémoire et identité sont profondément liées. Interroger la mémoire, d'un point de vue info-communicationnel comme d'un point de vue historiographique suppose de s'interroger sur les origines et les ancrages de la mémoire sociale en prenant en considération la singularité de chacune de ces mémoires. Icléa Thiesen rappelle qu'il n'existe pas de méthode pour « reconstruire la mémoire des groupes » même si, il existe parfois des ressemblances entre groupes. Ce travail de reconstruction doit se fonder sur la mise en dialogue et la recontextualisation des sources, documents et témoignages, une démarche fondamentale pour comprendre « les conditions dans lesquelles les récits ont été produits et pour les valider » (Thiesen, 2016)¹⁶⁴.

Toujours du point de vue des SIC, Béatrice Fleury et Jacques Walter qui se sont penchés sur la question des dispositifs de médiation mémorielle autour des lieux de détention et de massacre dans la série *Qualifier des lieux de détention et de massacre*, dans le quatrième volume axé sur la question des médiations, définissent les dispositifs de médiation mémorielle comme des dispositifs qui permettent de s'appropriier le passé et qui « ont pour visée de transmettre un savoir, des connaissances, des ressentis » (Fleury, Walter, 2011)¹⁶⁵.

Ils donnent forme et visibilité au passé, sont fondés sur des temporalités et des « spatialisations en tension, fixant au présent des événements en un lieu aux contours souvent

¹⁶³ Thiesen Icléa. 2016. « Mémoire sociale et médiation de l'histoire », *Sciences de la société*, n°99.

¹⁶⁴ Thiesen Icléa. 2016. « Mémoire sociale et médiation de l'histoire », *Sciences de la société*, n°99.

¹⁶⁵ Fleury Béatrice, Walter Jacques (dir.). 2011. *Qualifier des lieux de détention et de massacre (4). Dispositifs de médiation mémorielle*. Presses universitaires de Nancy, 419 p.

mouvants, les tracés de faits anciens pouvant être redessinés au vu des impératifs contemporains ». Ils s'articulent entre « visées et attentes mémorielles des agents de mémoire et des visiteurs ». La difficulté est d'établir un langage et des références communes, mais aussi d'être présentés sous des formes lisibles socialement parlant, mais aussi scientifiquement. Ils s'inscrivent dans un rapport complexe entre présence ou continuité du passé et disparition de celui-ci, et ceci se répercute dans les médiations, dans les cérémonies commémoratives comme dans la représentation de l'espace. Les lieux, sont réels mais aussi irréels et c'est en ceci qu'ils retrouvent une « autre présence d'ordre universel ».

Pour qui s'intéresse aux dispositifs de médiation mémorielle, il faut garder en tête que la transmission « ne peut s'appréhender que dans le rapport qu'elle entretient avec les caractères sociaux qui la constitue et au cœur desquels se rejoignent des attendus (ou impératifs) politiques -locaux, nationaux et/ou internationaux- qui ancrent le choix mémoriel dans une interrogation concernant le pourquoi, des options formelles qui traitent du comment, des considérations sociétales qui s'attachent à faire se relier le pourquoi à un qui ». Interroger les dispositifs de médiation mémorielle doit impliquer d'interroger ensemble ou séparément, l'intentionnalité des acteurs c'est à dire la question du pouvoir et de la domination attachée à la mise en exergue des dispositifs, mais aussi « les aspects techniques vs esthétiques/symboliques », ou encore les « us et usages des actions et pratiques de mémoire ». Beatrice Fleury et Jacques Walter nous invitent également à questionner les lieux et leurs temporalités au prisme de la qualification, de la disqualification et de la requalification, c'est-à-dire des processus d'attribution d'un « sens au lieu - relatif aux faits qui s'y sont déroulés et à leur interprétation- et y associer les actions (ériger un monument, organiser des manifestations, concevoir des parcours de visite), signes et symboles qui lui correspondent ». Ceci permet de faire apparaître les traces de la rupture ou de la continuité mais aussi les éléments de stabilisation, « notamment lors de va-et-vient entre accords et désaccord au sein du groupe des acteurs ». Dans une configuration mémorielle, le processus de qualification revêt une difficulté essentielle, celle de la complexité de faire des choix en accord avec tous les acteurs. Pour que le dispositif fonctionne, il doit y avoir eu accord « sur une logistique, une poétique, une politique et une symbolique ». Il doit y avoir un respect des formes et des conventions, des limites de ce qui est socialement acceptable ou non, au moment où est pensée la médiation, et à chaque étape de sa mise en œuvre.

Ainsi, les dispositifs de médiation mémorielle sont ancrés dans un paradoxe, celui de voir « disparaître d'un dispositif les tensions qui en ont ponctué la création » et par conséquent, de présenter une vision pacifiée de l'histoire. Mais, selon Béatrice Fleur et Jacques Walter on peut se poser la question de savoir si c'est là le « gage de l'efficacité de la domination d'un

groupe sur les autres et dans le cadre de laquelle le dispositif de médiation joue un rôle structurant ». La médiation mémorielle pose aussi la question de l'usage qui est fait du dispositif. A propos des dispositifs muséaux et des dispositifs spatiaux, la question du lieu est essentielle « pour des raisons historiques, topographiques mais aussi pour des raisons symboliques ou la concordance entre les attendus - déterminés par des éléments contemporains de contexte - et un résultat est une donnée obligatoire ». Ces territoires de la mémoire nous rappellent-ils, ont « des frontières géographiques et/ou symboliques » qui se déplacent « selon les périodes et les attentions individuelles et/ou sociales particulières » (Fleury, Walter, 2011)¹⁶⁶.

L'ouvrage se termine sur la mise à jour « d'un répertoire commun d'expériences mémorielles ou diversités des lieux mais similarités des actions incarnent les deux faces d'un même mouvement, celui qui a pour visée de rendre hommage aux victimes du passé ». Dans un contexte mondial, le phénomène de réactivation du passé se lit à l'échelle planétaire et présente des « similitudes dans les attentes de l'opinion et des politiques mises en oeuvre pour donner une « juste » place à l'histoire et à la mémoire dans des lieux aussi différents que l'Europe, l'Asie, l'Amérique latine ou l'Afrique du sud ». Ils observent que quel que soit l'histoire et la mémoire dont il est question, les processus mémoriels « connaissent des invariants qui subissent les différences ». Ils posent la question de savoir, si « au-delà de la mondialisation de l'histoire », ce constat ne résulterait pas « de ce que recouvre la notion même d'expérience », dans une double acception, celle « relative avec les faits traversés et qui sont en lien avec le génocide, le massacre, la détention » mais aussi de l'expérience qui est « en lien avec la dimension commémorative ». Pour eux, « pour l'une comme pour l'autre - et plus encore parce qu'elles sont ici en relation- les gestes mémoriels sont communs parce que l'expérience dont elle rend compte comporte elle aussi, des traits communs dont nous retiendrons deux caractères : elle réfère à la démesure des hommes, ce qui conduit à poser des jugements contre des coupables et en faveur des victimes qu'il s'agit (dans un cas comme dans l'autre) de désigner ; elle s'adresse à des tiers qui se font le relais d'une forme de jugement et la valident ». L'ouvrage se termine sur une question, celle de savoir si l'expérience ne favorise-t-elle pas l'adhésion à la cause défendue en arrière-fond des gestes mémoriels ? (Fleury, Walter, 2011)¹⁶⁷.

¹⁶⁶ Fleury Béatrice, Walter Jacques (dir.). 2011. *Qualifier des lieux de détention et de massacre (4). Dispositifs de médiation mémorielle*. Presses universitaires de Nancy, 419 p.

¹⁶⁷ Fleury Béatrice, Walter Jacques (dir.). 2011. *Qualifier des lieux de détention et de massacre (4). Dispositifs de médiation mémorielle*. Presses universitaires de Nancy, 419 p.

Nous finirons ici sur la notion de passé. Faut-il substituer le passé au patrimoine, à l'histoire mais aussi à la mémoire dans les sciences de l'information et de la communication ? Utilise-t-on le passé pour éviter de se confronter à la question de la médiation historique et plus encore, celle de la médiation mémorielle ? S'agit-il d'autre chose ?

John Dewey écrivait que « le passé absorbé par le présent poursuit son chemin, il va de l'avant » (Dewey, 1934)¹⁶⁸. Faut-il parler du passé pour interroger simultanément les trois dimensions, historique, mémorielle et patrimoniale d'un même objet, leurs intentionnalités et leurs usages ? Dominique Poulot, concluait son article *Le temps des musées et le temps du patrimoine* par une citation du philosophe indien Arjun Appadurai, dont la culture s'inscrit dans un rapport au temps totalement différent du nôtre : « Le passé constitue une modalité discursive alternative en soi d'autres modes de communication culturelle, qui peuvent eux assumer un éternel présent, et qui souvent se situent de fait dans ce cadre temporel. Les normes du discours sur le passé dessinent un champ de la culture qui peut faire des concessions au changement, et reconnaître la division et le débat. Au bilan, de telles normes autorisent de nouvelles formes d'action, en même temps qu'elles permettent aux cultures de réguler le changement social » (Appadurai, 1981)¹⁶⁹. La question est donc peut-être de savoir, à propos d'un passé communément partagé, comme les différents groupes le revendiquent, l'écrivent, « entre un temps rituel, sans durée, et le temps du monde, dominé par le présent qui passe » (Poulot, 2011)¹⁷⁰. Dans nos travaux, nous convoquerons le terme de passé pour convoquer ensemble les trois dimensions des objets mais aussi pour simplifier la lecture.

¹⁶⁸ Dewey John. 2005 (1934). *L'art comme expérience [1934]*, Gallimard, coll. Folio essais, 608 p.

¹⁶⁹ Appadurai Arjun. 1981. « The Past as a Scarce Resource », *Man*, n°16, p. 201-219

¹⁷⁰ Poulot Dominique. 2011. « Le temps des musées et le temps du patrimoine », *Hermès, La Revue*, vol. 61, n°3, p. 23-29.

1.3. Les lieux de la médiation

« Le lieu où je suis, quel est-il ? Ce n'est jamais le lieu où je me vois, où tu me vois. Il est comme inapprochable, même de moi. Non, ce qui se passe n'est pas ce qui se passe en ce moment. Autre chose advient dans ce qui se passe. Non hors de lui, non ailleurs qu'en lui, mais en lui, comme ce qui se passe » (Munier, 1983). Par cette citation d'un poème de Roger Munier, dans *Le Visiteur Qui Jamais Ne Vient* nous souhaiterions ouvrir la question des lieux et en introduire d'emblée la complexité. Elle introduit également les questions d'authenticité, de réalisme que nous discuterons plus loin.

1.3.1. Du lieu de médiation au lieu comme média : le sens du lieu

Si le lieu est à la fois une condition de l'existence de la culture mais aussi un facteur d'influence sur les pratiques culturelles (Després-Lonnet, 2012)¹⁷¹, le lieu de médiation n'est pas lié qu'au lieu culturel et la médiation non plus. Elisabeth Caillet et Marie-Christine Bordeaux revenant sur l'évolution de la notion de médiation, en tant qu'objet conceptuel mais aussi en tant que pratique culturelle, montraient comment petit à petit la médiation est sortie des lieux culturels, et comment cela a amené à la dissociation des médiations dans les lieux culturels et hors les murs, des médiations dites face public ou présentiel, ou directe, versus la médiation différée (Caillet, Bordeaux, 2013)¹⁷². La médiation peut potentiellement transformer n'importe quel lieu, en lieu de médiation et pour les chercheuses Elisabeth Caillet et Marie-Christine Bordeaux, c'est parce qu'elle introduit une notion de liberté qui permet de différencier les discours qu'elle produit, de ceux produits par le discours scientifique (Caillet, 1994 ; Caillet, Bordeaux, 2013)¹⁷³ ¹⁷⁴. Ici nous parlons d'abord du lieu physique, du lieu institutionnel comme celui du musée. La chercheuse canadienne Dominique Meunier définit la médiation comme «

¹⁷¹ Després-Lonnet Marie. 2012. « Médiations des lieux de médiations », *Communication & langages*, vol. 173, n°3, p. 43-48.

¹⁷² Bordeaux Marie-Christine, Caillet Élisabeth. 2013. « La médiation culturelle : Pratiques et enjeux théoriques », *Culture & Musées*, Hors-série.

¹⁷³ Caillet Elisabeth. 1994. « L'ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, n°6. p. 53-73.

¹⁷⁴ Bordeaux Marie-Christine, Caillet Élisabeth. 2013. « La médiation culturelle : Pratiques et enjeux théoriques », *Culture & Musées*, Hors-série.

le lieu de la relationnalité » impliquant un mouvement de « réciprocité et d'interdépendance », un processus continu « d'articulation et de ré-articulation ». Elle utilise le terme relationnalité pour « souligner la nature relationnelle des liens entre les éléments mobilisés mais aussi de renforcer l'idée de l'action ». La relationnalité « est ce qui arrive, l'occurrence, dans l'ici et le maintenant ». Elle considère donc que la notion de lieu doit être pensée comme quelque chose de « fluide et mouvant » plutôt que « comme quelque chose qui serait territorialisé, géographiquement, avec des frontières définies a priori et fixes ». Cette posture n'empêche pas cependant « de « voir » comment différents éléments (humains et non humains) se retrouvent, pour un temps donné « là », assemblés, mis en relations, où il « se passe quelque chose » » (Meunier, 2007)¹⁷⁵.

D'un point de vue infocommunicationnel, Marie Després-Lonnet écrivait en 2013 que « pratiquer un lieu, ce n'est pas simplement le fréquenter, c'est en faire l'expérience, c'est déployer, en actes, un faire qui a une certaine signification. La question fondamentale est alors la suivante : « comment se tissent les liens de sens qui unissent certains lieux et certaines pratiques ? » (Després-Lonnet, 2013)¹⁷⁶. Elle propose de définir les lieux de médiation comme « les cadres, à la fois physiques et symboliques, au sein desquels prennent sens les différents projets de médiation ». Ceci est valable pour les espaces tangibles comme virtuels. Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier désignent par exemple l'écran non pas comme « un simple support de signes » mais « un lieu où les signes trouvent leur forme et leur organisation » (Jeanneret, Souchier, 2005)¹⁷⁷. Le lieu est donc avant tout d'un point de vue infocommunicationnel, « un espace sémiologiquement construit » car c'est « un espace de pratique(s) où se jouent des négociations de sens, dans la rencontre entre connaissances expertes issues de différentes sphères professionnelles et pratiques de visite » (Després-Lonnet, 2012)¹⁷⁸. Ainsi nous pouvons considérer que la médiation peut effectivement transformer n'importe quel lieu. Nous pouvons aussi considérer que la médiation est elle-même potentiellement créatrice de nouveaux lieux. A ce sujet, le numérique et la dématérialisation, s'ils ne sont pas les seuls évidemment, sont particulièrement créateurs de nouveaux lieux.

¹⁷⁵Meunier Dominique. 2007. « La médiation comme « lieu de relationnalité ». Essai d'opérationnalisation d'un concept », *Questions de communication*, vol. 11, n°1, p. 323-340.

¹⁷⁶ Després-Lonnet Marie. 2014. *Temps et lieux de la documentation : transformation des contextes interprétatifs à l'ère d'internet*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille.

¹⁷⁷ Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel. 2005. « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication et langages*, n°145.

¹⁷⁸ Després-Lonnet Marie. 2012. « Médiations des lieux de médiations », *Communication & langages*, vol. 173, n°3, p. 43-48.

D'un point de vue infocommunicationnel, nous pouvons définir le lieu de la médiation comme un média, selon Jean Davallon et l'observer à partir de son opérativité symbolique c'est à dire, comme « un espace social à l'intérieur duquel des acteurs, produisent et font circuler des discours, porteurs de représentations qui elles aussi circulent et se transforment, se définissent des règles, des normes, des espaces au seins desquels s'organise la société » (Davallon, 1992)¹⁷⁹. La définition du média posée par Jean Davallon peut être circonscrite à partir de plusieurs critères. Il faut d'abord envisager le média comme lieu d'interaction, un dispositif social dont les caractéristiques et le fonctionnement sont socialement définis, qui produit un discours social qui lui est spécifique, qui a donc son propre langage et sa propre façon de faire sens. C'est ainsi que chaque média développe sa propre technologie pour construire, faire circuler et transmettre son discours autour de règles socialement définies c'est-à-dire « des logiques d'interaction et des procédures de réception, des logiques de production de sens et des modalités de relations sociales ». Le média est un dispositif qui permet à la fois à la société de se construire et « qui lui sert de soubassement », c'est un espace au sein duquel s'établit un type de relation sociale entre les acteurs qui l'investissent (producteurs comme publics), ce qui lui confère « un enjeu de pouvoir et donc potentiellement le lieu de développement de stratégies de pouvoir » (Davallon, 1992)¹⁸⁰. Selon Daniel Jacobi, « le musée approché comme média reste un lieu de diffusion de la connaissance qui réinvente continuellement des formes de médiation » (Jacobi, 1997)¹⁸¹.

Pour Marie Després-Lonnet, l'architecture, l'organisation spatiale, sont autant de représentations de l'institution qui incarne le lieu. L'institution va organiser les lieux selon la représentation qu'elle a de la façon dont il convient de mettre le visiteur en contact des objets. Ainsi, les lieux peuvent être perçus comme « propositions de signification » et « exposent non seulement des artefacts mais aussi des discours, des prises de position, des intentions interprétatives sur les objets qu'ils abritent ». Dans cette perspective infocommunicationnelle elle écrit que « les signes fournis par l'espace physique, sa configuration, son organisation permettent de comprendre où l'on se situe, non seulement spatialement, mais également du point de vue socio-cognitif ». Que les lieux de médiation soient créés et définis comme tels par les acteurs qui en ont la responsabilité ou par les chercheurs, leur étude conduit à prendre en

¹⁷⁹ Davallon Jean. 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, n°2, p. 99-123

¹⁸⁰ Ibid.

¹⁸¹ Jacobi Daniel. 1997. « Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 49

compte le changement induit par la matérialité du lieu qui « modifie le contexte interprétatif dans lequel sont placées les œuvres » (Després-Lonnet, 2012)¹⁸².

Le géographe Jérôme Monnet s'intéressant à la dimension symbolique des lieux et à la géographie des relations entre espace, pouvoir et identité, met en avant la dimension « irréductiblement spatiale » de l'expérience et de la communication humaine, faisant de la réalité géographique, « un support privilégié du processus de symbolisation, de conversion en symboles des éléments concrets de la vie humaine » (Monnet, 1998)¹⁸³. Les lieux sont signifiants et « porteurs d'autre chose que d'eux-mêmes en tant qu'étendues matérielles ». Selon lui, les lieux symboliques se distinguent par la charge symbolique qui leur est attribuée et qui constitue un caractère essentiel dans leur identification. Cette dimension symbolique est pour lui, « à la fois un enjeu et un instrument de pouvoir : celui qui manipule les symboles peut manipuler les processus d'identification, et peut donc influencer sur la constitution du groupe qui légitime l'exercice de ce pouvoir ». Le pouvoir dominant est alors celui qui est susceptible de donner son identité au lieu. L'espace public occupe une place particulière parmi les lieux symboliques, en ce qu'un des enjeux majeurs qui le traverse, a trait à la question de l'identité et qu'il est « à la fois un espace de liberté (libre circulation, possibilités de contact entre sexes, âges et classes sociales, échanges d'idées, de biens et de services, etc.) et le champ de la contrainte publique (sphère d'application des règles et normes sociales, des lois sur la moralité et le maintien de l'ordre, etc.) ». Il propose d'examiner la symbolique des lieux selon une sémiologie des formes spatiales pour « comprendre comment une organisation de l'espace et un système de valeurs s'imprègnent l'un de l'autre », en prenant en compte les différents points de vue car « un lieu symbolique n'a pas la même signification vu de près ou représenté de loin, pour un petit groupe ou une large communauté, pour l'intérieur et l'extérieur, pour « nous » et « les autres », et à travers le temps ». Il s'agit de prendre en compte « la signification changeante selon le point de vue de celui qui les considère et sa position dans le temps » (Monnet, 1998)¹⁸⁴.

1.3.2. Autour du lieu. Définitions et concepts

¹⁸² Després-Lonnet Marie. 2012. « La dématérialisation comme délocalisation du contexte interprétatif », *Communication & langages*, vol. 173, n°3, p. 101-111.

¹⁸³ Monnet Jérôme. 1998. « La symbolique des lieux : pour une géographie des relations entre espace, pouvoir et identité », *Cybergeo : European Journal of Geography, Géographie politique, culturelle et cognitive*, document 56

¹⁸⁴ Monnet Jérôme. 1998. « La symbolique des lieux : pour une géographie des relations entre espace, pouvoir et identité », *Cybergeo : European Journal of Geography, Géographie politique, culturelle et cognitive*, document 56

Dans notre vocabulaire courant, de nombreuses expressions emploient le terme lieu. Certaines semblent explicitement renvoyer à un espace existant, tangible comme *chef-lieu*, *lieu-dit*, *vider les lieux* mais d'autres sont beaucoup plus symboliques, *donner lieu*, *avoir lieu*, *en premier lieu*, *au lieu de*, *en dernier lieu*. D'autres semblent à mi-chemin, en dépendantes de leur contexte d'utilisation comme *lieu public*, *lieu privé*, *lieu commun*, *état des lieux* et peut-être *le tiers-lieu*.

Le mot *lieu* vient du latin *locus*, la place, l'endroit, qui est la traduction du grec *topos*. Le linguiste spécialiste du grec Jean-Victor Vernhes interrogeant l'origine de ce mot rappelle la forte présence du mot *topos* dans de nombreuses constructions linguistiques : topographie pour la géographie, topologie dans les mathématiques, topique dans la pharmacie comme l'endroit où on applique un médicament, ou encore dans utopie, l'île imaginaire de Thomas More, celle qui n'a pas de lieu. Le *topos* et donc le lieu a rapport avec le « où ». L'une des hypothèses de son origine est que le mot *topos* est à l'origine un génitif, c'est-à-dire le complément de quelque chose, puis il s'affranchira de cette fonction pour devenir un concept à part entière (Vernhes, 2020)¹⁸⁵.

Pour le dictionnaire Le Robert, le lieu est défini d'abord comme une « portion déterminée de l'espace ». Il est ensuite « un endroit précis où un fait s'est passé » et enfin, un « espace ou temps déterminé ». Le dictionnaire Larousse en donne une autre définition. Il est d'abord une « situation spatiale de quelque chose, de quelqu'un permettant de le localiser, de déterminer une direction, une trajectoire ». Il est ensuite, un « endroit, localité, édifice, local, etc., considérés du point de vue de leur affectation ou de ce qui s'y passe ». Dans les deux cas, le lieu à quelque chose à voir avec l'espace, il n'est pas l'espace, il en est plutôt une composante, une variation ou une catégorie. Il convoque la dimension du « faire » de l'événement, il s'y passe ou s'y est passé quelque chose, et il a un rapport au temps, celui de l'action, de l'événement justement.

Dans les sciences humaines, la notion de lieu a été beaucoup débattue, étudiée, analysée. Elle a pris de multiples sens et connu de multiples variations. Pour ce qui concerne l'époque moderne, l'éclairage que donnent la géographe Aline Brochot et le sociologue Martin de La Soudière dans le n°87 de la revue *Communication*, dont la thématique et le titre est justement « *Autour du lieu* », titre que nous leur avons emprunté, est intéressant. Pour Aline Brochot et

¹⁸⁵ Vernhes Jean-Victor. 2020. « Une étymologie pour τόπος (topos) », [en ligne] <https://ch.hypotheses.org/4082> [consulté le 15 mars 2023]

Martin de La Soudière, à l'examen de toutes les définitions et les questionnements autour du lieu dans les sciences humaines, il ressort quelques concepts partagés. L'emploi du terme permet d'insister sur une idée, « de s'accréditer, en quelque sorte, de souligner sa richesse de signification », c'est ce qui fait qu'un espace devient autre chose qu'un bout d'espace, de terre. Le temps est indissociable du lieu qui peut renvoyer au passé comme au présent, mais toujours à notre rapport au temps. C'est aussi la centralité qu'il occupe, sa capacité à concentrer, résumer, condenser et dramatiser. Il y a aussi la question du « jeu d'échelles ou de miroirs, l'emboîtement ». Dans le lieu, il y a à la fois le singulier et le collectif, ou l'universel. Dans tous les cas, dans le lieu, il se passe quelque chose, c'est ainsi que les chercheurs proposent « le lieu comme expérience ». Ils reviennent dans l'article sur l'évolution de cette notion en traversant les disciplines depuis les années 1970, date à laquelle la notion entre dans la sphère universitaire.

Dans les années 1980, Pierre Nora s'en empare, et montre que le lieu « est mémoire » mais c'est aussi la période à laquelle l'on reconnaît au lieu la capacité de faire le lien (Brochot, de La Soudière, 2010)¹⁸⁶. Le philosophe Michel de Certeau, questionne le lieu comme « une façon d'habiter ensemble ». En 1980, dans *L'invention du quotidien*, il définit les lieux comme « des histoires fragmentaires et repliées, des passés volés à la lisibilité par autrui, des temps empilés qui peuvent se déplier mais qui sont là plutôt comme des récits en attente et restent à l'état de rébus ». Pour lui, « est un lieu l'ordre (quel qu'il soit) selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence ». C'est un endroit normé, figé, au contraire de l'espace qui pour lui invite le mouvement et la transformation, de ce point de vue, il y a espace « dès lors qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps ». C'est aussi lié à la pratique, pour De Certeau, « l'espace est un lieu pratiqué ». Considérant le lieu comme un récit auquel il faut (re)donner sens, il le considère comme constitué d'un « système de signes - un écrit » auquel la lecture va donner sens, il définit donc la lecture comme « l'ensemble produit par la pratique du lieu » (De Certeau, 1980)¹⁸⁷.

Dans la décennie suivante, la notion connaît un grand succès et de nombreuses autres disciplines s'en emparent, la questionnent, la transforment. Les géographes d'abord, faisant du lieu un filtre d'analyse, se demandant comment le lieu influence l'organisation des groupes sur un territoire. Pierre Bourdieu écrivait en 1993, qu'on ne peut pas s'intéresser au lieu et tenter de le comprendre sans comprendre comment celui-ci influence l'espace social, c'est ce qu'il appelle l'effet de lieu : « on ne peut rompre avec les fausses évidences, et avec les erreurs

¹⁸⁶ Brochot Aline, De La Soudière Martin. 2010. « Pourquoi le lieu ? », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 5-16.

¹⁸⁷ De Certeau Michel. 1980. *L'invention du quotidien*, Tome 1 « Arts de faire », Paris, Folio, Gallimard, p. 147.

inscrites dans la pensée substantialiste des lieux, qu'à condition de procéder à une analyse rigoureuse des rapports entre les structures de l'espace social et les structures de l'espace physique » (Bourdieu, 1993)¹⁸⁸.

C'est ensuite l'ethnologue et anthropologue Marc Augé qui définit la notion de non-lieu (Brochot, de La Soudière, 2010)¹⁸⁹. A son sens, le lieu peut être défini comme « tout espace dans lequel on peut lire des inscriptions du lien social (par exemple, lorsque des règles de résidence strictes s'imposent à chacun) et de l'histoire collective (par exemple, des lieux de culte) ». C'est en opposition à cette notion qu'il définit la notion de non-lieu. Pour lui, si le lieu peut se définir comme « identitaire, relationnel et historique », un espace qui ne le peut pas se définit comme un non-lieu (Augé, 1992)¹⁹⁰. Nous nous demandons si cela pouvait être réellement le cas, si un lieu pouvait réellement ne pas s'inscrire comme identitaire, relationnel et historique, si cela ne pouvait pas s'imposer à lui. Mais, quelques années plus tard, dans ce même numéro 87, il revient sur cette définition et fait preuve de nuance. Il écrit qu'en définitif, « dans la réalité, il n'existe, au sens absolu du terme, ni lieu ni non-lieu. Le couple lieu/non-lieu est un instrument de mesure du degré de socialité et de symbolisation d'un espace donné » (Augé, 2010)¹⁹¹.

Peut-être existe-il des lieux mais aussi des « délieux », comme se le demande le sociologue et cinéaste documentariste Patrick Prado, c'est-à-dire des « espaces déconstruits, déshabités, déterritorialisés » car pour lui, le lieu a rapport avec les « modalités pratiques de l'accomplissement, c'est-à-dire aux qualités spécifiques du lieu apportées au cours du temps par les acteurs, individus et groupes sociaux qui l'ont fréquenté et habité » (Prado, 2010)¹⁹². Ainsi, nous comprenons que si ce lieu n'est pas ou plus accompli, alors il n'est pas lieu. Mais ne faut-il pas voir dans le délieu un statut, potentiellement temporaire, un lieu qui se trouve dans une rupture entre l'individu et le traditionnel, que nous avons évoqué avec Jean Davallon et Pierre Nora ?

Le sociologue André Micoud travaille lui sur la question du lieu, en particulier du haut-lieu, celui qui est « surinvesti de sens » (Brochot, de La Soudière, 2010)¹⁹³, reconnu au niveau

¹⁸⁸ Bourdieu Pierre. 1993. « Effets de lieu », *La misère du monde*, Paris, Le Seuil, collection Points/Essais, p. 249-250.

¹⁸⁹ Brochot Aline, De La Soudière Martin. 2010. « Pourquoi le lieu ? », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 5-16.

¹⁹⁰ Augé Marc.

1992. *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, La Librairie du XXe siècle, Seuil, 100p.

¹⁹¹ Augé Marc. 2010. « Retour sur les « non-lieux ». Les transformations du paysage urbain », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 171-178.

¹⁹² Prado Patrick. 2010. « Lieux et « délieux », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 121-127.

¹⁹³ Brochot Aline, De La Soudière Martin. 2010. « Pourquoi le lieu ? », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 5-16.

national mais aussi dans des sphères plus locales. Les hauts-lieux peuvent être « célèbres et publics, ou modestes et communautaires ». Ces lieux qui ont été « choisis, transformés, oubliés », sont soudain remis au centre de l'attention. Dans ces hauts-lieux se joue quelque chose de très fort, au niveau de l'identité même si ce quelque chose n'est pas toujours bien défini par les acteurs qui s'en emparent (Micoud, 1991)¹⁹⁴. Ses recherches le mènent à une autre définition du lieu « pour l'exemple » qu'il nommera plus tard « figure exemplaire », qui est à la fois exemplaire, expérimentale et exceptionnelle. Nous pouvons y voir une distinction entre le haut-lieu largement reconnu par le récit national ce qu'on appelait peut-être autrefois le « haut lieu du souvenir », versus le lieu reconnu à un niveau plus local ou par un plus petit nombre. L'exemplarité du lieu qui convoque le registre du sensible, se situe à trois niveaux. Paradigmatique d'abord, le lieu est le cas singulier, celui qui permet « d'illustrer la règle » mais il est aussi celui qui permet « par sa répétition, permet de la faire ingérer, incorporer ». Prototypique ensuite, le lieu est « l'élément d'une série », il « donne une idée de l'ensemble », il fait signe d'une série, qu'André Micoud définit comme virtuelle, au sens de l'imaginaire. Enfin, le troisième niveau est celui de l'éthique, faisant du lieu un modèle, « digne d'être imité ». Le caractère expérimental qui convoque la dimension cognitive, se joue dans le lieu nouvellement investi car s'énonce une nouvelle problématique sociétale et où, on « construit une nouvelle raison des choses », une « autre réalité ». C'est ce caractère expérimental qui mène à l'exceptionnel, dans un registre juridique cette fois, car dans ces lieux, on institue de nouvelles règles, qui ne font pas norme sur tous les territoires mais seulement sur celui du lieu concerné. Sous cet angle, le lieu peut être abordé comme un schème, un schéma organisateur dans lequel se joue une « articulation serrée du sensible et du concept pur ». C'est un lieu qu'il considère comme proche d'une utopie, mais en ceci de différent que le lieu de l'utopie n'existe pas en réalité ailleurs que dans un imaginaire. Le lieu exemplaire lui existe bien, il a une matérialité, il a un lieu de référence. C'est ainsi ce qui fait de lui, une « espèce d'espace fictionnel » (Micoud, 2010)¹⁹⁵.

Cette question du lieu et de l'utopie, nous amène forcément à revenir sur les travaux de Michel Foucault autour de la notion de lieu, en particulier celle de l'hétérotopie. C'est d'ailleurs l'un des concepts que la chercheuse Jessica de Bideran mobilise dans sa définition du monument virtuel, comme « espace autre de mémoire », comme une « hétérotopie de mémoire

¹⁹⁴ Micoud André. 1991. « Introduction - La production symbolique des lieux exemplaires », *Des Hauts-Lieux. La Construction Sociale de l'Exemplarité*, CNRS Éditions, p. 7-15.

¹⁹⁵ Micoud André. 2010. « Le lieu comme figure exemplaire de l'ordre du territoire qui vient », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 109-119.

». Pour le philosophe Michel Foucault, si les utopies « sont des espaces qui sont fondamentalement essentiellement irréels », les hétérotopies sont liées à des lieux existants, au réel mais ce sont des « lieux autres », portant « une espèce de contestation à la fois mythique et réelle de l'espace où nous vivons ». Plus exactement, Michel Foucault les définit ainsi : « des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui ont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels [...] sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables » (Foucault, 1967)¹⁹⁶. C'est en observant les lieux patrimoniaux par ce prisme que la chercheuse définit les lieux patrimoniaux comme des « hétérotopies de mémoire » car ils « constituent en effet des emplacements réels et absolument autres, des « ailleurs » sacrés par notre société contemporaine car représentant des espaces privilégiés pour accéder à notre histoire et à nos prédécesseurs » (De Bideran, 2012)¹⁹⁷.

Pour décrire et étudier ces hétérotopies, ou plus exactement pour en faire une « hétérotopologie », Michel Foucault propose six principes. D'abord, les lieux hétérotopiques existent dans toutes les cultures, ils prennent des formes diversifiées mais, deuxième principe, il faut tenir compte du fait que leur fonction et leur fonctionnement peuvent varier au fil de l'histoire. Le troisième principe est celui selon lequel « l'hétérotopie a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles ». Ensuite, ces hétérotopies sont liées à des « découpages du temps » qui constituent une rupture dans le temps traditionnel de l'individu et qu'il nomme « par pure symétrie, des hétérochronies ». Les deux, hétérotopie et hétérochronie, « s'organisent et s'arrangent d'une façon relativement complexe ». Ceci n'est pas sans nous rappeler le processus de patrimonialisation défini par Jean Davallon, qui ne peut se faire que lorsqu'il y a rupture avec la mémoire, ou encore, la multiplication des mémoires de Pierre Nora, face au changement de régime d'historicité et une rupture radicale avec la mémoire traditionnelle. Foucault distingue ici deux sortes d'hétérotopies, les « éternitaires », celles qui sont liées à « l'accumulation du temps », dans lesquelles nous retrouvons les musées, les bibliothèques. Ce qui n'est pas sans faire écho à la théorie de Pierre Nora sur la mémoire enregistreuse, celle qui

¹⁹⁶ Foucault Michel. 1967. » Des espaces autres. Conférence au Cercle d'études architecturales, Architecture, Mouvement », *Continuité*, n°5. p. 46-49.

¹⁹⁷ De Bideran Jessica.

2012. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne-Bordeaux III.

constitue des « stocks ». A l'opposé, il y a les hétérotopies qui sont liées à des temps très courts, « au temps dans ce qu'il a de plus futile, de plus passager, de plus précaire, et cela sur le mode de la fête ». Ce sont des hétérotopies chroniques. L'emploi du terme de fête pourrait être selon nous discutée car nous pourrions inclure une cérémonie commémorative. Le cinquième principe est celui des modalités d'accès à ces hétérotopies qui « supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables ». L'entrée y est souvent accompagnée de rites et de gestes symboliques. Enfin, le sixième et dernier principe est celui de la fonction de l'hétérotopie, qui est soit l'illusion soit la compensation. D'un côté, « elles ont pour rôle de créer un espace d'illusion qui dénonce comme plus illusoire encore tout l'espace réel », de l'autre, elles créent « un autre espace, un autre espace réel, aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon » (Foucault, 1967)¹⁹⁸.

Cependant, pouvons-nous réellement dire que ces autres espaces sont aussi bien arrangés que les nôtres sont désordonnés ? Ne sont-ils jamais le reflet que de quelque chose qui pourrait être discuté, qui a l'air organisé mais ne l'est pas si l'on y regarde de plus près ? Ne manque-t-il pas la dimension active, le « faire » ? Ne manque-t-il pas le pourquoi, voire le pourquoi faire ou le faire pourquoi ? Le pourquoi nous créons ces espaces et qu'est-ce que nous y faisons ? Et ne manque-t-il pas aussi la question des conséquences, de qu'est-ce que cela produit comme effet sur l'individu et sur le collectif, sur le passé et le présent mais aussi sur le futur ?

Un concept plutôt récent vient peut-être ouvrir une piste de réflexion, et proposer une autre alternative, et nous aider, peut-être à questionner l'utopie et l'hétérotopie, tout comme la dystopie dans notre façon de penser, de construire les lieux. Plus qu'un concept d'ailleurs, c'est une façon de penser, un processus, une démarche. En 2010, dans son ouvrage *What technology wants*, Kevin Kelly, rédacteur en chef et fondateur du magazine *The Wired*¹⁹⁹ mais aussi essayiste, écrivain, photographe, certains l'appelleront même futurologue, amorce un concept alternatif : protopie. S'il ne définit pas précisément le concept dans le livre, il en pose toutes les

¹⁹⁸ Foucault Michel. 1967. « Des espaces autres. Conférence au Cercle d'études architecturales, Architecture, Mouvement », *Continuité*, n°5. p. 46-49.

¹⁹⁹ Le magazine Wired est un magazine créé en 1993 et qui s'intéresse à la technologie. Il se décrit ainsi sur son site internet : WIRED est l'endroit où demain se réalise. C'est la source essentielle d'informations et d'idées qui donnent du sens à un monde en constante transformation. La conversation WIRED met en lumière la façon dont la technologie change tous les aspects de nos vies, de la culture aux affaires, de la science au design. Les percées et les innovations que nous découvrons mènent à de nouvelles façons de penser, de nouvelles connexions et de nouvelles industries. Il rassemble près de 6 millions de lecteurs pour la version papier et 30 millions de lecteurs numériques chaque mois. [en ligne] <https://www.wired.com/magazine/> <https://improvado.io/resources/wired-media-kit> [consulté le 2 avril 2023]

bases et il le définira ensuite dans son ouvrage *The inevitable* publié en 2016. Ce concept propose une alternative au modèle binaire utopie/dystopie qui traverse les courants de la science-fiction et de l'innovation technologique. Il définit la protopie de la manière suivante :

Protopia est un état de devenir plutôt qu'une destination. C'est un processus. Il s'agit d'une amélioration progressive ou d'un léger progrès. Le « pro » dans protopien découle des notions de processus et de progrès. Cette progression subtile n'est ni dramatique, ni excitante. Il est facile de passer à côté car une protopie génère presque autant de nouveaux problèmes que de nouveaux avantages. Les problèmes d'aujourd'hui ont été causés par les succès technologiques d'hier, et les solutions technologiques aux problèmes d'aujourd'hui causeront les problèmes de demain. Cette expansion circulaire des problèmes et des solutions offre une accumulation régulière de petits avantages nets au fil du temps. Depuis les Lumières et l'invention de la science, nous avons réussi à créer un tout petit peu plus que nous n'en détruisons chaque année. Mais cette différence positive de quelques pour cent est aggravée au fil des décennies dans ce que nous pourrions appeler la civilisation. Ses avantages ne sont jamais mis en vedette dans les films. Protopia est difficile à voir car c'est un devenir. C'est un processus qui change constamment la façon dont les autres choses changent et, se changeant lui-même, il mute et grandit. Il est difficile d'encourager un processus doux qui change de forme. Mais il est important de le voir » (Kelly, 2016)²⁰⁰.

Kevin Kelly fonde sa proposition sur l'étude de l'histoire de la technologie sur un temps long, si dans le livre il évoque les Lumières, en réalité, comme il l'évoque dans de nombreuses conférences et interviews, il s'intéresse à l'histoire de la technologie depuis la préhistoire. Sa pensée est nourrie des recherches dans le domaine de la technologie et de l'innovation, des sciences de l'information et de la communication mais aussi dans des domaines à première vue très différents, comme la biologie ou les sciences de l'univers. C'est ainsi qu'il postule que le progrès est un effet naturel de la technologie qui, si elle crée des problèmes, crée aussi des solutions pour améliorer notre façon de vivre mais aussi notre façon de « vivre ensemble ». Tout est question de point de vue et de temporalité. Pour Kevin Kelly, il s'agit « d'un petit glissement progressif vers l'amélioration »²⁰¹. Il considère que « c'est une chose très puissante parce que c'est ce qu'est la civilisation. La civilisation n'est pas une entreprise héroïque

²⁰⁰ Kelly Kevin. 2016. *The Inevitable. Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future*, Viking, 336 p.

²⁰¹ Optimists Decide the Future | "Wired" Founder Kevin Kelly | Big Think, 2017, [en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=Emd6rSyebFY> [consulté le 2 avril 2023].

monumentale. C'est le petit fluage²⁰² d'un pour cent d'amélioration à travers les siècles ». Il déclare dans une interview à l'occasion du lancement de son livre, que « vous ne pouvez pas voir une différence de 1 % à moins de vous retourner et de regarder derrière vous. Un pour cent par an, pendant 100 ans, c'est une grande différence »²⁰³.

Une des questions qui sous-tend son travail est celle de savoir ce que nous faisons des technologies et de notre rapport à l'humanité, et que la façon dont nous les utilisons est une question de choix tout en gardant à l'esprit que c'est un choix contraint par des lois, des règles, des forces intérieures et extérieures à la technologie mais aussi des concepts philosophiques et des imaginaires qui sous-tendent nos usages.

Un autre concept développé par Kevin Kelly mérite également réflexion. Il s'agit de ce qu'il appelle *Technium*. Le concept de technium permet de sortir d'une visée technophile et d'envisager les technologies d'une manière plus large, dans un contexte plus important et à une échelle beaucoup plus longue. Le terme a été utilisé pour la première fois en 1859, ce qui est à la fois vieux et récent. Pour l'auteur, il n'a pas eu de résonance réelle à l'époque car les gens n'étaient pas conscients de l'impact de la technologie dans leur vie contrairement à aujourd'hui. Il s'agit d'une vision écosystémique du monde, de « l'idée que ces technologies forment un système. C'est comme la différence entre simplement regarder des fleurs et un arbre et comprendre ensuite qu'il existe un écosystème, une écologie. Vous pouvez donc voir que l'équipe technique a une sorte d'écologie des technologies. C'est toutes les technologies ensemble, travaillant ensemble »²⁰⁴. Cela permet d'inclure dans la réflexion « la culture, l'art, les institutions sociales et les créations intellectuelles de tous types » mais aussi « des éléments incorporels comme les logiciels, la loi et les concepts philosophiques ». Les systèmes sont en évolution constante, ils sont mus par une dynamique qui les pousse à trouver l'équilibre face au déséquilibre qui les traverse en permanence. Mais au bout du compte, cette dynamique est une sorte de force positive qui tend vers la pérennisation du système. Nous pourrions le dire de cette façon, la vie ne veut pas mourir et cherche en permanence comment s'améliorer pour ne pas disparaître. C'est en quelque sorte, une loi universelle et à travers la technologie, malgré le chaos auquel elle peut nous conduire, ce que nous cherchons c'est l'amélioration, ce qui nous

²⁰² Déformation lente et retardée d'un corps soumis à une contrainte constante, provoquée par la durée d'application de cette contrainte

²⁰³ What Technology Wants Public Affairs Kevin Kelly, Joanne J. Myers, Carnegie Council for Ethics in International Affairs, 2013, [en ligne] https://media-1.carnegiecouncil.org/import/studio/What_Technology_Wants.pdf [consulté le 2 avril 2023]

²⁰⁴ BTC128 : Evolving with the Technium w/ Kevin Kelly, [en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=e6NqRctN2RI> [consulté le 4 mai 2023]

permettra d'assurer une forme de vie en quelque sorte immortelle. Pour Kevin Kelly, le choix du mot protopie, le lieu du préfixe pro renvoie à l'idée de process, de progression. Pour lui, « protopia, c'est cette idée de progrès, de pro-progrès. C'est aussi comme pour contre. C'est le positif. C'est comme le prototypage. C'est cette idée d'amélioration progressive »²⁰⁵.

Si le concept de Kévin Kelly rencontre de nombreux adeptes, certains vont encore plus loin. La futurologue Monika Bielskyte, créatrice de la communauté Protopia Futures, fait partie du premier groupe. Selon elle, le concept de Kevin Kelly n'est pas à la hauteur et elle s'en est, selon ses propres mots, considérablement écartée. Pour elle, penser ne suffit pas, il faut aussi expérimenter pour mettre en place des solutions concrètes et sa proposition se définit par « le prototypage proactif d'avenirs radicalement prometteurs et inclusifs qui déplacent le regard des panacées technologiques pour se concentrer sur les valeurs culturelles futures et l'éthique sociale ». Elle substitue aux notions technologie et sciences, celle d'humanité, et s'efforce de mettre en place une vision inclusive et durable pour « s'attaquer avec audace aux injustices passées et présentes et aux cadres d'exploitation ». Pour elle, il s'agit avant tout d'un dialogue continu, « jamais fini, toujours itératif, destiné à être questionné, ajusté et élargi » et de créer « des espaces d'imagination active, de ressourcement dans le présent et d'évolution vers des visions collaboratives de libération »²⁰⁶. Elle se situe « à l'intersection de l'autochtonie, de l'homosexualité et du handicap », tandis que d'autres protopiens comme le chercheur et écrivain Zev Païss issu d'un parcours en biologie évolutive et en urbanisme environnemental, également consultant en développement durable, s'intéresse particulièrement au changement climatique, aux maladies, à la pauvreté, aux conflits urbains et aux ruptures de la chaîne d'approvisionnement²⁰⁷.

Nous n'avons trouvé que peu de mention à ce concept dans la sphère universitaire mais il en existe quelques-unes. Le psycholinguiste et psychologue cognitiviste canado-américain Steven Pinker dans son ouvrage *Le Triomphe des Lumières* s'interroge sur la notion dont il semble se sentir proche car il soutient les valeurs de raison, de science et d'humanisme porté par le courant des Lumières. Il met en regard la notion de protopie à d'autres notions comme « espérance pessimiste », « optimisme », « incrémentalisme radical ». Il préfère cependant la proposition du médecin, théoricien, statisticien et conférencier suédois Hans Rosling, qui ne se définit pas comme un optimiste mais comme « un possibiliste tout à fait sérieux » (Pinker,

²⁰⁵ Ibid.

²⁰⁶ Extrait de l'article PROTOPIA FUTURES [CADRE] publié sur la plateforme de blog medium par Monika Bielskyte en mai 2021, [en ligne] <https://medium.com/protopia-futures/protopia-futures-framework-f3c2a5d09a1e> [consulté le 2 avril 2023]

²⁰⁷ [en ligne] <https://www.protopianfutures.com/> [consulté le 2 avril 2023]

2018)²⁰⁸. La chercheuse Marion Olharan Lagan spécialisée dans les Cultural studies, fait un parallèle entre la légende arthurienne de Chrétien de Troyes qui « a réussi dans ses cinq romans arthuriens à proposer un modèle de conduite aux chevaliers pour les civiliser et rendre la cour moins violente » et « raconte le monde tel qu'il peut être, tel qu'il devrait être. Imparfait, mais meilleur qu'hier »²⁰⁹. Thomas Michaud, docteur en sciences de gestion, questionne le concept de protopie dans le cadre de la science-fiction institutionnelle postulant que « les discours, imaginaires, fictions et utopies sont dotés d'une fonction de plus en plus centrale dans l'activation des phénomènes économiques » (Michaud, 2023)²¹⁰. Le concept est aussi discuté en 2019 dans le colloque « *The Human Measure Legacy, Conflicts and Perspectives of Humanism* » par le chercheur italien Roberto Luppi spécialiste de la philosophie du droit²¹¹. Cependant, dans ces propositions, aucune ne semble s'attaquer réellement à la critique du concept en profondeur.

Quoi qu'il en soit, il semble que la proposition de Kevin Kelly se développe petit à petit pour sortir de la sphère des futurologues et investir la sphère institutionnelle. Si pour certains d'entre nous, cela peut sembler être uniquement de la science-fiction, et peut-être même une fiction utopique, en réalité, les protopiens sont déjà concrètement impliqués après de grandes organisations Monika Bielskyte travaille pour de grandes entreprises comme Google, Nike, Universal, Disney Marvel, BBC et Microsoft. En 2022, la Direction de la Cohésion sociale du Service public de Wallonie dans le cadre d'une étude sur la cohésion sociale à l'horizon 2050, invite l'institut Destrée, centre de recherche européen en prospective à réfléchir sur le sujet. Parmi les scénarios, les propositions possibles, ils retiennent le concept de protopie de Kevin Kelly comme base de leur réflexion²¹². A certains égards, les protopiens ne s'inscrivent-ils pas dans une tendance forte voire radicale qui dénonce les dérives des sociétés actuelles et tentent de mettre en place un futur meilleur, comme le font par exemple les activistes de l'écologie et de l'environnement ?

Ici nous nous sommes posé la question de savoir, si les dispositifs de médiation immersives de l'histoire des guerres peuvent être des espaces protopes ? Dans la mesure où ces dispositifs sont créés avec la volonté de montrer les effets négatifs de la guerre, de montrer

²⁰⁸ Pinker Steven. 2018. *Le Triomphe des Lumières*, Edition Les Arènes, 637p.

²⁰⁹ Post Instagram publié en mars 2022, [en ligne]

<https://www.instagram.com/p/Cat1yUpNUHq/?ref=ck101.com> [consulté le 2 avril 2023]

²¹⁰ Michaud Thomas. 2023. » Introduction », *La science-fiction institutionnelle*, L'Harmattan, p. 7-18.

²¹¹ Programme du Colloque « *The Human Measure Legacy, Conflicts and Perspectives of Humanism* », Rome 9-11 janvier 2019, [en ligne] <https://hdip.hypotheses.org/1334> [consulté le 3 avril 2023]

²¹² Destatte Philippe. 2023. *La prospective territoriale, « indiscipline intellectuelle » à l'heuristique*, [en ligne] https://phd2050.org/category/developpement-durable/#_ftnref10 [Consulté le 5 septembre 2023]

l'importance de la paix, de construire une société meilleure, une autre façon de vivre ensemble, ne peut-on pas dire que ce sont des espaces protopiques ou protopes ?

1.3.3. Les lieux du passé : polychrésies, polytopies, polychronies

Les lieux du passé sont soumis à des impératifs de transmission du patrimoine, de l'histoire et de la mémoire, et pour les lieux de mémoire, des impératifs de mémoration, de remémoration et de commémoration comme nous l'avons évoqué précédemment avec Jean Davallon et comme le montrent aussi Sophie Wahnich et Antonin Tisseron donnant l'exemple de mémoriaux cherchant à dépasser leur simple fonction de mémorial pour devenir des lieux de commémoration, permettant de « communier avec des morts et prendre la mesure d'un désastre » (Wahnich, Tisseron, 2001)²¹³.

Pierre Nora, aborde la notion de lieu dans *Lieux de mémoire*, dans son sens le plus large comme « toute unité significative, d'ordre matériel ou idéal, dont la volonté des hommes ou le travail du temps a fait un élément symbolique du patrimoine mémoriel d'une quelconque communauté » (Nora, 1992)²¹⁴. Cette définition sera d'ailleurs reprise par le dictionnaire Le Grand Robert. Le lieu est compris dans les trois sens du mot : matériel, symbolique et fonctionnel. Ces trois dimensions cohabitent en permanence, de différentes façons dans chaque lieu. Ils constituent une entrée, un point de vue, un aspect du lieu. Selon lui, le lieu de mémoire possède d'une part une signification symbolique et son « exploration suppose d'autre part une approche par le présent et la pratique d'une histoire de l'histoire ». En introduction de *Lieux de mémoire*, il écrivait : « les lieux de mémoire appartiennent aux deux règnes (mémoire et histoire), c'est ce qui fait leur intérêt mais aussi leur complexité : simples et ambigus, naturels et artificiels, immédiatement offerts à l'expérience la plus sensible et, en même temps, relevant de l'élaboration la plus abstraite ». Nous pouvons apercevoir dans ces oppositions, l'étendue de la question des lieux de mémoire. Cependant, l'histoire n'est pas toujours au premier plan, elle est parfois dissimulée. François Hartog le montrait à partir de l'exemple du Mémorial de Berlin où l'histoire est reléguée au second plan, ou plus exactement au sous-sol. Pour lui, dans ce lieu,

²¹³ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'historial de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

²¹⁴ Nora Pierre. 1992. « Comment écrire l'histoire de France ? » Les lieux de mémoire, t. III, Les France, 1. Conflits et partages, Paris, Gallimard, p.20.

« l'opération mémorielle passe, en tout cas, par l'immédiateté de l'affect » et le visiteur devient « une sorte de témoin délégué ». Il est « livré à lui-même », c'est à lui que revient la responsabilité d'inventer son parcours et de sortir de la mémoire pour aller vers l'histoire en descendant au sous-sol. Pour François Hartog, le fait que l'exposition soit au sous-sol, et qu'elle n'était pas présente dans le début du projet, montre qu'ici, « l'histoire a une position auxiliaire, sinon ancillaire ». De manière critique, il relève que la médiation mémorielle peut donc à priori, se passer de l'histoire et se fonder presque entièrement sur l'affect » (Hartog, 2018)²¹⁵.

Pierre Nora relève la dimension mouvante des lieux de mémoire qu'il considère comme « mixtes, hybrides et mutants ». A ce sujet il écrit : « S'il est vrai que la raison d'être fondamentale d'un lieu de mémoire est d'arrêter le temps, de bloquer le travail de l'oubli, de fixer un état des choses, d'immortaliser la mort, de matérialiser l'immatériel pour enfermer le maximum de sens dans le minimum de signes, il est clair, et c'est ce qui les rend passionnants, que les lieux de mémoire ne vivent que de leur aptitude à la métamorphose, dans l'incessant rebondissement de leur signification et le buissonnement imprévisible de leurs ramifications ». Ici nous retrouvons les éléments sur lesquels se fonde la médiation en tant que concept pour penser la communication et qui font du lieu de mémoire un média. Empruntant à la sémiologie, il écrit même que « les lieux de mémoire n'ont pas de référents, ils sont à eux-mêmes leurs propres référents, signes qui ne renvoient qu'à soi, signe à l'état pur » (Nora, 1984)²¹⁶. Peut-on dire que ce sont en quelque sorte « des objets mis en abîme avec eux-mêmes » ? Peut-on vraiment dire que les lieux de mémoire ne renvoient qu'à eux-mêmes ? Ne renvoient-ils pas à un état d'eux-mêmes, à un groupe social, à des conventions sociales, ne représentent-ils pas, comme l'écrivait Annette Viel, au-delà des éléments qui les structurent, les impératifs culturels auxquels ils ont dû répondre au fil du temps et qui « reflètent les valeurs collectives d'une société inscrite dans un territoire et produit d'une époque ». Le lieu de mémoire comme le lieu patrimonial et historique, « incarne une double appartenance » comme l'écrit Annette Viel, d'un côté « un espace intérieur intime, en résonance avec le soi de celui qui le vit, le met en scène ou le découvre » et de l'autre, « un espace extérieur ouvert sur l'autre, sur l'expérience des relations plurielles et polysémiques suscitées par le lieu » (Viel, 2001)²¹⁷.

²¹⁵ Hartog François. 1998. « Patrimoine et histoire : les temps du patrimoine », *Patrimoine et Société*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes. p. 3-17.

²¹⁶ Nora Pierre. 1984. « Entre mémoire et histoire : la problématique des lieux », *Les Lieux de mémoire*, tome 1 : La République, Paris, Gallimard, p. 17-35.

²¹⁷ Viel Annette. 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.

Les lieux du passé sont multiples et multiformes. Site historique, lieu de mémoire, monument, mémorial, musée, centre d'interprétation, on trouve également aujourd'hui des appellations hybrides comme musée-mémorial ou encore historial, contraction d'histoire et de mémorial. La multiplication des termes questionne, elle questionne le projet du lieu mais aussi le projet de communication. Pour Brigitte Sion, le terme musée-mémorial présuppose une double identité de la structure (Sion, 2013)²¹⁸. Pour François Hartog, à propos de l'Historial de Péronne créé en 1992, à la fois centre de recherche et musée d'histoire de la Première Guerre mondiale, le choix du nom marquait clairement la volonté de faire prévaloir la démarche historique, tant dans la conception que dans la présentation (Hartog, 2018)²¹⁹.

Cette multiplication des termes, des qualificatifs, ne reflète-t-elle pas la multiplication des usages qui traversent les lieux du passé, leur polychrésie au sens de Yves Jeanneret ? Lieux culturels, lieux de patrimoine, d'histoire et/ou de mémoire, ils sont traversés par des impératifs de conservation et de médiation, mais ils sont aussi des lieux publics traversés par des impératifs scientifiques, politiques, économiques et touristiques. A ce sujet, il faut préciser qu'ils ne sont cependant pas représentatifs de l'ensemble de l'espace public, ils n'en sont qu'une partie. La chercheuse Jessica Fèvres de Bideran propose la notion d'espace public patrimonial, comme un « lieu de déroulement d'actions communicationnelles » pour les désigner. Elle considère l'espace public patrimonial comme une partie de l'espace public, physique ou virtuel, où se rencontrent le scientifique, le politique, l'institutionnel et le grand public. De ce fait, l'espace public patrimonial est un lieu de critique et de débats d'idées, mais il est surtout, « le lieu de confluence de multiples enjeux » (De Bideran, 2012)²²⁰. Peut-être pourrait-on élargir cette notion à l'espace public du passé, incluant outre les lieux de patrimoine et d'histoire, comme le fait Jessica Fèvre de Bideran, mais aussi les lieux dits de mémoire.

En somme, nous pouvons les désigner comme des espaces polychrésiques investis de multiples usages, mais aussi comme des espaces polytopes, c'est-à-dire des objets ayant plusieurs dimensions, plusieurs facettes, mais aussi comme d'un lieu contenant plusieurs espaces. Nous empruntons ce terme à Yves Jeanneret, utilisé à propos de l'affaire Sokal mais nous souhaiterions ici l'élargir. Nous avons trouvé relativement peu de publications en sciences

²¹⁸ Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.

²¹⁹ Hartog François. 1998. « Patrimoine et histoire : les temps du patrimoine », *Patrimoine et Société*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes. p. 3-17.

²²⁰ De Bideran Jessica. 2012. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne-Bordeaux III.

de l'information et de la communication qui utilisent ce terme et le définissent. Le terme est à l'origine un concept mathématique popularisé à la fin du 19^{ème} siècle qui désigne les objets possédants différentes facettes. Il est utilisé par Yves Jeanneret à propos de l'affaire Sokal qu'il considère comme « un espace de controverse nomade » mais au-delà, un objet de communication, plus précisément un objet qui investit plusieurs espaces et qui présente plusieurs facettes qui vont ressortir selon qu'il traverse un espace ou un autre (Jeanneret, 1998). La chercheuse Elisabeth Schneider, à la fois docteur en géographie et maîtresse de conférences en SIC l'utilise par exemple dans le cadre d'une étude des pratiques scripturaires des adolescents via le téléphone mobile en particulier le sms. Elle qualifie la multiplicité des écrits qui circulent dans des espaces différents, correspondant à une multiplicité des usages du téléphone comme polytopie (Schneider, 2019)²²¹. Cette notion est liée à l'idée d'une dynamique et de la circulation d'un objet dans plusieurs lieux et de sa capacité à contenir plusieurs facettes, plusieurs idées qui vont être perçues différemment selon l'espace où il se trouve. C'est une idée que l'on retrouve également en géographie. Dans le *Dictionnaire de la Géographie et de l'espace des sociétés*, la polytopie peut se définir comme un « ensemble de pratiques et de rapports à l'espace exprimant une mobilité individuelle accrue et une pratique des lieux multiples impliquant des individus géographiquement pluriels ». Le concept évoque une façon d'habiter, « un mode de vie fondé sur une grande quantité de lieux différents, reliés entre eux par de multiples déplacements et circulations ». Cela permet d'appréhender ce qui se joue dans la construction de l'identité des individus notamment « les multiples formes d'attachement et d'identification à de multiples lieux, et non d'un seul lieu ». Parmi les caractéristiques du « style d'habiter polytopique », les géographes désignent le fait que l'individu habite temporairement un ou plusieurs lieux, qu'il a la capacité de transformer ces lieux étrangers en lieux familiers, que « selon les intentionnalités, un même lieu est le référent de constructions de significations multiples » et enfin, qu'il développe des compétences pour gérer la multiplicité des référents géographiques dans son identité individuelle (Stock, 2013)²²². Le terme polytope est employé dans la psychologie à propos de la multiplicité des lieux et notamment par Jean Broustra qui postule que « au sens strict, polytope signifie une pluralité de lieu à situer d'une manière synchronique mais aussi diachronique » (Broustra, 2000). Il est question également de mouvement et de transformation, le psychologue Alain Gontier écrit à son sujet qu'il est

²²¹ Schneider Élisabeth. 2019. « Le téléphone mobile comme carnet : considérer la polytopie adolescente », *Les carnets aujourd'hui : Outils d'apprentissage et objets de recherche*, Caen : Presses universitaires de Caen, p. 157-167.

²²² Stock Mathis. 2013. « Polytopie », *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin., éd. J. Lévy & M. Lussault, 1034 p.

question de « déambulation, déploiement, inscription, traces, empreintes. Le polytope est un site qui invite au mouvement, à la rencontre mais aussi à la transformation, à l'alchimie ». Il le définit comme un « mouvement corporel aussi bien que psychique » (Gontier, 2007)²²³. Mais le concept de polytope se déploie également dans le langage, Broustra parle d'ailleurs de polytope inter langagier qui est « une modalité de pratique et une théorisation qui permet la mise en travail simultanée ou successive de nombreux plans langagiers » (Broustra, 2000)²²⁴. Le terme a également investi le champ de l'art. L'exemple le plus probant est peut-être celui de l'œuvre de l'artiste Xenakis qui a développé ce concept de plusieurs manières, comme le Polytope de Cluny dans les années 70. Revenant sur ces œuvres particulières, le musicologue Makis Solomos donne quelques éclairages sur la notion de polytope, dans une perspective très proche de l'information communication. L'artiste semble s'être lui aussi inspiré du concept mathématique mais utilise le terme pour décrire les différents lieux qu'il cherche à créer dans ses œuvres. Les polytopes de Xenakis sont également liés à une temporalité particulière, celle de l'événement et ils prennent lieu dans des lieux particuliers, des sites antiques ou des lieux de l'art, qu'ils transforment, dont ils modifient la fonction et l'aspect. Solomos désigne d'ailleurs le lieu comme média dans l'œuvre de Xenakis « puisque les polytopes rassemblent son, lumière, configuration spatiale et/ou architecture, voire même texte littéraire » et que « l'idée des analogies, correspondances, relations entre plusieurs médias est au cœur de sa pensée. Pour Solomos, les œuvres polytopes de Xenakis donnent la primauté à l'expérience, au vécu singulier « d'où la qualité immersive des polytopes, baignant l'auditeur dans un continuum de son, de lumière et de tactilité » (Solomos, 2022)²²⁵. Nous avons également retrouvé l'emploi de ce terme dans des travaux de littératures, pour désigner la multiplicité des lieux présents dans une œuvre ou dans un récit et faciliter leur repérage tout autant que leur étude. De cette polytopie des lieux du passé découle une polychronie, au sens de Edward T Hall, c'est-à-dire que plusieurs choses peuvent se passer en même temps, dans un même espace. Nous prendrons l'exemple très schématique, d'un musée dans lequel, au même moment, un visiteur va explorer l'exposition, un autre va acheter des objets souvenirs à la boutique, ou peut-être dans le même temps, une réunion sur l'inscription du musée dans un parcours touristique au niveau régional peut se discuter²²⁶.

²²³ Gontier Alain. 2007. « La traversée des langages », *Cahiers de Gestalt-thérapie*, n°20(1), p.73-94.

²²⁴ Broustra Jean. 2000. « Polytope/Dépressivité », *Abécédaire de l'expression, Psychiatrie et activité créatrice : l'atelier intérieur*, Érès, coll. Des Travaux et des Jours, p. 160-167.

²²⁵ Solomos Makis. 2022. « Le Polytope de Xenakis », *L'Étincelle*

²²⁶ Hall Edward. 1959. *Le langage silencieux*, Edition du Seuil, 237 p.

A propos spécifiquement de la question de la mémoire, nous pourrions parler de mnémotopie pour désigner l'étude de la dimension mémorielle de lieux et des espaces, ou à l'inverse, celle de la dimension spatiale de la mémoire. Le terme est notamment repris par les médiévistes : Dominique Iogna-Prat²²⁷ interrogeant les travaux de Maurice Halbwachs *Topographies légendaires*, par Laurent Schneider autour de l'abbatiale Saint-Sauveur d'Aniane²²⁸ ou encore le spécialiste en littérature Eugène Nshimiyimana qui travaille sur la question du corps, de l'espace, de la mémoire et du pouvoir²²⁹. Pour Maurice Halbwachs, la mémoire collective est intimement liée à l'espace, « il n'est point de mémoire collective qui ne se déroule dans un cadre spatial » postulant qu'un groupe est toujours lié à un espace, qu'il va transformer à son image pour qu'il le représente, tout en étant transformé par lui car « il se plie et s'adapte à des choses matérielles qui lui résistent ». Ainsi les images spatiales sont partie prenante de toute forme de communication et de médiation de la mémoire collective. Pour lui, la place de l'espace vient du fait que « l'espace est une réalité qui dure » et il nous permet de ressaisir le passé parce qu'il l'a traversé et le représente toujours aujourd'hui. Dans son chapitre consacré à la question de l'espace dans la mémoire collective, il nous invitait à porter attention à l'espace « celui que nous occupons, où nous repassons souvent, où nous avons toujours accès, et qu'en tout cas notre imagination ou notre pensée est à chaque moment capable de reconstruire ». Pour lui, « l'image seule de l'espace qui, en raison de sa stabilité, nous donne l'illusion de ne point changer à travers le temps et de retrouver le passé dans le présent ; mais c'est bien ainsi qu'on peut définir la mémoire ; et l'espace seul est assez stable pour pouvoir durer sans vieillir ni perdre aucune de ses parties » (Halbwachs, 1950)²³⁰. La notion de mnémotopie est aussi reprise dans le monde artistique et celui de l'architecture, à l'instar de Stephan Zimmerli, dessinateur, architecte, scénographe et musicien qui développe cette notion dans son travail et la définit comme « les systèmes de spatialisation de la mémoire : des lieux qui, dans leur conception ou par l'expérience que l'on en fait, architecturent la mémoire, individuelle ou collective »²³¹. Patrick Baudry posait aussi la question de savoir si les mémoriaux et les monuments aux morts sont des mnémothèques, c'est-à-dire un « lieu ouvert au public et où l'on

²²⁷ Iogna-Prat Dominique. 2011. « Maurice Halbwachs ou la mnémotopie. « Textes topographiques » et inscription spatiale de la mémoire », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, Éditions de l'EHESS, n°3, p.821-837.

²²⁸ Schneider Laurent. 2013. « De l'horizon impérial aux sociétés locales : patrimoine monastique, spatialisation des pouvoirs et mnémotopie autour de Saint-Sauveur d'Aniane (782-1066) », *Cluny : les moines et la société au premier âge féodal*, Presses Universitaires de Rennes, p. 329-390.

²²⁹ Nshimiyimana Eugène. 2005. « Les corps mythiques de Sony Labou Tansi : figuration et « mnémotopie », *Études françaises*, n°41(2), 87-97.

²³⁰ Halbwachs Maurice. 1950. *La mémoire collective*, Paris, P.U.F. 172 p.

²³¹ Jouen Mélanie, casa (in)croci, [en ligne] <https://www.melaniejouen.com/casa-incroci/> [consulté le 10 avril 2023]

pourrait placer ce qu'on veut conserver des défunts et ainsi venir retrouver « leurs traces » ? (Baudry, 2001)²³².

Nous souhaitons finir ici sur les travaux de l'anthropologue Brigitte Sion, spécialiste de génocides et experte internationale dans le domaine des musées, des mémoriaux et du patrimoine matériel, inscrite dans la branche des *Performance studies*, qui reflètent ces notions que nous venons d'aborder. Sous la direction de Denis Peschanski et Denis Maréchal dans l'ouvrage *Les chantiers de la mémoire*, elle pose une question aux allures provocatrices : à quoi servent les mémoriaux ? (Sion, 2013)²³³. Elle considère le mémorial comme une activité commémorative, se fondant sur les travaux de James E. Young qui postule que les événements (cérémonies, concerts, conférences, poèmes, chansons, journées) sont aussi des mémoriaux. Le monument, auquel elle s'intéresse particulièrement, est donc une forme de mémorial parmi d'autres. A ce titre, elle rappelle que tous les monuments sont mémoriaux, mais que tous les mémoriaux ne sont pas monuments. Le « prisme de la performance » permet de considérer ces monuments au-delà de leur seule dimension physique » pour intégrer les activités éphémères, les processus, la gestuelle, etc. Alors, se demande-t-on, qu'est-ce qui fait mémorial ? C'est la notion de lieu qu'elle met d'abord en avant, considérant que les mémoriaux sont des « lieux de *performance* », c'est-à-dire des lieux où se déroulent des rituels commémoratifs, des cérémonies. Mais elle intègre aussi « l'éducation, le message politique, l'esthétique de l'architecture ou le tourisme ». Les mémoriaux, sont des lieux où s'inscrit une performance de la mémoire. Par performance, il faut entendre le « faire », en référence aux travaux de John L. Austin et le concept qu'il a développé de verbe performatif, ou quand l'énonciation de la conjugaison du verbe réalise l'action elle-même. Par exemple, dire « j'ouvre la séance », ouvre effectivement la séance. Ainsi, elle considère que les mémoriaux sont performance, « ils remplissent des objectifs, ils sont par exemple générateurs de mémoire (ou d'oubli), de revenus, de contestation ou d'apaisement » (Sion, 2013)²³⁴.

Brigitte Sion s'est intéressée plus particulièrement aux mémoriaux dédiés aux victimes de génocides et de meurtres de masse, ceux où s'exprime le rôle de l'Etat dans l'exécution, la reconnaissance et la mémorialisation des crimes, ceux qui sont marqués par l'absence des corps de victimes ou de restes humains identifiables, ceux dont l'architecture corporelle (ou sensorielle) suscite une participation active des visiteurs et une mémoire affective plutôt que

²³² Baudry Patrick. 2001. « La mémoire des morts », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 29-40.

²³³ Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.

²³⁴ Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.

cognitive, et enfin, à ceux au sein desquels, plusieurs fonctions sont en concurrence dès la conception. Dans ses recherches et dans les monuments qu'elle a étudiés, il y a des similitudes évidentes avec la Première Guerre mondiale, qu'elle aborde d'ailleurs à propos de la question de la représentation des corps absents. Elle montre comment les mémoriaux et leurs architectes tentent de pallier l'absence des corps, qui freinent ou empêchent les processus de deuil. A propos de la Première Guerre mondiale, elle évoque le cénotaphe, une tombe vide, sépulture symbolique destinée aux hommes disparus, inventée par la civilisation grecque. Ce cénotaphe fut repris en 1919 par l'architecte Lutyens pour évoquer les 50 000 soldats anglais morts sur le champ de bataille. Cela n'est pas sans nous rappeler la tombe du soldat inconnu qui se trouve sous l'arc de triomphe, à la différence que cette tombe contient un corps, même s'il est inconnu. Elle note la volonté qui existe de « marquer ces morts et de créer une enveloppe symbolique pour ceux qui n'existent plus ». Le mémorial peut également avoir vocation « à agir par procuration, par substitution d'un cimetière, d'une urne funéraire, d'un lieu de pèlerinage ou de recueillement » en particulier quand il y a des disparus. Il est lieu de commémoration ou de recueillement « par défaut » mais du fait de l'absence, de la disparition, « le substitut n'est jamais exact » et « le mémorial est toujours condamné à avoir une mémoire partielle » (Sion, 2013)²³⁵. Ceci peut engendrer des excès d'interprétation.

Les travaux de Brigitte Sion montrent que tous les mémoriaux ne sont pas monument mais qu'ils ne sont pas non plus de fait des lieux de commémoration. Le Mémorial de Berlin par exemple, n'a pas été conçu comme un lieu commémoratif, c'est « un lieu où l'on ne se rassemble pas, un lieu où on ne reste pas, un lieu où l'on est toujours en mouvement ». Ce n'est pas non plus un lieu dans lequel on fait des discours ou on dépose des fleurs. Cette intention portée et réalisée par l'architecte est d'ailleurs perpétuée par les services en charge de la gestion du mémorial, de sorte que, si des objets sont déposés à la mémoire de, ils sont rapidement enlevés. Cela pose évidemment la question du pourquoi de ce mémorial et de ce qu'il représente au niveau politique. Il est intéressant de lire à ce sujet, que ce mémorial est « complètement ignoré » par la communauté juive, qui l'a publiquement énoncé, et qui lui préfère les lieux considérés comme authentiques, c'est à dire ceux où les événements se sont passés, les camps de concentrations ou ceux où sont enterrées les victimes, les cimetières. Cet exemple illustre bien l'articulation et les revendications des discours étatiques en regard de celui du peuple et des communautés, et inversement. Cette situation s'observe également, avec des différences

²³⁵ Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.

bien sûr, dans d'autres pays. Dans le cas du Cambodge, les commémorations ont été imposées par le gouvernement mais n'ont pas été suivies par le peuple qui a préféré des commémorations plus locales et intimes, dans une dimension plus spirituelle. D'autres situations observées par Brigitte Sion, montrent comment un lieu devient lieu de commémoration et accueille de nouveaux rituels de commémoration. Le parc de la Mémoire qui est accolé au Monument aux Victimes du Terrorisme d'Etat de Buenos Aires illustre ceci, il est devenu lieu de commémoration pour les familles des victimes qui n'avaient pas d'autres endroits pour se recueillir jusqu'alors. Elle montre un peu également comment peuvent s'articuler stratégies étatiques et stratégies populaires, comment elles entrent parfois en résistance. Autre notion intéressante dans l'article de Brigitte Sion, s'appuyant sur les travaux de James Young, expert mondial des mémoriaux de la Shoah, la notion de « contre-mémoriaux ». Cette notion peut sembler paradoxale car ce sont tout de même des mémoriaux. Cependant, c'est dans l'intention qui mène à leur réalisation que l'on comprend le « contre ». Ces mémoriaux se définissent par leur nature participative qui invite à l'interaction avec le monument, et leurs objectifs qui ne sont « pas de consoler mais de provoquer, de ne pas rester fixé, mais de changer, de ne pas être permanent, mais de disparaître, de ne pas rester immaculé, mais d'inviter à sa propre violation et profanation, de ne pas accepter poliment le fardeau de la mémoire, mais de le rejeter à la figure des visiteurs » (Sion, 2013)²³⁶.

Brigitte Sion pose la question de savoir si le mémorial est aussi ou d'abord un lieu de mémoire. Elle suppose ainsi deux hypothèses, la création d'un mémorial fait du lieu de création un lieu de mémoire et la création d'un lieu de mémoire fait du lieu, le lieu de la naissance du mémorial. Elle questionne aussi la façon dont les multiples fonctions attribuées aux mémoriaux, parfois contradictoires (comment allier visite touristique et moment solennel de commémoration, doit-on installer des toilettes et des points de restauration, peut-on / doit-on installer un point de vente de souvenirs.... ?), ainsi que les multiples comportements que l'on y observe qui peuvent aller totalement à l'opposé des pratiques locales ou acceptées socialement (faire du bruit, ne pas porter la tenue adaptée, rigoler etc.), peuvent entrer en tension. Ceci amène à questionner également, comment ces mémoriaux s'inscrivent dans des pratiques touristiques, en particulier celles qui relèvent du phénomène que l'on désigne comme thanatourisme, dark tourisme, ou nécrotourisme, impliquant la promotion et l'attraction des lieux de mort, en particulier les lieux de mort violente. Pour conclure, Brigitte Sion, se pose la

²³⁶ Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.

question de savoir si la juxtaposition de multiples fonctions différentes et donc de pratiques, n’efface pas au fond, le lieu de mémoire, autrement dit, « une fois dressée la liste des activités multiples et des tensions visibles d’un mémorial, et après analyse, on peut s’interroger : s’agit-il toujours d’un lieu de mémoire ? Où se situe la mémoire dans ces dispositifs complexes ? » (Sion, 2013)²³⁷.

Chaque mémorial induit une expérience, une pratique de la mémoire différente. Elle « ne passe plus exclusivement par la cognition mais par une expérience sensorielle et corporelle », un phénomène que Brigitte Sion nomme « l’émergence d’une mémoire affective » et qui suscite de nouvelles formes de commémorations. Le Mémorial de Berlin par exemple donne au visiteur, une hyperconscience de son corps, par le bruit des pas et de son souffle, le sol irrégulier qui l’oblige à être attentif. Il offre une expérience qui met volontairement mal à l’aise le visiteur et le désoriente. Son architecte, Eisenman, pense que « le passé doit rester actif dans le présent » mais il ne s’agit pas de nostalgie. Il s’agit plutôt de « la mémoire de l’expérience individuelle dans le présent ». Pour lui, « on ne peut connaître le passé qu’à travers sa manifestation dans le présent ». Dans le parc de la Mémoire de Buenos Aires, un lien est créé entre la nature en particulier le fleuve, l’environnement du parc de la Mémoire qui se trouve à proximité d’un aéroport mais aussi directement avec l’histoire puisque les disparus étaient jetés dans le fleuve, et leurs corps étaient jetés d’avions. Il est donc intéressant de voir comment ce parc entraîne la mise en place de nouvelles formes de commémorations en s’appuyant sur son environnement et en immergeant, quelque part, les participants des commémorations dans l’histoire. L’ancrage au présent est partagé par les mémoriaux observés par Brigitte Sion, et il se retranscrit dans l’architecture, l’expérience de visite avec l’objectif de convoquer cette mémoire affective, « cette compréhension actuelle des événements passés » (Sion, 2013)²³⁸.

1.3.4. L’esprit du lieu ou qu’est-ce qui fait le lieu ?

Qu’est-ce qui rassemble tous ces lieux dont nous avons parlé, qu’ont-ils en commun ? Qu’est-ce qui fait le lieu et son identité ? Et comment se crée et évolue cette identité ? La question est légitime. Pour y répondre, le concept d’esprit de lieu nous semble intéressant à plus d’un titre. Peu répandu en France mais largement travaillé au Canada, il pourrait être pertinent

²³⁷ Ibid.

²³⁸ Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.

de l'inclure à la réflexion, quand on s'intéresse à ce qui fait le lieu, son identité propre, à la fois singulière et complexe, qui peut-être permet de penser ensemble mémoire, histoire, patrimoine et lieu, c'est l'esprit du lieu. Ce concept émerge d'une réflexion autour de la définition du patrimoine matériel et du patrimoine immatériel, et a fait l'objet de la 16e Assemblée Générale et symposium scientifique international de l'ICOMOS au Québec, en 2008 dont la thématique était : *Où se cache l'esprit du lieu ? Penser et pratiquer l'esprit du lieu*. Dans la présentation de la thématique, Laurier Turgeon définit l'esprit du lieu « comme une dynamique relationnelle entre des éléments matériels (sites, paysages, bâtiments, objets) et immatériels (mémoires, récits, rituels, festivals, savoir-faire), physiques et spirituels, qui produisent du sens, de la valeur, de l'émotion et du mystère » (Turgeon, 2008)²³⁹. Il s'agit de relation donc d'un processus en perpétuels mouvements et transformations, « un processus humain vivant et dynamique » dans lequel « l'esprit construit le lieu et, en même temps, le lieu investit et structure l'esprit ». La définition de l'esprit du lieu qu'il propose et qu'il estime être majoritaire au moment de son intervention, propose de mettre « l'accent sur le caractère relationnel entre l'esprit et le lieu, entre les humains qui habitent le lieu et la forme du lieu lui-même ». Esprit et lieu se nourrissent l'un l'autre, sont constitutifs de l'autre et se construisent « dans un va-et-vient perpétuel entre l'abstraction de la pensée et la matérialité du lieu ou de l'objet ». Selon Laurier Turgeon, l'esprit de lieu existe de tous les temps et dans toutes les cultures sous des formes différentes. Il évoque l'esprit au sens du génie, présent dans les traditions occidentales, africaines, amérindiennes. Dans leurs cultures, les génies « symbolisent l'être spirituel des choses et des personnes, et ils ont pour fonction essentielle de les conserver en existence. Le génie, par sa nature unique, veille au lieu et lui donne son identité propre, plus encore, le rend sacré. Le génie anime le lieu d'un principe vital ». Il montre comment le génie va se « laïciser et à s'humaniser » aux 18ème et 19ème siècles. Le génie cède la place à l'esprit, pour mettre en valeur les qualités humaines des hommes qui ont participé à la création du lieu, ce qu'il appelle les nouveaux créateurs du paysage, soit les urbanistes, architectes et les artistes (Turgeon, 2008)²⁴⁰.

Le concept d'esprit de lieu a dépassé le cadre de la recherche pour devenir un concept opératoire, appliqué par les professionnels et par les institutions canadiennes, à l'instar par exemple par la Commission des Biens culturels du Québec, un organisme consultatif qui

²³⁹ Turgeon Laurier. 2008. L'Esprit du lieu : entre le matériel et l'immatériel - Présentation de la thématique du colloque. 16th ICOMOS General Assembly and International Symposium: Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible, 29 sept – 4 oct 2008, Quebec, Canada.

²⁴⁰ Turgeon Laurier. 2008. L'Esprit du lieu : entre le matériel et l'immatériel - Présentation de la thématique du colloque. 16th ICOMOS General Assembly and International Symposium: Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible, 29 sept – 4 oct 2008, Quebec, Canada.

soutient le ministre de la Culture et des Communications. Mario Dufour, président de la Commission et Nathalie Hamel, évoquent dans un article comment la commission tente d'intégrer cette notion dans ses avis : « en tentant de saisir le contexte d'origine, en étant sensible aux motivations des ancêtres qui ont bâti le lieu, en se laissant interpeller par les gens qui y ont vécu et qui y vivent encore, pour comprendre ce qui était et respecter l'héritage, sans empêcher une adaptation à la vie contemporaine » (Dufour, Hamel)²⁴¹. Il s'agit d'une réflexion pluridisciplinaire pour tenter de saisir ce qu'il nomme les significations des lieux c'est-à-dire, « les dimensions sociales, spirituelles, historiques et esthétiques telles qu'elles sont perçues et transmises. Ces significations sont attribuées au fil du temps, à la suite d'interactions avec l'environnement naturel, de pratiques sociales ou spirituelles passées ou actuelles, de coutumes, de savoirs traditionnels, d'usages ou d'activités qui façonnent le contexte ». C'est pour eux, une façon de lutter contre « l'excès commémoratif » ou le développement à outrance de marqueurs et de manifestations mémorielles autour d'une signification en défaveur des autres et pourrait presque empêcher le contact avec l'esprit du lieu. Pour eux, c'est un concept opératoire, une démarche cognitive mais aussi quelque chose d'autre, quelque chose qui a rapport avec la vie intérieure des individus. Ils préconisent de « garder des espaces de silence, ou de vide, qui permettent une certaine transcendance, qui laissent la possibilité d'entrer en contact avec soi » (Dufour, Hamel, 2008)²⁴².

La muséologue canadienne Annette Viel propose une vision qui va dans ce sens, empreinte de philosophie. Elle témoigne de son expérience de terrain et de la réflexion qui l'a menée à une définition de l'esprit du lieu, partie prenante de l'expérience patrimoniale. Dans ses projets professionnels, Annette Viel s'est trouvée maintes fois confrontée à la notion de respect de l'esprit du lieu, qui s'inscrit pour elle dans le cadre d'une réflexion « alliant la tradition ancestrale du territoire à celles de l'interprétation et de la recherche du sens dont sont porteurs ces lieux » (Viel, 2008)²⁴³. C'est d'abord pour elle une démarche pour mettre en œuvre une « synergie pluridisciplinaire orchestrant une vision partagée » qui favorise une approche globale dans la mise en valeur d'un lieu. Cette approche se fonde sur trois piliers, trois concepts clés correspondants à trois niveaux d'expérience : d'abord le respect de l'esprit du lieu et l'expérience de sens (au sens d'émotion et de ressenti), ensuite, la communication de l'objet de

²⁴¹ Dufour Mario, Hamel Nathalie. 2008. « Esprit du lieu : espaces de silence et regards croisés », 16th ICOMOS General Assembly and International Symposium : Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible.

²⁴² Ibid.

²⁴³ Viel Annette. 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.

connaissance et l'expérience de connaissance, enfin, le développement d'une matière à réflexion avec l'expérience de conscience. C'est ensuite devenu ce qu'elle envisage comme « processus conceptuel alliant histoire, mémoire et conscience », et aussi ce qui caractérise le lieu face à la menace d'une perte de sens engendrée par le développement d'une logique touristique forte, menaçant les lieux de « perdre une partie de l'« esprit » qui les caractérise ». Pour Annette Viel, l'esprit du lieu se construit à travers le temps qui marque et façonne le lieu de « multiples réalités naturelles et culturelles ». Mais il est quelque chose selon Annette Viel qui échappe à l'examen scientifique, « émerge une force souvent impalpable ». Elle rappelle l'étymologie du terme esprit qui vient du latin *spiritus*, ce qui donne du souffle, de l'âme, de la vie. C'est aussi, dans le dictionnaire, un terme qui « convoque à la fois le principe de la vie incorporelle de l'homme : l'âme et le principe de la vie corporelle de l'homme : la vie elle-même ». Certains pourraient voir une sorte de dimension mystique, sacrée, à l'opposé de la pensée scientifique. Mais il est plus question de prendre en compte la dimension vivante du lieu qui évolue en permanence, et se faisant, conserve, incarne, se fait le reflet des époques, des valeurs, des pratiques, des hommes, des événements qui l'ont traversé tout autant qu'ils traversent les visiteurs (Viel, 2008)²⁴⁴.

L'esprit du lieu est donc non pas une unité indivisible mais un ensemble d'unités, d'identités qui naissent, évoluent, disparaissent, resurgissent, laissent des traces. Mais à quel moment le lieu devient lieu ? A quel moment naissent ces identités qui forment l'esprit du lieu ? Quel impact ont-elles sur le lieu, les individus et les pratiques qui les traversent ? C'est en s'intéressant à la logique touristique versus la question du lieu, que le géographe Rémy Knafou se questionne sur « l'invention du lieu » (touristique), quelques années plus tôt en 1991. Pour lui il s'agit d'interroger une nouvelle lecture sur un territoire donné, avec pour conséquences deux processus, le détournement de l'utilisation dominante du lieu d'une part, et d'autre part, « l'incorporation de nouveaux territoires au lieu touristique », c'est à dire de « faire territoire » des espaces du lieu qui n'étaient pas ou très peu « intégrés dans la vie quotidienne et les enjeux de la population locale ». Ériger un lieu en un lieu touristique suppose donc de lui attribuer une nouvelle fonction, touristique, « traduisant le glissement d'une société d'acteurs à une société où une partie des acteurs se transforme temporairement en spectateurs ». Ceci peut avoir pour conséquence l'émergence de décalages et de tensions entre la population locale et la population

²⁴⁴ Viel Annette. 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.

extérieure, touristique (Knafou, 1991)²⁴⁵. Prolongeant sa réflexion, Rémy Knafou propose le concept de « moment de lieu » qu'il considère indissociable de l'invention du lieu. Ce concept interroge « de comprendre les conditions d'apparition et de diffusion de pratiques touristiques nouvelles, c'est-à-dire de pratiques dont l'identification même passe par leur localisation ». Le moment n'est pas uniquement celui où l'on invente le lieu touristique, mais le temps pendant lequel « un lieu et un moment qui incarnent une situation de portée générale, dépassant l'enjeu du lieu lui-même ». Ici, la notion de lieu n'est pas restrictive car il peut aussi s'agir d'une aire ou d'un réseau de lieux. Ce n'est pas tant la temporalité qui compte, qu'il dit lui-même « plus ou moins » précise, ce qui est au cœur du concept est bien ce moment pendant lequel « le lieu, en raison de l'invention ou de la consolidation d'une pratique ou, plus généralement d'une innovation sociale à dimension spatiale affirmée, a constitué une référence, voire un modèle pour d'autres lieux ». Ce concept a permis de montrer le « rôle de certains lieux touristiques dans la cristallisation et l'incarnation de pratiques nouvelles » correspondant à quelques grandes inventions successives qui ont constitué la "révolution touristique". Rémy Knafou envisage le moment de lieu à la fois comme un concept « permettant de synthétiser des notions restées jusqu'ici éparées et non articulées » et comme un outil pour analyser l'invention d'un lieu touristique, pour « rendre compte des pratiques sociales en général dès lors que, par définition, elles se développent dans des lieux qui les autorisent et leur donnent sens » (Knafou, 2018)²⁴⁶. L'esprit du lieu n'est-il pas similaire à la notion d'aura de l'œuvre d'art développée par Walter Benjamin en 1935, c'est-à-dire : « une singulière trame de temps et d'espace : apparition unique d'un lointain, si proche soit-il » (Benjamin, 1935)²⁴⁷ ?

²⁴⁵ Knafou Rémy. 1991. « L'invention du lieu touristique : la passation d'un contrat et le surgissement simultané d'un nouveau territoire », *Revue de géographie alpine*, n°79, p. 11-19.

²⁴⁶ Knafou Rémy. 2018. « L'invention du lieu touristique », *Via*, n°13

²⁴⁷ Walter Benjamin. 2013 (1935). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique*, Payot, 144 p.

1.4. Médiation, publics et expérience

Pour Serge Chaumier, aujourd'hui, il ne faut plus simplement considérer les publics comme des destinataires mais comme « des générateurs d'expériences » (Chaumier, 2018)²⁴⁸. Cette affirmation révèle à la fois la volonté d'implication des publics dans le processus de conception, dans la visite (avant, pendant, après) des institutions patrimoniales mais aussi celle des publics eux-mêmes.

1.4.1. A propos des publics

En 1992, dans le deuxième numéro de la revue *Publics et musées*, Jean Davallon rappelant que « le concept de public est constitutif de la définition du musée », évoque les deux principales conceptions du public, en vigueur au moment de l'article, une logique plutôt d'ordre sociologique et une autre, d'ordre économique qui appréhende les publics comme « des agents économiques engagés dans une relation de marché (des consommateurs), définis par des attentes, des besoins, des perceptions, des pratiques vis-à-vis d'un produit » (Davallon, 1992)²⁴⁹. A sa suite, Bernard Schiele reconnaît que « le visiteur est un enjeu incontournable des discours sur le musée ». Retraçant la notion de public depuis l'apparition de l'évaluation au début du 20ème siècle, il montre sa construction parallèle avec celle de l'exposition mais aussi celle de l'évaluation qui fait également entrer une dimension communicationnelle dans le musée. Cependant, pour lui, cette construction de la notion de public par l'entrée de l'évaluation mène à la construction d'un « visiteur fictif » où « le destinataire (de l'exposition) n'est que l'artefact du procès qui l'instruit ». Pour lui, au regard de cette analyse, « l'histoire du visiteur d'exposition est un peu l'histoire de ce qu'on attend de lui et celle des moyens mis en œuvre pour qu'il s'y conforme » (Schiele, 1992)²⁵⁰. La définition des publics est déterminée par l'évaluation, y compris dans le cadre d'évaluations formatives qui se développe depuis les années 1970 et qui prône l'association du public à la conception. Éric Triquet et Jean Davallon montrent qu'elle

²⁴⁸ Chaumier Serge. 2018. « Musées et patrimoine. Nouvelles formes de médiation, nouveaux projets », *L'Observatoire*, vol. 51, n°1, p. 40-43.

²⁴⁹ Davallon Jean. 1992. « Introduction. Le public au centre de l'évolution du musée », *Publics et Musées*, n°2, p. 10-18.

²⁵⁰ Schiele Bernard. 1992. « L'invention simultanée du visiteur et de l'exposition », *Publics et Musées*, n°2, p. 71-98

est aussi et avant tout construite et appréhendée par la vision, la connaissance et les compétences des concepteurs et des scientifiques parfois en tension (Davallon, Triquet, 1993)²⁵¹.

Cependant, dans les années 1990, avec l'arrivée de la nouvelle muséologie qui met le visiteur au centre du dispositif muséal, la notion de public va évoluer. On va passer d'un public, au singulier, homogène, aux publics, au pluriel, plutôt hétérogène qui prend en compte la diversité des individus et des expériences. Ceci entraîne un changement de paradigme et, pour reprendre l'expression de Nathanaël Wadbled, le musée n'est plus appréhendé comme « un énoncé à apprendre, mais comme un contexte d'apprentissage où les visiteurs intègrent ce qui leur est donné en fonction de leur propre d'expérience » (Wadbled, 2015)²⁵². Les enquêtes intègrent des critères plus diversifiés. Il existe de multiples points de vue et définitions, partant d'une approche historique sur un temps long, à une étude précise du comportement des visiteurs par rapport à une partie, un élément d'exposition, qui parfois s'opposent, se contredisent (Le Marec, 1993)²⁵³. Selon Olivier Donnat, trois méthodes sont principalement mobilisées : « le dénombrement des entrées, la réalisation d'enquêtes sur le lieu de visite qui permet de cerner l'importance et les caractéristiques sociodémographiques du public d'un lieu donné, et enfin les enquêtes nationales par sondage du type de « *Pratiques culturelles des Français* » qui ont été effectuées sur la base d'un échantillon représentatif de la population française ». De ces enquêtes, on peut constater l'augmentation de la fréquentation et la diversification des profils des visiteurs, que Olivier Donat attribue à trois facteurs. D'abord, l'augmentation de la population française et du niveau social poussés par les progrès de la scolarisation, le développement du tourisme international et une modification de la logique de visite en partie due aux médias qui relayent l'ouverture des nouveaux musées et donnent « le statut de phénomène de société à certaines grandes expositions » ou encore, valorise les activités culturelles pendant les vacances (Donnat, 1993)²⁵⁴.

Petit à petit, on va également s'intéresser aux publics minoritaires mais aussi aux publics absents, ce que certains nomment le non-public (Wadbled, 2015)²⁵⁵. L'intérêt pour la connaissance des publics se poursuit et s'institutionnalise même dans les années 2000 avec

²⁵¹ Davallon Jean, Triquet Éric. 1993. « Le public, enjeu stratégique entre scientifiques et concepteurs », *Publics et Musées*, n°3, p. 67-90

²⁵² Wadbled Nathanaël. 2015. « Le paradigme des publics dans la muséologie des années 1990 », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°7.

²⁵³ Le Marec Joëlle. 1993. « Introduction », *Publics et Musées*, n°3, p. 10-12.

²⁵⁴ Donnat Olivier. 1993. « Les publics des musées en France », *Publics et Musées*, n°3, p. 29-46.

²⁵⁵ Wadbled Nathanaël. 2015. « Le paradigme des publics dans la muséologie des années 1990 », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°7.

notamment la loi de 2002 qui rendra obligatoire la présence d'un service des publics dans les musées de France²⁵⁶. L'arrivée du numérique bouleverse encore la vision des publics. On valorise à partir des années 2000 la créativité, « la figure de l'amateur et de nouvelles légitimités culturelles ». Mais la connaissance des publics implique à présent une connaissance des technologies et des usages technologiques des publics. Le développement du web et des réseaux sociaux entraîne une modification importante des pratiques muséales des publics mais aussi l'émergence d'un nouveau type de public, qui se trouve uniquement en ligne et ne viendra pas ou peu visiter le musée in-situ, incitant les musées à repenser encore leurs médiations. Nous ne pouvons nous empêcher ici de penser à une autre citation de Roger Munier, à propos du visiteur qui ne vient jamais et qui dit que « *le Visiteur qui jamais ne vient peut et doit être attendu en tout. Il n'est réel qu'en cette attente, mais il est réel alors : en elle, pour ainsi dire, il vient. Il est le sens qui se diffère, l'espoir ou la vision qui s'offrent autant qu'ils se dérobent, la sérénité, en un mot, de l'attente qui n'est qu'attente mais s'illumine comme attente. Le Visiteur qui jamais ne vient est le tissu même de nos jours* » (Munier, 1983)²⁵⁷. Cette citation évoque ou résume bien, le paradoxe de l'institution muséale confrontée aux publics uniquement présents en ligne, qu'elle ne voit jamais, dont la réalité est incontournable, dont l'appréhension est quasiment impossible et à propos de qui, réside un idéal, une utopie celle de finalement arriver à le faire venir entre les murs du musée. Avec le numérique, selon Geneviève Vidal, les musées se trouvent également confrontés au fait que « les publics de contenus muséaux, visiteurs ou internautes, font, en effet, circuler des contenus par les réseaux grâce à leurs dispositifs personnels, par interactions de pratiques culturelles et communicationnelles ». Ils ne sont plus maîtres de leurs propres contenus, le développement du mouvement des communs, des *creatives commons*, la mise en ligne et l'ouverture des collections numérisées, viennent encore ajouter un niveau de complexité. Les contenus des musées s'entremêlent avec ceux de leurs publics, générant confusion et profusion, générant aussi de nouvelles formes de médiation. Les musées ont encore plus de difficultés à savoir qui sont leurs publics mais aussi, comment leurs contenus circulent, qui les font circuler, comment et pourquoi. D'autant que les publics développent « des compétences numériques, une disposition à l'innovation les conduisant à être prêts à recevoir des innovations, sans empêcher leur posture critique » qui dépassent parfois les musées (Vidal, 2018)²⁵⁸.

²⁵⁶ LOI n° 2002-5 du 4 janvier 2002 relative aux musées de France, [en ligne] <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000000769536/> [consulté le 14 janvier 2023]

²⁵⁷ Munier Roger. 1983. *Le Visiteur qui jamais ne vient*, Lettres Vives, 60 p.

²⁵⁸ VIDAL Geneviève. 2018. « La médiation muséale numérique : Des dispositifs de prescription ? », Prescription culturelle : Avatars et médiamorphoses, Villeurbanne, Presses de l'enssib, p. 253-270

Selon Daniel Jacobi, « parler de public convoque une double image de la réception et du projet de visite ». D'un côté, la réception peut donner lieu à une définition stricte du public, comme un ensemble de personnes parcourant l'exposition. De l'autre, parler de projet implique une démarche plus large et ambitieuse de diffusion culturelle, qui toucherait un grand nombre d'individus. Derrière cette deuxième option, on peut également déceler le projet d'augmenter la fréquentation, de développer les publics et une injonction économique. On peut déceler et discuter, la notion de « grand public » qui pose la question de savoir ce qu'est le grand public, existe-il seulement un grand public, mais cela démontre dans tous les cas un changement de paradigme dans les musées. En mettant en avant le public, ils se positionnent non plus seulement comme des lieux de conservation, de recherche et de production de connaissance, mais comme des instruments de communication. Ceci mène à l'implication du public, ou du moins d'un panel dans la conception des expositions, mais aussi à la justification de la simplification du discours par les concepteurs face aux scientifiques et, quelque part, à l'infantilisation du public (Jacobi, 1997)²⁵⁹. Mais la notion de grand public, souvent remise en question pour son manque de définition, sa complexité, ne peut-elle pas être remplacée aujourd'hui par la notion de public universel comme le propose Muriel Molinier pour prendre en compte la totalité des publics et qui entraînerait un changement de paradigme dans la conception de la médiation universelle transversale, impliquant que les dispositifs de médiation soient conçus d'emblée pour tous, et non pas pour des publics spécifiques et adaptée par la suite (Molinier, 2019)²⁶⁰. Quoiqu'il en soit, nous pensons comme Joëlle Le Marec que, aucune de ces visions, étude et définition des publics ne prédomine et prônons « l'intérêt et la nécessité de lire chacune d'elles à travers le projet qui la fonde, et par rapport à d'autres démarches existantes » (Le Marec, 1993)²⁶¹.

La question de savoir qui sont les publics des musées est donc une question particulièrement complexe. Il est une stratégie de les appréhender au cas par cas, chaque institution muséale ayant un public qui lui est propre. Si l'on veut faire des généralités, à la question de savoir qui sont les publics des musées aujourd'hui, il serait plus juste de substituer la question de savoir, ce que l'on sait des publics aujourd'hui. C'est ainsi qu'est formulée la question des publics dans le rapport de la mission « Musées du XXI^e siècle » mené sur

²⁵⁹ Jacobi Daniel. 1997. « Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 49

²⁶⁰ Molinier Muriel. 2019. *La voie de l'inclusion par la médiation au musée des beaux-arts : des publics fragilisés au public universel*. Thèse de doctorat, sciences de l'Information et de la Communication, Université Paul Valéry, Montpellier 3.

²⁶¹ Le Marec Joëlle. 1993. « Introduction », *Publics et Musées*, n°3, p. 10-12.

l'ensemble du territoire entre 2016 et 2017, sous la direction de Jacqueline Eidelman et dont « les objectifs étaient d'identifier les enjeux du musée pour les prochaines décennies et de proposer les axes directeurs d'une évolution de son modèle »²⁶². Suite à une consultation publique, plusieurs enquêtes sociologiques, des analyses lexicales, un profil des publics se dessine. La première chose à retenir, et peut-être la plus importante, est que le visiteur se construit, « on ne naît pas visiteur, on le devient, plus ou moins précocement et avec plus ou moins d'assiduité, de persévérance. On peut être un visiteur extrêmement fidèle ou être un visiteur à éclipse ». Les enquêtes et la consultation publique mettent en avant une modification des pratiques, avec l'utilisation très forte d'internet pour préparer la visite mais aussi pour partager son expérience après la visite, une modification des motivations avec la gratuité, le développement des visites en famille, le développement d'un tourisme populaire qui s'ajoute à l'augmentation de la fréquentation et la modification des pratiques des habitués, qui viennent plus souvent mais aussi à d'autres moments, plus seulement le week-end, mais aussi en semaine et parfois sur des temps très court, ce qui montre clairement un changement d'organisation de la vie sociale, personnelle et professionnelle. Le rapport montre aussi une diversification des compagnons de visite chez les publics habitués, qui vont au musée seuls, mais aussi avec des amis, en couple et en groupes restreints et auto-organisés. Le rapport met aussi en avant les attentes des publics, à savoir un musée plus ouvert et plus accessible en terme de tarif et de transport, une vocation sociale et citoyenne du musée, une plus grande accessibilité aux collections via le web mais aussi une expérience de visite renouvelée, qui soit plus personnalisée, plus ludique et interactive, intégrant plus d'outils multimédias mais aussi plus d'expériences sensorielles, autre que la vue, les consultés demandaient de découvrir les œuvres par le toucher, l'ouïe ou l'odorat.

C'est aussi dans ce sens que vont les études des publics du tourisme, comme le rapport d'Atout France, l'Agence de développement touristique de la France, en 2022, qui met en avant une demande d'expériences authentiques, de redécouverte, de développement de l'offre numérique mais aussi d'expériences hybrides, sans oublier l'engagement pour le bien-être (celui des visiteurs) et pour un tourisme plus durable²⁶³.

²⁶² Rapport de la mission "Musées du XXIe siècle, [en ligne] <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Rapports/Rapport-de-la-mission-Musees-du-XXIe-siecle2> [consulté le 1 février 2023]

²⁶³ Feuille de route 2022-2024, Atout France, https://www.atout-france.fr/sites/default/files/imce/feuille_de_route_22-24.pdf [consulté le 1 février 2023]

1.4.2. **Expérience : du divertissement à l'investissement ou de la nature de l'expérience patrimoniale**

Dans un article datant de 2005 et interrogeant la notion d'expérience dans les parcs, les expositions et les musées, face à la montée de l'Entertainment economy ou expérience economy, Raymond Montpetit écrivait : « c'est précisément parce qu'il se donne encore, en quelques endroits, sous forme d'une expérience offerte, qu'un segment spécifique du passé historique avec ses objets prend figure pour nous de patrimoine, éprouvé comme quelque chose de vivant ». Montpetit montre que la notion d'expérience n'est pas nouvelle dans le champ muséal et que « les lieux muséaux offrent depuis longtemps un mélange de loisir et de savoir, des occasions récréatives et éducatives et qu'ils se prêtent à des usages diversifiés » (Montpetit, 2005)²⁶⁴. Serge Chaumier rappelle également que « la médiation par le jeu, comme par les émotions, les sensations, l'expérience du sujet où la mise en situation est non seulement défendable, mais sans doute nécessaire pour compléter une approche des savoirs sans cela désincarnée et trop froide » (Chaumier, 2011)²⁶⁵. Cependant, force est de constater que les dernières décennies du 20ème siècle ont vu se développer l'Entertainment economy ou expérience economy, un système économique basé sur une valeur majoritaire et nouvelle, l'expérience, avec des effets certains et pas seulement dans le monde de la culture. Le phénomène concerne tous les secteurs de la société qu'il a transformés, les institutions et les entreprises mais aussi les publics. A la différence des valeurs économiques traditionnelles (agraire, industriel, service), la valeur expérience a ceci de différent qu'elle implique un processus individuel, intérieur. Les spécialistes de l'économie de l'expérience Pine et Gilmore, sur lesquels s'appuie Montpetit, le formulent ainsi : « si les marchandises, les biens et les services existent tous en dehors de l'acheteur individuel, les expériences se produisent à l'intérieur d'eux ». Le but du jeu est donc de mettre en œuvre un ensemble de sensations, d'impressions et de performances pour « engager chaque invité et créer un souvenir ». C'est sur ce principe qu'ils incitent à développer la personnalisation de masse. Le but de la valeur expérience est alors de toucher le plus grand nombre de manière individuelle et collective. Rappelant l'importance de la mise en scène, ils incitent à considérer le travail comme une activité de représentation théâtrale. Ils mettent en avant l'importance de l'authenticité de l'offre d'expérience et préconisent de respecter la

²⁶⁴ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

²⁶⁵ Chaumier Serge. 2011. *La nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? Exploland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition* », Complicités, 200 p.

sensibilité des acheteurs. Il est intéressant de voir comment ils appréhendent l'expérience et recommandent de l'établir. Une expérience réussie est une expérience qui engage le public et cela demande de prendre en compte une multiplicité de dimensions, particulièrement la nature multisensorielle des expériences, leur niveau de signification, la façon dont elles sont partagées, leur intensité, leur durée, leur complexité (ou leur simplicité). Pour les économistes, il est important de prendre en compte également les « considérations culturelles et nationales et les sensibilités locales, ainsi que les expériences de vie antérieures des clients » car elles « ont toutes un impact sur la façon dont les gens perçoivent les expériences ». A la lecture de toutes ces injonctions, l'expérience apparaît comme quelque chose de particulièrement complexe à mettre en œuvre, qui demande la réunion d'un maximum d'experts pour proposer quelque chose qui s'adresse à la fois à tous et à chacun. Ils concluent leur chapitre sur la nature de l'expérience en écrivant que « une bonne mémoire n'est pas nécessaire pour chaque expérience, mais plus le souvenir (positif) créé est grand et plus il dure longtemps, plus il y a de valeur créée » (Pine et Gilmore, 1999)²⁶⁶.

Dans le champ de la culture, le développement de l'expérience economy a eu pour effet la création et la mutation de multiples musées, sites et parcs. Pour les musées, le mot expérience est souvent synonyme de « faire revivre » plutôt que l'ancien « faire voir et savoir ». Ce phénomène que certains dont Serge Chaumier appellent la disneylandisation des musées et des lieux culturels, engendrent des dérives comme la marchandisation et l'appauvrissement de la culture, la perte de sens d'institutions dont la raison d'être est justement fondée sur le sens, l'abrutissement du visiteur transformé en consommateur excessif d'expérience. Mais la question est plus complexe que cela. Pour Serge Chaumier, « pendant longtemps en effet la culture se définissait comme s'opposant au divertissement et cette conception humaniste s'incarnait entre autres dans un musée qui divergeait radicalement des produits proposés par les industries culturelles. Il était impossible de confondre la foire du Trône et le lieu dévolu à l'élévation de l'esprit ». Il montre qu'en 2011 cependant, au moment où il écrit, la situation est plus complexe car les frontières se confondent et que nous sommes plus face à « un continuum qu'à une nette séparation des genres ». Pour lui, les lieux « oscillent de l'un à l'autre » et seront reconnus comme appartenant au divertissement ou à la culture selon le point de vue par lequel on les observe. Le problème pour Serge Chaumier est le problème de lisibilité qui engendre de

²⁶⁶ Pine II B. Joseph, H. Gilmore James. 1999. *Experience Economy*, Harvard Business Review Press, 272 p.

la confusion du côté des publics, comme du côté des institutions, à tous les niveaux (Chaumier, 2011)²⁶⁷.

Raymond Montpetit rappelle que se divertir consiste à « se détourner de ses occupations régulières, de s'en séparer pour devenir différent et changer » (Montpetit, 2005)²⁶⁸. Ce n'est pas donc quelque chose de foncièrement négatif et qu'en cela une exposition se place sur le même plan que le théâtre, la danse ou le cinéma. Il envisage le divertissement comme une invitation « à quitter son monde familier et la réalité quotidienne, pour entrer dans un milieu autre et découvrir un univers matériel et imaginaire captivant qui nous projette, un temps, dans un ailleurs capable, par sa différence même, de dépayser et de stimuler chez chacun des pensées et des émotions ». L'expérience patrimoniale du visiteur est une expérience pluridimensionnelle mais aussi multisensorielle dans des lieux qui multiplient les propositions, les formes et les discours. Mais ce sont avant tout, des expériences qui « vécues avec d'autres, devenues des souvenirs partagés, favorisent l'échange et les rencontres interpersonnelles ». Il propose de qualifier l'expérience patrimoniale comme une « expérience de sortie de soi », une « rencontre avec des formes inédites de l'aventure humaine (artistiques, historiques, scientifiques) » ce qui en fait pleinement une expérience culturelle puisque, « la culture concerne bien l'accès à des expressions tangibles et intangibles de ces aventures humaines et à leur interprétation en des termes qui enrichissent nos propres vies » (Montpetit, 2005)²⁶⁹.

La muséologue canadienne Annette Viel a développé le concept d'expérience patrimoniale autour de trois mots-clés correspondant à trois dimensions voire niveaux d'expérience : sens, connaissance et conscience. Ce sont les interactions et les synergies entre ces trois niveaux qui permettent « de définir une expérience qui prend en compte autant la complexité inhérente au lieu que celle qui caractérise les multiples publics dont les intérêts variés imposent une réelle difficulté lorsqu'il s'agit de captiver leur attention et de soutenir leur intérêt que ce soit dans leur pluralité comme dans leur singularité » (Viel, 2001)²⁷⁰. Elle propose donc une définition qui prend en compte la question du ressenti et de l'émotion, et qui implique une forte dimension réflexive pour le public. Pour éclaircir ses propos, elle propose le schéma suivant :

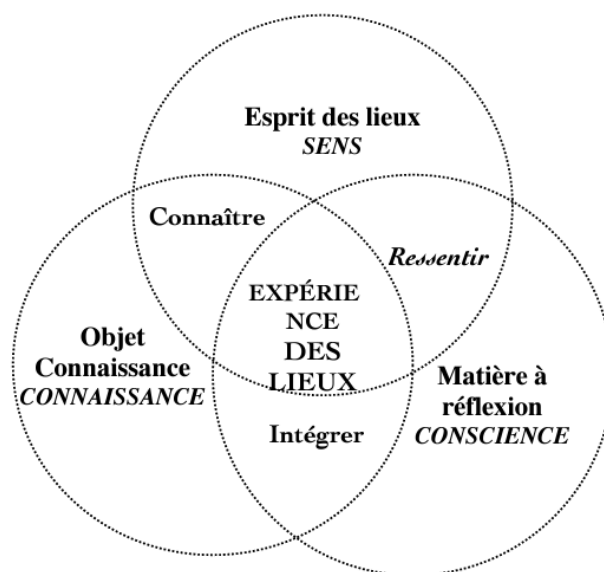
²⁶⁷ Chaumier Serge. 2011. *La nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? Exploland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition* », Complicités, 200 p.

²⁶⁸ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

²⁶⁹ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

²⁷⁰ Viel Annette. 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.

Schéma 1 : L'expérience patrimoniale, Annette Viel (2001)



On retrouve dans la proposition d'Annette Viel, les trois pôles de la médiation, l'objet (ici le lieu ou plus précisément l'esprit du lieu), le médiateur et le public. On retrouve le processus de transmission des savoirs par la mise en communication de ces savoirs par un tiers médiateurs voir parfois par l'objet / le lieu lui-même, puis par leur réception et leur appropriation par les visiteurs, leur intégration ou le passage de l'expérience à la connaissance. Cependant, la perception c'est plus précisément ici, l'émotion. C'est ainsi qu'est défini le sens pour Annette Viel, non pas comme la perception corporelle ou le sensible, ce qui donne du sens. Ce ressenti est ensuite confronté à des savoirs, l'expérience de connaissance, que le public va intégrer, qu'il va réfléchir et positionner par rapport à son propre « bagage personnel », ou l'expérience de conscience. Il est intéressant d'observer les croisements qui s'opèrent et les liens multiples qui se forment entre les différentes notions, rendant compte du processus complexe de l'expérience des lieux. Notons que si Annette Viel parle d'expérience patrimoniale, en réalité il s'agit avant tout de l'expérience du lieu, qu'il soit lieu patrimonial, lieu d'histoire ou lieu de mémoire (Viel, 2001)²⁷¹.

Pour le sémiologue Jean Jacques Boutaud, l'expérience touristique qui elle aussi est impactée par l'*experience economy*, place comme les musées, les sites et les parcs, l'expérience au cœur du processus touristique. Construite et modélisée par les acteurs et les professionnelles,

²⁷¹ Viel Annette. 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.

elle est ensuite vécue et ressentie par les touristes mais, le processus est complexe et place l'expérience touristique en négociation permanente entre « le convenu de l'expérience formatée et l'inconnu de l'expérience performée » (Boutaud, 2019)²⁷². Pour Boutaud, l'expérience touristique se situe en permanence « entre la forme et le conforme (reproduire), entre forme et préfiguration (construire le cadre expérientiel), entre forme et transformation (production et réception du discours touristique) ». Il n'existe pas de modèle type, pour Boutaud, « la trame expérientielle procède par bricolage, par emprunts entre tous les systèmes d'expression et de figuration ». L'expérience touristique s'inscrit dans un récit expérientiel, celui des acteurs du tourisme mais aussi celui des touristes eux-mêmes, dans des temporalités qui vont de l'avant visite à l'après-visite. Ce récit est d'ordre à la fois bidirectionnel, dans ce cas le « touriste produit de l'information et du récit tout autant qu'il en consomme » mais il peut aussi être considéré comme « pluri-directionnel, à mesure que les dispositifs d'expression, de co-création, se déploient sous la poussée du numérique, de la vidéo et des réseaux sociaux ». Pour les individus, l'expérience touristique se situe entre « la représentation stéréotypée d'un moment idéalisé et, par contraste, l'immanence, le surgissement d'un nouveau rapport sensible à soi et au monde ». Porté par une « idéologie de la performance de soi », le sémiologue Jean Jacques Boutaud exprime le fait que « le touriste devient ainsi le symbole et l'incarnation d'une vie non plus de divertissement mais d'investissement, même par touches infimes et discrètes, de l'expérience à l'existence » (Boutaud, 2019)²⁷³. Finalement, cette intériorité de la visite, qu'elle soit envisagée par l'angle du patrimoine ou du tourisme, est permanente, il s'agit de la question du pourquoi de la visite et des effets de cette dernière sur les visiteurs.

1.4.3. Médiation expérientielle : pourquoi faire ? ou autour de l'expérience

« J'entends et j'oublie. Je vois et je me souviens. Je fais et je comprends ». Cette célèbre citation du philosophe chinois Confucius (551 à 479 av. J.-C) à propos de la pédagogie, semble toujours d'actualité. Cette dimension expérientielle présente dans la médiation, prend de multiples formes et rencontre toujours un succès particulier auprès des publics. L'implication

²⁷² Boutaud Jean-Jacques. 2019. « L'expérience comme lieu commun de l'exception », *Hermès, La Revue*, vol. 83, n°1, p. 61-67.

²⁷³ Boutaud Jean-Jacques. 2019. « L'expérience comme lieu commun de l'exception », *Hermès, La Revue*, vol. 83, n°1, p. 61-67.

du public dans le processus de conception, via notamment le courant de l'évaluation formative qui apparaît dans les années 1970, ainsi que le développement de l'expérience avec notamment l'entrée des théories de l'éducation et de l'apprentissage au musée, le développement du numérique à la fois des technologies et d'une culture du numérique chez les publics, prennent donc au fil des années de plus en plus d'ampleur et entraînent l'apparition de nouveaux modes de relations entre musées et publics, et renouvellent constamment la médiation. La visite est considérée comme une expérience à part entière et elle renvoie à une pluralité de dimensions : cognitives, sociales mais aussi affectives (Eidelman, Gottesdiener, Le Marec, 2013)²⁷⁴.

La question est de savoir pourquoi cette omniprésence de l'expérience dans les médiations muséales, patrimoniales ? Pourquoi retrouve-t-on également aussi fréquemment la notion d'expérience à propos de l'histoire et de la mémoire ? Pour y répondre, nous proposons d'examiner et de discuter la notion d'expérience, pour ce qu'elle est, hors du champ de la culture. Jean-Jacques Boutaud écrivait en 2021 dans la *Revue de recherches francophones en sciences de l'information et de la communication* qu'il faut « une certaine témérité pour attaquer le concept d'expérience, nourri de questionnements dès la philosophie antique et constamment revisité par les discours scientifiques, dans les relations au vécu, à la conscience, au savoir et aux affects » (Boutaud, 2021)²⁷⁵. Dans cette courte phrase, nous pouvons apercevoir l'étendue de la notion, sa complexité, la nécessaire multiplicité des points de vue pour étudier la multiplicité des formes et, autant le dire, l'impossibilité de sa définition. Nous donnerons ici les principaux éléments de repère qui ont été les nôtres, peut-être avec un peu de témérité mais surtout avec le souci de mieux comprendre ce que veut dire la notion d'expérience, ses multiples formes et définitions.

Dans le dictionnaire Le Robert, la première définition touche à la question des perceptions : « fait d'éprouver qqch. dans sa réalité, épreuve que l'on en fait personnellement ». Ce n'est qu'en deuxième lieu que l'on définit l'expérience comme source de connaissance : un « évènement vécu ou pratique prolongée de qqch., apportant un enseignement » avant de l'élargir à une acception plus large « connaissance de la vie, des choses, acquise par des situations vécues ». Le Dictionnaire de l'Académie française désigne d'entrée l'expérience comme « le fait d'acquérir, d'étendre ou d'enrichir une connaissance, un savoir, un savoir-faire, par l'usage et la pratique ; épreuve que l'on fait personnellement d'une chose » puis comme un

²⁷⁴ Eidelman Jacqueline, Gottesdiener Hana, Le Marec Joëlle. 2013. « Visiter les musées : Expérience, appropriation, participation », *Culture & Musées*, Hors-série, p. 73-113.

²⁷⁵ 2021. L'expérience d'un concept. Vers un nouvel âge post-expérientiel ? *REFSICOM*, Regards croisés sur l'expérience, diffusion et aventure interdisciplinaire d'un concept, [en ligne] <http://www.refsicom.org/966> [consulté le 5 février 2023]

« ensemble de connaissances pratiques tirées de l'usage ; compétence particulière qui s'ajoute au savoir théorique et résulte de l'exercice habituel d'une technique, d'un art, d'un métier »²⁷⁶. Si l'on s'intéresse à l'origine du mot, le terme *expérience* vient du *experientia*, dérivé de *experiri*, qui signifie « faire l'essai de ». On peut aussi s'intéresser au terme grec *empeiria*, que l'on peut aussi définir selon le Larousse par expérience. C'est d'ailleurs la racine du courant philosophique empiriste, qui considère que « toutes les connaissances procèdent de l'expérience sensible »²⁷⁷. L'écrivain et philosophe Roger Munier avait fait remarquer à ce sujet la racine indo-européenne commune, PER, « à laquelle se rattache l'idée de traversée et, secondairement, celle d'épreuve ». Il note également que, « en grec, les dérivés sont nombreux qui marquent la traversée, le passage : *peirô*, traverser ; *pera*, au-delà ; *peraô*, passer à travers ; *perainô*, aller jusqu'au bout ; *peras*, terme, limite ». Le terme latin est dérivé de *periri* qui signifie tenter et *periculum*, s'associant à l'idée d'épreuve mais aussi de risque et de danger. Meunier notait que « l'expérience est au départ, et fondamentalement sans doute, une mise en danger » (Meunier, 1972)²⁷⁸.

Les philosophes ont été nombreux à se pencher sur la question de l'expérience. Loin d'en avoir fait le tour, nous en avons tout de même lus quelques-uns et retenu quelques principes notamment auprès de l'allemand Georg Wilhelm Friedrich Hegel et de l'américain John Dewey, philosophe pragmatique, philosophe de l'art, de l'expérience et de la réalité cité par plusieurs chercheurs en muséologie, en information et communication²⁷⁹. Hegel reconnaissait que l'expérience est « la source première de notre connaissance » cependant, il distinguait perception et expérience. Pour que la perception devienne expérience, elle doit être répétée pour que l'on en tire un ensemble de lois ou de leçons de « ce qui reste égal à soi-même en toutes ces perceptions » (Hegel, 1963)²⁸⁰. Cela suppose donc une construction mentale basée sur l'observation et l'analyse de nos réflexions. Pour le philosophe pragmatiste John Dewey s'intéressant à la question de l'art et de l'expérience, la perception est action et ne peut être réduite à une simple sensation ou ressenti, ce qu'il nomme feeling. La perception fait partie de l'expérience, elle est le socle des émotions et de l'énergie émotionnelle qui la traverse et dont le rôle est qu'elle (l'énergie émotionnelle) « évoque, assemble, accepte, ou rejette souvenirs,

²⁷⁶ [en ligne] <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9E3429> [consulté le 5 février 2023].

²⁷⁷ [en ligne] <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/empirisme/47320> [consulté le 5 février 2023].

²⁷⁸ Munier Roger, cité par Lacoué-Labarthe Philippe. 1986. *La poésie comme expérience*, Paris, Christian Bourgois, coll. Détoits, p. 31.

²⁷⁹ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

²⁸⁰ Hegel Georg Wilhelm Friedrich. 1963. *Propédeutique Philosophique*, Editions de Minit. 240 p.

images, observations, et les incorpore dans un tout de part en part harmonisé par un même sentiment émotionnel immédiat » (Dewey, 1934)²⁸¹. Selon le sociologue Louis Quéré, spécialiste de la théorie de l'émotion dans la lignée de celle développée par Dewey, l'émotion est « un opérateur du passage de l'idéal à la pratique ainsi que de l'idéal à l'action ». Il reconnaît à l'émotion une double fonction, elle est à la fois potentiellement opérateur d'expérience et expérience en soi. Les émotions dans l'expérience ne sont pas séparées mais elles interagissent les unes avec les autres et influencent l'expérience. C'est ainsi qu'elles peuvent être reconnues, quand elles ont un sens, comme les « qualités d'une expérience complexe qui progresse et évolue ». Il distingue cependant deux formes d'émotions, des émotions qui sont de l'ordre du réflexe automatique, inconscientes et spontanées, et les émotions qui sont conscientisées par celui qui les vit (Quéré, 2018)²⁸².

En 1934 dans *L'art comme expérience*, John Dewey commence par déplorer la séparation des objets et des œuvres d'art qui se trouvent dans les musées avec notre quotidien et rappelle qu'avant d'obtenir le statut d'objet muséal, ils étaient des objets vivants, pratiqués. Les musées européens sont devenus le temple du nationalisme, et les objets qu'ils exposent « sont le reflet et l'affirmation d'une position culturelle supérieure, tandis que leur isolement de la vie ordinaire reflète le fait qu'ils ne font pas partie d'une culture naturelle et spontanée ». Il estime que ces objets « sont en quelque sorte la contrepartie d'une attitude supérieure et prétentieuse », non pas envers les individus directement mais « à l'égard des intérêts et des occupations qui absorbent une grande partie du temps et de l'énergie de la communauté ». Il dénonce également les effets du capitalisme et de l'économie sur le statut de l'objet d'art qui devient « spécimen » et valeur économique poussant les artistes et les musées dans une culture marchande, à la production de masse, à l'individualisation plutôt qu'au rassemblement et à la confusion des valeurs. L'expérience proposée par les musées est pour lui une expérience esthétique qui isole l'art de l'expérience du quotidien. Cependant, ne nous méprenons pas, Dewey ne rejette pas l'expérience esthétique car il considère la dimension esthétique de l'expérience comme condition *sine qua non* d'une expérience accomplie, ou réussie mais il est important pour comprendre la dimension esthétique de l'expérience accomplie de chercher la dimension esthétique de l'expérience ordinaire.

²⁸¹ Dewey John. 2005 (1934). *L'art comme expérience [1934]*, Gallimard, coll. Folio essais, 608 p.

²⁸² Quéré Louis. 2018. « L'émotion comme facteur de complétude et d'unité dans l'expérience. La théorie de l'émotion de John Dewey », *Pragmata*, n°1, p. 10-59.

Pour Dewey, « la nature de l'expérience est déterminée par les conditions de l'existence » (Dewey 1934)²⁸³. L'existence se déroule à la fois dans un environnement mais aussi à cause de cet environnement, « par le biais des interactions » que l'individu développe avec lui. Il envisage cette relation comme un processus permanent d'ajustement et d'éloignement de l'individu avec son environnement, entre cohérence et résistance, un processus impliquant une permanence de flux et de transformation interdépendants les uns dans les autres « qui se soutiennent mutuellement » (Dewey 1934)²⁸⁴. Cette conception de l'expérience est présente aujourd'hui en France. Les philosophes Zask, Rulhes, Cassier s'interrogeant sur la langue comme médium d'expérience par exemple, écrivent que « qui dit expérience dit transformation, ajustement, exploration, évolution » (Zask, Rulhes, Cassier, 2018)²⁸⁵. Mais il y a plus que cela, il y a la volonté de stabilité, la recherche d'harmonie (intérieure) indispensable à la survie de l'existence et c'est ce désir d'union qui pousse l'individu à passer de l'émotion « pure et simple » qu'il projette dans les objets, à la réflexion et à la question du sens qu'il donne aux objets. Pour Dewey, l'harmonie offre la possibilité d'une nouvelle relation avec l'environnement, « une relation qui contient en puissance de nouvelles adaptations que l'on devra effectuer en luttant ». L'individu est soumis au poids du passé, celui des regrets, de ce qu'on n'a pas pu faire, des expériences douloureuses, mais il peut aussi les transformer en leçons, le mobiliser pour mieux vivre le présent. Pour Dewey, l'individu se trouve en permanence dans les troubles de son passé et ce qu'il anticipe dans le futur. Ainsi, il n'est pas dans le présent mais quand il trouve un moyen de s'en défaire, là, il peut arriver à l'union totale avec son environnement et sentir par conséquent, « qu'il est pleinement vivant ». A ce moment-là, l'expérience devient l'accomplissement d'un individu entre ses luttes et ses réalisations et c'est en cela qu'il la considère comme la « forme embryonnaire de l'art ». Pour Dewey, « l'art célèbre avec une intensité particulière ces instants où le passé vient enrichir le présent et où le futur stimule ce qui existe dans le présent ». Il voit dans l'expérience une forme de « vitalité » qui, à son plus haut degré « est synonyme d'interpénétration totale de soi avec le monde des objets et des événements » (Dewey, 1934)²⁸⁶. Il considère que « chaque expérience tient ainsi la connaissance et son monde-objet en suspens, à l'intérieur d'elle-même, quelle que soit l'étendue de ce dernier ». Il considère que la réalité est expérience, et qu'on ne peut les opposer. Derrière la question de l'opposition de la réalité à l'expérience se révèle « la question de l'opposition

²⁸³ Dewey John. 2005 (1934). *L'art comme expérience [1934]*, Gallimard, coll. Folio essais, 608 p.

²⁸⁴ Ibid.

²⁸⁵ Zask Joëlle, Rulhes Christophe, Cassier Julien. 2018. « Mettre en scène les langues », *A contrario*, vol. 26, n°1, p. 143-159.

²⁸⁶ Dewey John. 2005 (1934). *L'art comme expérience [1934]*, Gallimard, coll. Folio essais, 608 p.

d'une version antérieure de la réalité à une version postérieure, – ou, si le terme « version » devait soulever une objection, d'une présentation, d'une expression, ou d'un état antérieur de la réalité comparé à sa propre condition postérieure ». Dans une perspective pragmatique, Dewey nous invite à prendre en compte l'expérience mais aussi les conditions précédant l'expérience qu'il considère « déjà en transition vers l'état de choses dans lequel elles font l'objet d'une expérience ». Il invite également à prendre en compte la temporalité de l'expérience de manière à la fois souple et à la fois précise, car il la considère comme un événement, un moment de l'existence qui a un début et une fin (Dewey, 1906)²⁸⁷.

Jean-Jacques Boutaud dans l'article cité plus haut, examine la notion d'expérience du point de vue de la sémiologie et des SIC, et plus largement du point de vue des sciences humaines et sociales. Il s'intéresse également de près au marketing expérientiel, qui est l'un des premiers à s'être intéressé à la notion d'expérience et à l'avoir étudié de près. Nous avons choisi de synthétiser cet article, car nous y avons retrouvé une large partie de nos propres références mais bien plus encore, une vision, ancrée dans les sciences humaines et sociales, dans la sémiologie, exhaustive et assez complète, un bon point de départ et/ou de réflexion somme toutes, pour réfléchir à la notion d'expérience. Dans l'article, Jean-Jacques Boutaud propose d'abord de distinguer la dualité de la notion d'expérience dans le sens commun, entre « l'expérience comme construit accumulé dans l'existence (avoir de l'expérience) et l'expérience comme construit événementiel, dans une situation particulière (vivre une expérience) » (Boutaud, 2021)²⁸⁸. Pour Boutaud, cette distinction « induit un changement de degré ou de qualité entre une activité et une phénoménalité qui sera au centre de l'expérientiel ». Il invite ensuite à s'intéresser à la phénoménologie qui traditionnellement construit la notion d'expérience entre monde de l'expérience et expérience du monde, et qu'il considère comme incontournable pour qui s'intéresse à la notion d'expérience pour appréhender ne serait-ce que la façon dont se forme et prend forme l'expérience. Nous l'avons déjà fait en nous intéressant à Hegel mais Jean Jacques Boutaud s'intéresse à la phénoménologie moderne, celle qui a traversé le 20ème siècle, partant de Husserl le premier à avoir proposé la phénoménologie comme doctrine philosophique à part entière. Examinant les théories de Foucault, Sartre ou Merleau-Ponty, il observe que « les phénoménologies du vécu, du sens, de l'existence et de

²⁸⁷ Dewey John. 1977 (1906). *Reality as Experience. From: the collected works of John Dewey, Middle Works: volume 3*, Presse universitaire du Sud de l'Illinois, 478 p.

²⁸⁸ Jean-Jacques Boutaud. 2021. L'expérience d'un concept. Vers un nouvel âge post-expérientiel ? *REFSICOM*, Regards croisés sur l'expérience, diffusion et aventure interdisciplinaire d'un concept, [en ligne] <http://www.refsicom.org/966> [consulté le 5 février 2023]

l'expérience, sont étroitement mêlées ». De la phénoménologie qui part de l'expérience, des phénomènes pour réfléchir, Boutaud conserve plusieurs pistes de réflexion. D'abord l'épochè, selon Husserl, qui construit l'expérience dans l'espace de la communication, en rupture avec l'ordinaire et qui passe par l'effet de sas, c'est-à-dire le dispositif d'expérience, « suggéré, matérialisé, pour accéder au sens, à la pleine conscience de ce qui se joue ». Il évoque ensuite la dimension incarnée de l'expérience selon Merleau Ponty, qui replace le corps et l'appareil sensoriel physique au centre de la réflexion, envisage l'expérience non pas par accumulation des sensations mais par « transferts, correspondances », par « la valorisation sensorielle dans la production d'un nouvel état de conscience ». Ensuite, il évoque la question du passage des perceptions aux représentations entre conscience de soi et conscience du monde, une conscience d'être soi dans le monde, on passe ici « de l'expérience au sens de l'existence », selon la théorie du phénoménologue allemand Eugen Fink. Il retient également la question de l'imperfection, selon Greimas, comme « ouverture et disponibilité pour revivre l'expérience, la pousser plus loin encore et repousser les frontières de soi ». Enfin, la question de la subjectivité et du besoin de partage, celle de la préservation « d'un sens commun, de nature intersubjective », indispensable pour comprendre la « valeur symbolique d'échange et de communication ». Jean-Jacques Boutaud montre ensuite comment sous l'influence du marketing, de l'expérience economy, on passe de l'expérience à l'expérientiel et comment le concept s'est peu à peu décliné dans tous les domaines. Boutaud revient sur la théorie de l'expérience economy de Pine et Gilmore. S'il est des critiques possibles, il observe tout de même que « ainsi placée au sommet de la chaîne de valeur, l'expérience marque le déplacement à la fois paradigmatique et sensible de la consommation vers des valeurs intangibles, immatérielles, des plus-values sensorielles, mémorielles, non coupées pour autant de leurs bases matérielles ». Il évoque aussi les effets ou les conséquences de l'expérience, qui selon les auteurs peuvent être vus et envisagés selon de multiples points de vue. Pine et Gilmore par exemple, mettaient en avant les dualités participation active/passive, la relation à l'environnement entre absorption et immersion, d'autres vont s'intéresser à la dualité positif/négatif, au registre de l'enchantement - réenchantement / déception. Mais ces conceptions ancrées dans la dualité ont leurs limites, et pour Boutaud, il s'agirait plus de penser l'expérience vécue dans sa totalité et de prendre en compte son caractère multidimensionnel de l'expérience voire de l'envisager comme un système générateur d'interrelations entre « les spécificités de l'acteur, le processus de génération de l'expérience, son champ d'application principal, l'étendue de son impact et sa validation sociale ». Il fait remarquer d'ailleurs que « les expériences se relient, se complètent, prennent une consistance figurative entre tous les champs expérientiels ». De cette analyse et

de celles de ses propres travaux sur la question, il fait le constat de l'importance de la dimension figurative de l'expérience, autrement dit la question de la mise en visibilité, de la mise en scène, à tous les niveaux de l'expérience. Il écrit que « toutes les composantes du cadre expérientiel peuvent donc se concevoir dans leur dimension figurative, attrayante ou non, favorable ou pas, à l'enchantement de l'expérience » (Boutaud, 2021)²⁸⁹. Il s'agit donc de prendre en compte la dimension figurative des formes interactionnelles, discursives, axiologiques et symboliques de l'expérience. Dans l'étude de la dimension figurative, il s'agit de prendre en compte ce qu'il désigne comme le motif expérientiel, une sorte de schème organisateur, « manifestant en quelque sorte une injonction de structure face au divers, à l'indicible, à l'idiosyncrasique ». Pour Boutaud, c'est lui qui « lie de façon étroite l'immanent et le transcendant, l'ordinaire et l'extraordinaire, la singularité et le partage du sens, avec toutes les colorations expressives, relationnelles qui caractérisent peut-être un âge post-expérientiel, moins épris de modèle qu'attaché aux variations modales du style, à ses modulations individualisées, incarnées, théâtralisées ». Cependant, il ne faut pas oublier la liberté de l'individu de s'approprier ce motif « selon les variations et les colorations modales de sa sensibilité ». Boutaud fait la remarque qu'avec les nouvelles technologies, prenant l'exemple des réseaux sociaux en particulier celui de la plateforme Tiktok, la question du sens ne disparaît pas mais que « la scène se joue ailleurs, autrement ». Il évoque d'ailleurs à ce sujet les débats autour d'un possible mouvement post-expérientiel, où l'ordinaire finirait par remplacer l'extraordinaire, où l'espace figuratif n'aurait plus de limites, ce à quoi certains opposent une conception plus naturelle de l'expérience. Pour observer le processus d'expérience, il propose de le découper en quatre temps qui vont de l'avant à l'après expérience. D'abord, il s'agit de prendre en compte, la préfiguration qui suppose l'anticipation, la préparation, l'organisation et l'imagination de l'expérience. Ensuite, le deuxième temps est celui qu'il nomme la configuration, celui où l'on découvre le cadre, le dispositif expérientiel. Vient ensuite la figuration, qui est le temps où l'on va « entrer dans le dispositif, vivre l'expérience, se mettre en scène » et enfin, il propose le terme de reconfiguration pour qualifier le temps d'après, celui où l'on va revenir sur l'expérience, la réfléchir, la partager, s'en souvenir et ce faisant, en mettre en valeur (ou non) certains aspects. Mais pour Boutaud, la clé est celle du sens de l'expérience, et c'est là où la sémiotique « apporte

²⁸⁹ Jean-Jacques Boutaud. 2021. L'expérience d'un concept. Vers un nouvel âge post-expérientiel ? *REFSICOM*, Regards croisés sur l'expérience, diffusion et aventure interdisciplinaire d'un concept, [en ligne] <http://www.refsicom.org/966> [consulté le 5 février 2023]

sa contribution à la tâche dans l'univers théorique plus global qui s'est construit autour de l'expérientiel » (Boutaud, 2021)²⁹⁰.

1.5. Médiation et remédiation, écritures et réécritures : une mise en abyme infernale ?

Les travaux d'Yves Jeanneret montrent que les objets médiateurs sont créés par des individus médiateurs et que ce processus de création s'appuie sur d'autres objets médiateurs, c'est un phénomène de remédiation. Patrick Fraysse posait la question de savoir « comment parler des objets de musée, qui sont eux-mêmes des objets médiateurs de l'ailleurs et du passé (des objets décontextualisés), au moyen d'autres objets médiateurs, des documents, des dispositifs aujourd'hui numériques dont il faut apprendre le maniement, la langue, un autre savoir et des médiateurs qui eux aussi proposent de nouveau leur vision » (Fraysse, 2015)²⁹¹. La question est aussi de savoir ce que cela produit ?

Michel de Certeau écrivait que « la vie d'une culture et d'une société est faite d'un incessant va-et-vient entre des réalités, des représentations et leur mémorisation : l'avenir et le présent dépendent d'une archéologie de gestes, d'objets, de mots, d'images, de formes et de symboles, répertoire à entrées multiples à partir duquel se compose le paysage de la communication, s'inventent les propositions de l'innovation » (De Certeau, 1983)²⁹².

Chaque dispositif de médiation propose une expérience structurée entre pluralité et polysémie selon les choix éditoriaux effectués (Viel, 2003)²⁹³. Cécile Tardy nous invite à nous intéresser aux écritures du patrimoine, au sens large du terme, comme « une opération de contextualisation qui rend visible, lisible et interprétable le patrimoine ». Les modalités de ces analyses des écritures du patrimoine interrogent à la fois la temporalité du processus, la matérialité des dispositifs, les acteurs de l'écriture. Elles doivent également prendre en compte les spécificités de l'objet patrimonial (Tardy, 2009)²⁹⁴.

²⁹⁰ Jean-Jacques Boutaud. 2021. L'expérience d'un concept. Vers un nouvel âge post-expérientiel ? *REFSICOM*, Regards croisés sur l'expérience, diffusion et aventure interdisciplinaire d'un concept, [en ligne] <http://www.refsicom.org/966> [consulté le 5 février 2023]

²⁹¹ Fraysse Patrick. 2015. « La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? », *Distances et médiations des savoirs*, n°12.

²⁹² De Certeau Michel, Giard Luce. 1983. « L'ordinaire de la communication », *Réseaux*, Dalloz, Ministère de la Culture, vol. 1, n°3, La communication au quotidien, p. 18.

²⁹³ Viel Annette. 2003. « Théâtre et exposition. D'une scène à l'autre », *MédiaMorphoses*, n°9, p. 94-99.

²⁹⁴ Tardy Cécile. 2009. « Introduction », *Culture & Musées*, n°14, p. 13-18.

1.5.1. Interprétation, représentation et authenticité ou la métamorphoses des êtres culturels

Pour le philosophe Paul Ricoeur qui considère la mémoire comme la « matrice de l'histoire si l'on se place du point de vue de l'écriture de l'histoire », la représentation de la mémoire précède celle de la représentation du passé en histoire, celle qui est construite et transmise par l'historien (Ricoeur, 2006)²⁹⁵. C'est le même constat que fait Yves Jeanneret s'intéressant aux disciplines de l'archive mais aussi plus largement aux médiations par le biais de la trivialité. C'est ce qu'il nomme l'altération et qui postule que les idées et les textes en circulant dans l'espace de la société ne cessent de se transformer et que ce phénomène résulte d'une réalité structurelle. Il mettait en avant un enjeu important, celui de l'articulation des logiques langagière, sociale et symbolique de la médiation des savoirs et le pouvoir organisateur des dispositifs médiatiques et de leurs rhétoriques propres (Jeanneret, 2008)²⁹⁶. Walter Benjamin, comme Jack Goody après lui, évoquait déjà en 1935 l'importance de l'influence du dispositif technique dans le mode de perception et d'existence des sociétés humaines, et que « la façon dont le mode de perception s'élabore (le médium dans lequel elle s'accomplit) n'est pas seulement déterminée par la nature humaine, mais par les circonstances historiques » (Benjamin, 1935)²⁹⁷. D'autres logiques vont exercer des effets sur la réécriture, en fonction de la situation de communication, des usages prévus des dispositifs médiatiques, des logiques professionnelles, économiques, touristiques, politiques, institutionnelles, etc. Et chacune de ces logiques peut ou plutôt va contribuer à la transformation des êtres culturels (Jeanneret, 2008)²⁹⁸. Dans cette même perspective autour de l'exposition, que Jean Davallon rappelle que chacun de ces gestes de mise en exposition, c'est-à-dire de mise communication, va modifier le sens « originel », le sens donné à l'objet par ses contemporains à travers le temps. Et chaque geste « incarne une stratégie », une « intentionnalité », une opérativité symbolique au sein de laquelle se cachent, se révèlent et se croisent des représentations (Davallon, 2006)²⁹⁹. Autrement dit, «

²⁹⁵ Ricoeur Paul. 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29

²⁹⁶ Jeanneret Yves. 2008. *Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

²⁹⁷ Walter Benjamin. 2013 (1935). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique*, Payot, 144 p.

²⁹⁸ Jeanneret Yves. 2008. *Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

²⁹⁹ Davallon Jean. 2006. *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Hermès Sciences Publications. 222 p

nous sommes tous, plus ou moins, sous influence », comme l'écrivait Annette Viel à propos du travail du muséologue (Viel, 2003)³⁰⁰.

Chacun de ces gestes de médiation et donc d'écriture, relève d'une interprétation de la dimension patrimoniale, historique et mémorielle d'un objet culturel du point de vue du médiateur-écrivain. Pour Patrick Fraysse, on peut même parler d'une forme de traduction, au sens de « l'interprétation d'idées ou de représentations, depuis le présent, en se tournant vers le passé ». Si l'on inverse le processus, en partant du passé vers le présent, on est alors dans un processus de transmission, une forme de communication qui part du passé vers le présent. Cette interprétation est basée sur des représentations individuelles et collectives qui cohabitent dans le monde intérieur de celui qui interprète, dans l'esprit du médiateur et qu'il va projeter consciemment ou non dans ce qu'il va écrire (Fraysse, 2006)³⁰¹. Interprétation et écriture ne vont donc pas sans représentations. Dans le processus de mise en mémoire il en est de même, la question des représentations et des interprétations est cruciale, mais nous en discutons un peu plus loin.

L'interprétation fait partie intégrante de la démarche patrimoniale selon Annette Viel, qui précise que « l'interprétation des lieux éveille la mémoire sédimentée, d'une manière ou d'une autre, au sein du territoire où elle se matérialise ». Pour elle, le but de l'interprétation des lieux d'histoire et de mémoire vise à provoquer une rencontre réussie entre un lieu de sens et des publics. Partant du fait que « le lieu patrimonial a été et demeure scène de vie », elle appelle « une interprétation ouverte et sensible afin d'établir une relation de sens entre la mémoire dont le lieu est dépositaire et les différents publics qui viennent y vivre une expérience polysémique ». Car, rappelons la notion d'esprit du lieu, pour elle, « le lieu est déjà profondément investi d'une force, d'une émotion, d'un pouvoir évocateur avec lesquels les responsables de sa mise en valeur auront nécessairement à composer ». Il leur est donc indispensable de reconnaître et d'intégrer « l'ensemble des couches de mémoire » dans la démarche scientifique, ici nous parlons de celle côté production, pour favoriser « un dialogue de sens entre l'époque où prend place le fait interprété et celle de sa mise en valeur contemporaine ; entre le lieu dépositaire de cette mémoire et le territoire auquel il appartient » (Viel, 2008)³⁰². Cependant, l'interprétation

³⁰⁰ Viel Annette. 2003. « Théâtre et exposition. D'une scène à l'autre », MédiaMorphoses, n°9, p. 94-99.

³⁰¹ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

³⁰² Viel Annette. 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.

pour le professionnel de la médiation doit être conscientisée pour ne pas être le reflet de la seule pensée du professionnel, elle doit s'enrichir de multiples points de vue et accepter une certaine « perméabilité » comme le montre Annette Viel, « essentielle afin de demeurer ouvert à la vie des cités et à la destinée de tous ces lieux riches d'expériences significatives ». Cela passe par l'enrichissement de ses connaissances personnelles par le médiateur, mais aussi par un travail en équipe et en collaboration, ce qu'elle nomme des nouvelles tribus professionnelles pluridisciplinaires, soutenu par une démarche projet rigoureuse. Ainsi, ce que l'écriture patrimoniale doit mettre en œuvre « une histoire revisitée offrant une vision alliant mémoire et histoire, création et symbolisme » (Viel, 2003)³⁰³.

Mais avant l'interprétation en vue de la mise en scène et la médiation vers les publics, nous l'avons vu, la recherche historique et scientifique et avec elle, la production de documents, sont une partie intégrante du processus de mise en patrimoine, en mémoire et en histoire, impliquant réécritures. Toutes les disciplines scientifiques sont concernées par ce phénomène d'altération. Nous pouvons comme Cécile Tardy prendre l'exemple des scientifiques qui ont collecté puis tenté de classer, ordonner, ranger les objets des collections, ce qui constitue une forme d'écriture et d'interprétation basée sur une interprétation scientifique mais aussi un principe de visibilité, de lisibilité des objets puisque ces mêmes scientifiques étaient pendant longtemps ceux qui mettaient en exposition les objets (Tardy, 2009)³⁰⁴. Nous pouvons citer également les travaux de Patrick Fraysse autour du monument, et qui montrent comment s'opère le passage du monument au document, « qui conditionne dans un premier temps la reconnaissance patrimoniale » et que nous pouvons, élargir au passage de l'objet du passé à l'objet de patrimoine, d'histoire et de mémoire (Fraysse, 2006)³⁰⁵. Paul Ricoeur a montré comment l'interprétation est indissociable de la démarche historiographique. La question de la représentation de la mémoire se pose dans les trois phases qui composent la démarche historiographique, l'étude documentaire, l'interprétation, l'écriture. A chaque niveau, une distance plus importante se fait entre l'historien et le témoin, entre l'histoire et la mémoire, à chaque niveau se creuse la différence entre les représentations de la mémoire et celles de l'histoire, ou plutôt, celle de l'historien. L'histoire est donc une construction basée sur les représentations du passé des historiens, qu'ils inscrivent dans des écrits. Les documents scientifiques une fois produits vont ensuite faire l'objet de médiations, documentaires, mais

³⁰³ Viel Annette. 2003. « Théâtre et exposition. D'une scène à l'autre », MédiaMorphoses, n°9, p. 94-99.

³⁰⁴ Tardy Cécile. 2009. « Introduction », *Culture & Musées*, n°14. p. 13-18.

³⁰⁵ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

aussi institutionnelles, grâce aux médias et aux technologies, qui vont « traduire ou de transposer les connaissances sur un autre mode » et propose encore de nouvelles réécritures. Ces documents vont entrer en concurrence avec d'autres sources de représentation du passé et d'autres types d'écritures comme le soulignait Paul Ricoeur : récits de fiction, transpositions au théâtre, essais, pamphlets ; mais il existe aussi des modes d'expression non écrite : photos, tableaux, et surtout films » (Ricoeur, 2006)³⁰⁶. L'arrivée du numérique démultiplie les possibilités et a permis d'ouvrir des espaces de diffusion sans précédent, mais aussi de fusionner les médiations institutionnelles et documentaires dans des systèmes d'information complexes, d'inventer de nouvelles formes de médiation et de multiplier les écritures patrimoniales (Ricoeur, 2006)³⁰⁷.

La question des représentations et de l'interprétation appelle forcément celle de l'authenticité. A propos des régimes de patrimonialisation, Jean Davallon rappelait que « toute nouvelle manifestation, qui continue de faire exister le patrimoine, va poser la question de sa conformité à ce qui a été établi comme l'objet patrimonial idéal » (Davallon, 2014)³⁰⁸. La question de l'authenticité se pose dans l'élaboration du discours historique, comme dans celui du récit mémoriel, comme dans celui de l'écriture patrimoniale. Nous l'avons déjà évoqué de manière indirecte avec la question des représentations.

Dans son ouvrage *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin posait en 1935 la question de l'authenticité de l'œuvre d'art reproduite à l'aide de procédés mécaniques qui opèrent une modification du statut de l'œuvre originale par rapport à la reproduction. Il considérait l'authenticité de l'œuvre d'art originale comme une sorte de témoignage qui « intègre tout ce qu'elle (l'œuvre d'art) comporte de transmissible de par son origine, sa durée matérielle comme son témoignage historique ». Elle repose sur la matérialité de l'œuvre originale mais la reproduction remet en question cette matérialité et avec elle l'authenticité de l'œuvre. Si jusque-là, l'original conservait « son autorité » en regard de la reproduction manuelle, qui était perçue comme une copie voire comme un faux, l'arrivée de la reproduction mécanisée change la donne. Elle permet de « révéler des aspects de l'original accessibles non à l'œil nu » et confère également à l'œuvre d'art originale une sorte de don d'ubiquité ». Ceci mène pour Walter Benjamin, à une « existence en série » et à la possibilité d'une large diffusion qui actualise à chaque fois l'original. Mais il remarque aussi que « la

³⁰⁶ Ricoeur Paul. 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29

³⁰⁷ Ricoeur Paul. 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29

³⁰⁸ Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », *Patrimonialização E sustentabilidade do património : reflexão prospectiva*, Lisboa, Portugal.

reproduction mécanisée de l'œuvre d'art modifie la façon de réagir de la masse vis-à-vis de l'art », une masse poussée par un désir de « prendre possession immédiate de l'objet dans l'image ». Elle a donc une fonction destructrice, cathartique en ce qu'elle fait disparaître la valeur traditionnelle de l'héritage culturel et tend à faire disparaître ce que Walter Benjamin appelle l'aura de l'œuvre et qu'il définit comme un « processus symptomatique dont la signification dépasse de beaucoup le domaine de l'art » (Benjamin, 1935)³⁰⁹. Que dirait Walter Benjamin face au numérique qui démultiplie encore les possibilités ? Qu'en disent les chercheurs en information et communication aujourd'hui ?

Pour Jean Davallon, la question de l'authenticité est primordiale dans la mise en valeur patrimoniale, il s'agit même pour lui de l'une des règles constitutives, l'authenticité des objets, la véracité des savoirs présentés et la conformité de la présentation de l'authenticité et de la véracité. Elle fait partie de la valeur patrimoniale que l'on attribue à un objet qui « lui donne cette sorte de profondeur historique et sociale qui le caractérise » (Davallon, 2006)³¹⁰. La mise en valeur permet de rendre visible la valeur patrimoniale aux yeux du public, contribuant « à la rendre lisible et visible dans la matérialité même de l'objet ». Si pour le spécialiste, la valeur patrimoniale justifie la nécessité de préserver l'intégrité et l'authenticité de celui-ci, pour la recherche, la chose est plus complexe car l'objet ne peut être réduit qu'à sa valeur patrimoniale. Elle recèle un poids symbolique. L'authenticité est ce qui permet l'attestation du fait que l'objet patrimonial est bien témoin du passé et donc porteur de connaissances que nous pouvons interpréter, et in fine, qu'il est « un morceau d'un passé que l'on peut voir et toucher à travers lui ». Pour Jean Davallon, deux gestes permettent de fonder l'authenticité de l'objet, celui de la certification de l'origine de l'objet et celui de la confirmation de l'existence du monde d'origine. L'enjeu n'est donc pas uniquement de « produire des connaissances scientifiques, il est aussi symbolique ». C'est un processus objectif, qui plaçant l'objet au cœur de la connaissance construite à son propos, le place « au centre d'un dispositif symbolique ». Ce processus s'articule avec un autre, subjectif, celui du sentiment, du ressenti de l'individu qui rencontre l'objet qu'il prend pour témoin sans en avoir de connaissance scientifique. C'est parce qu'il est authentifié et qu'on a développé autour de lui une connaissance scientifique que l'objet revêt une valeur indicielle, qu'il est un indice du passé et non plus seulement une simple image. C'est la connaissance scientifique qui « sert à le construire comme signe, en établissant à la fois son authenticité et sa fonction sémiotique ». S'appuyant sur les travaux de Pierce, Davallon désigne

³⁰⁹ Walter Benjamin. 2013 (1935). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique*, Payot, 144 p.

³¹⁰ Davallon Jean. 2006. *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Hermès Sciences Publications. 222 p

l'objet patrimonial comme un signe attentionnel ou un indice symbolique, c'est à dire « un signe produit du côté de la réception en ce qu'il est construit dans le présent [...], qui est reconnu comme signe par les visiteurs en ce qu'ils savent que les procédures scientifiques en attestent la nature indicielle » (Davallon, 2006)³¹¹. Dans le prolongement de cette réflexion, s'intéressant aux processus de numérisation des objets patrimoniaux, en particulier les photographies, Cécile Tardy pose la question de savoir ce que la numérisation fait au patrimoine d'un point de vue communicationnel. Elle utilise la notion de substitut pour désigner les photographies numérisées comme « un support se substituant à la présence physique de l'objet patrimonial, que ce soit pour permettre son étude sans risquer sa dégradation ou plus communément pour accompagner l'élaboration des savoirs liés à l'inventaire des collections » (Tardy, 2015)³¹². Cependant, le substitut n'est pas qu'un substitut au sens premier du terme, elle montre comment il devient un objet communicationnel à part entière qui n'est plus un simple « support d'enregistrement pour des spécialistes' soit un geste documentaire, mais « un support de médiation du patrimoine pour les publics ». Il se situe « dans un processus de négociation de la ressemblance avec l'objet original auquel participent les acteurs de la numérisation » et pose la question de son authenticité. Mais il n'est pas question de savoir qui de l'original ou de la copie a le plus de valeur. Le substitut numérique offre « au regard, une réalité inaccessible naturellement, que ce soit à la petitesse des détails ou à l'étendue des collections muséales ». Ainsi, la numérisation entraîne une modification de la relation de la société au patrimoine. Cécile Tardy évoque une déclinaison sociale, sémiotique et matérielle des objets de musée. La numérisation provoque un phénomène de dissociation entre l'image de l'objet et son support original et faisant disparaître la matérialité de l'objet original, la remplace par une nouvelle, qui, au-delà des modalités de conservation qu'elle offre, introduit une nouvelle modalité, celle de la diffusion. La numérisation « confère au substitut une valeur inédite en termes d'usage ». Elle crée une nouvelle mémoire collective en modifiant les modalités des liens et contribue à élaborer de nouvelles représentations du passé. On parle ici de médiation en ce sens que le processus de numérisation puis de diffusion « n'est pas comparable à un canal de diffusion d'information qui transporterait des flux de données sans les affecter » car il s'agit plutôt d'une nouvelle modalité d'inscription des objets sur un nouveau support, celui de l'écran informatique, même si le risque est de couper le lien et de basculer dans la communication institutionnelle, la publicité et le marketing muséal. La numérisation et la création de substituts numériques

³¹¹ Ibid.

³¹² Tardy Cécile. 2015. « La médiation d'authenticité des substituts numériques ». Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press.

questionnent la « longue tradition muséale de fabrication des substituts » en démultipliant les possibilités de l'image-copie car comment faire en sorte que l'original ne disparaisse pas derrière le substitut ? Entretenir le lien entre l'original et la copie, une dynamique d'échange, une sorte de dépendance même, est un enjeu majeur pour l'institution muséale, fondée sur l'authenticité. Cela pose la question essentielle de savoir, « comment mettre en scène l'authenticité à partir des substituts de patrimoines ? ». Cécile Tardy pose la question de savoir quelles sont « les limites de l'autonomie du substitut par rapport à l'objet original qu'il représente » car si le substitut peut être (re)présenté sur de nombreux supports et recontextualisation, que devient « le signe qu'il transporte avec lui » si la communication patrimoniale, celle qui garantit l'authenticité des objets » est rompue ? (Tardy, 2015)³¹³.

1.5.2. Récits et usages de l'image, usages et images du récit

La question de l'écriture et de la réécriture appelle également la question du récit. Rappelons-nous la discursivité d'Yves Jeanneret et l'importance de la stratégie rhétorique. Citons Michel de Certeau qui disait que : « Culture et communication s'alimentent de récits, [...] pour engendrer l'avenir à partir du présent en y inscrivant la marque du passé. Sur des modes distincts, l'un tactique, l'autre linguistique, les récits et les gestes manipulent des objets, les déplacent, en modifient l'emploi et la répartition ; ils caractérisent des chaînes d'opérations faites avec et sur le lexique des choses, ils inventent des collages en mariant des citations de passés à des extraits de présents pour en faire des séries (procès gestuels, itinéraires narratifs) » (De Certeau, 1983)³¹⁴.

Évacuons tout de suite l'idée d'une opposition entre fiction et récit en rappelant les travaux d'Émilie Flon qui montre l'intérêt de l'usage de la fiction dans l'écriture patrimoniale, permettant de lier les éléments, de boucher les trous de l'histoire, et d'entraîner par le récit les visiteurs dans l'univers de l'exposition par exemple. Approfondissant l'étude de ces mises en scènes, Emilie Flon montre que la notion de fiction alliée à la notion de narration constitue « un puissant principe discursif commun à de nombreuses expositions » (Flon, 2012)³¹⁵. L'étude

³¹³ Tardy Cécile. 2015. « La médiation d'authenticité des substituts numériques ». Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press.

³¹⁴ De Certeau Michel, Giard Luce. 1983. « L'ordinaire de la communication », *Réseaux*, Dalloz, Ministère de la Culture, vol. 1, n°3, La communication au quotidien, p. 18.

³¹⁵ Flon Emilie. 2012. *Les Mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction et médiation*, Hermès-Lavoisier. 224 p.

de ces deux notions lui a permis de « trouver des régularités pour la conception et la mobilisation des outils d'analyse sémiotique ». De ses recherches, elle fait également le constat de l'importance du « média spatial », un élément déterminant dans la construction du sens car il est à la fois « cadre d'interprétation du message et structure discursive » (Davallon, Flon, 2013)³¹⁶. Les recherches de Catherine Bruguière et Éric Triquet autour des récits de fiction réaliste montrent comment ces récits peuvent fonctionner comme des « catalyseurs » pour penser des problèmes scientifiques et comment ils participent, accompagnés par un discours et une réflexion critique contribuer à la construction de la connaissance (Bruguière, Éric Triquet, 2012)³¹⁷.

A propos des régimes de patrimonialisation, Jean Davallon posait la question de savoir comment « peut se négocier la tension entre le maintien de l'objet d'immanence (l'objet patrimonial idéal) et les modifications de sa manifestation » car ils vont s'influencer l'un l'autre. Si une solution serait de « mettre en place un dispositif qui se donne pour objectif de prendre en charge cette tension », c'est en réalité rarement ce qui se passe. Comment dès lors « trancher entre un défaut de représentativité de la manifestation et la nécessité d'une redéfinition de l'objet idéal ? ». Considérant qu'il est impossible de figer « la liste des propriétés constitutives [...] sauf à muséifier la société ou à faire de ce patrimoine une chose à manifester à l'identique – » Jean Davallon propos de « s'en remettre au jeu social au sein du groupe et probablement aussi entre le groupe et son environnement sociétal » (Davallon, 2014)³¹⁸.

Si les médiations du passé se doivent comme le rappelle Annette Viel de « respecter le lieu et les traces qu'il met en scène s'inscrivant dans un espace déjà chargé de sens » (Viel, 2003)³¹⁹, elles cohabitent et parfois se confondent avec les usages du passé qui forment d'autres images et d'autres récits. Les travaux de Patrick Fraysse montrent, en partant des usages des monuments, comment ces derniers opèrent une reconstruction imaginaire et fictionnelle du passé, « en complète contradiction avec l'analyse scientifique et la gestion traditionnelle du patrimoine ». Il oppose ainsi les images-récits, « dont les fonctions mythologiques et hédoniques permettent à la fois de capter l'attention du public et de simplifier la réalité », les images-logos produites par les « acteurs privés du tourisme qui par leur fonction marketing détournent le sens de formes patrimoniales du culturel vers l'économie touristique »

³¹⁶ Davallon Jean, Flon Émilie. 2013. « Le média exposition », *Culture & Musées*, Hors-série.

³¹⁷ Bruguière Catherine, Triquet Éric. 2012. « Des albums de fiction réaliste pour problématiser le monde vivant », *Repères*, n°45, p. 181-200

³¹⁸ Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », *Patrimonialização E sustentabilidade do património : reflexão prospectiva*, Lisboa, Portugal.

³¹⁹ Viel Annette. 2003. « Théâtre et exposition. D'une scène à l'autre », *MédiaMorphoses*, n°9, p. 94-99.

aux images monumentaires qui possèdent « une double fonction, patrimoniale et documentaire, d'avertissement et d'enseignement ». Ces images révèlent des usages mythologiques, qui « viennent compléter aujourd'hui les deux premiers, culturels et identitaires » (Frayse, 2012)³²⁰. Elles véhiculent et créent ce que l'on pourrait appeler des « stéréotypes », autrement dit des « images type », des images rigides et figées pour reprendre les mots de la philosophe Joëlle Zask, qui nous sont inculquées et qui traversent nos représentations mais qui « ne font pas à proprement parler partie d'un quelconque héritage » et qui contribuent à figer également « certaines croyances, opérationnelles en leur temps » (Zask, 2019)³²¹.

Nous proposons ici de développer les travaux de Patrick Fraysse à propos des documents-monumentaires, pour illustrer cette question. S'intéressant plus particulièrement au monument et à sa représentation iconique, Patrick Fraysse développe le concept des documents-monumentaires, autrement dit, « des doubles grandeur nature ou miniaturisés », ou encore « des documents en forme de monument, des copies qui imitent, évoquent une forme, une époque ou un espace existant ailleurs, ou ayant existé autrefois » (Frayse, 2012)³²². Notons que Patrick Fraysse ne parle pas de reconstitution mais plutôt d'évocation. Le document-monumentaire est un monument qui ne peut se passer du document, dont la création est conditionnée par la documentation, qui « puise sa nécessité dans des données informationnelles et communicationnelles ». Il met en lien étroit l'information-documentation, l'espace géographique et l'histoire. Il crée en quelque sorte un « triangle complexe Matière-Espace-Temps » qui « prend corps parfois dans le solide des documents-monumentaire ». C'est un objet hybride qui va venir se greffer, se juxtaposer ou se substituer aux lieux de mémoire, d'histoire et de patrimoine. Ce faisant, ils entraînent une modification de l'objet, de sa signification, ils en proposent une autre lecture, un autre récit, une autre écriture. Les monuments peuvent être copiés mais aussi recyclés ou détournés, Patrick Fraysse parle de détournements iconiques, qui « empruntent à des modèles, à des styles, à des types », en somme à une sorte de grammaire de la représentation de l'époque qu'ils représentent et à des codes de représentation. Elles donnent une illusion de réalité en trois dimensions (Frayse, 2006)³²³.

³²⁰ Fraysse Patrick. 2012. « Images du Moyen Âge dans la ville : l'inscription spatiale de médiévalité », *Communication & langages*, vol. 171, n°1, p. 3-17.

³²¹ Zask Joëlle. 2019. « Art et stéréotypes », *Hermès, La Revue*, vol. 83, n°1, p. 74-76.

³²² Fraysse Patrick. 2012. « Images du Moyen Âge dans la ville : l'inscription spatiale de médiévalité », *Communication & langages*, vol. 171, n°1, p. 3-17.

³²³ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

De ses travaux, Patrick Fraysse fait émerger trois premières catégories de documents-monumentaires, correspondant à trois usages et points de vue différents. Le premier, le monument-songe, incarne l'idée du détournement et est largement pratiquée par l'industrie du tourisme. Le monument est détourné à des fins autres que de transmission et de médiation, plutôt à des fins communicationnelles et marketing. Ces monuments-songs se situent dans un ailleurs « exotique ou pittoresque », à la fois réel et irréel. Ils permettent le voyage du corps et non plus seulement de l'esprit, de l'imaginaire. Certains vont reproduire des monuments locaux, pour ancrer leur identité dans le territoire dans lequel ils s'insèrent, tandis que d'autres, vont reproduire des monuments voir des quartiers de ville entiers, sans lien direct avec leur propre territoire, à l'instar des hôtels de Las Vegas qui reproduisent la tour Eiffel, le Sphinx de Louxor ou encore les rues de Venise. Le deuxième, le monument-drôme, incarne l'idée de l'expérimentation, c'est le fameux faire pour comprendre de Confucius. C'est généralement une démarche scientifique qui est à l'origine de la construction de villages anciens dont l'objectif est de vérifier des hypothèses sur le terrain, d'apprendre par l'essai, par la pratique mais ils n'excluent pas les publics qui participent et expérimentent à leur tour les techniques anciennes et la science aux côtés des chercheurs devenus guides et médiateurs. Ce monument « résulte lui aussi des capacités à faire vivre des données historiques et architecturales ». Le document n'est plus en deux dimensions, il « prend une forme, du volume, des odeurs ». Pour Patrick Fraysse, il s'agit de « la réinvention d'une époque plus que d'un lieu, d'une architecture à parcourir, à ré-exprouver dans l'action, en prise avec un environnement à l'échelle du corps ». Ces espaces convoquent l'imaginaire de l'enfant et de l'amateur et proposent une sorte « d'évasion dans le temps ». Enfin, vient le monument-données, celui qui consiste en la reconstitution virtuelle, ici numérique, d'une réalité « possible ou vraisemblable » de l'objet puis parfois ensuite, de sa reconstitution physique. Ici le numérique ou plus précisément les techniques d'imagerie numérique (photogrammétrie, 3D, scanners...) jouent un rôle central et les reconstitutions sont de plus en plus nombreuses et précises à mesure que les techniques évoluent et que le volume de données augmente, et qu'elles se croisent. Dans ce cas, ce sont les données documentaires qui recréent le monument.

Questionnant le concept de monument-documentaire au prisme de l'événementialisation et le spectaculaire, tendances fortes de nos sociétés, Patrick Fraysse s'interroge sur deux notions liées à l'image, le simulacre qui peut se définir comme la représentation figurée de quelque chose voire une idole, et la simulation « en tant que système de représentation artificiel de la réalité ». La notion de simulation, elle, « interroge de fait le statut de notre rapport au monde - ici au passé - et permet de rendre compte d'une expérience

de plus en plus complexe de la réalité ». Il est intéressant de noter que pour lui, « l'acception du terme recoupe alors largement celle d'immersion et celle de réalité recomposée ». De cette réflexion émerge une quatrième catégorie de monument, le monument-fête qui propose une « forme de traduction du passé par une interprétation libre, une animation de ses traces, des reconstitutions historiques ». Le concept est proche de celui d'architecture spectacle de Gérard Monnier. Toujours lié à des événements, il transforme l'histoire en spectacle, il transforme le monument, il peut le faire disparaître ou apparaître, il peut aussi en modifier l'apparence et la fonction. C'est ainsi que des monuments vont devenir le cadre de spectacles de théâtre ou de projections de cinéma, qu'ils vont devenir supports de projections et d'installations multimédia. Ce monument est éphémère, il peut avoir besoin de documents pour être créé mais il en a surtout besoin pour durer et exister dans le temps. Ainsi, peut-on dire que le monument-fête « trouve sa monumentalité dans le grandiose de la fête ou du décor mais oublie la pérennité du monument » et s'inscrit donc dans un « paradoxe du solide-fragile et du durable-éphémère ». Cependant, il n'en est pas moins médiateur et utile. Pour Patrick Fraysse, sa fonction est la suivante : « Le monument-fête permet une appréhension exaltée ou magnifiée du sensible du monument par sa pratique c'est-à-dire la visite ou la participation à des spectacles interactifs comme les fêtes médiévales. Ce processus qui permet d'atteindre les choses à travers d'autres, à les toucher symboliquement, rend possible le contact avec une réalité historique difficile à appréhender par manque de connaissances. On a donc recours à d'autres sens que la vue et on fait appel au sensible plus qu'à l'intellect des visiteurs. Il va alors s'agir de traduire le visible en sonore, en mouvement, en saveur et en odeur ». Le monument-fête est un ensemble qui fait image, « une image dans laquelle est plongé le spectateur qui devient alors acteur du spectacle ». Nous ne pouvons ici que faire le lien avec l'immersion. Patrick Fraysse pose également la question de savoir ce qui se passe lorsqu'un monument est déplacé, partiellement ou en totalité, à l'exemple de l'abbaye de Saint-Michel de Cuxa dans les Pyrénées, dont une partie a été démontée pour être remontée aux Etats-Unis. Chaque partie a fait l'objet d'une reconstruction muséale de sorte qu'il existe deux abbayes. Patrick Fraysse souligne ici la capacité de mobilité du document-monumentaire. Il interroge aussi la capacité de reproductibilité mais aussi de régénérescence de ces documents-monumentaires, en donnant l'exemple des maquettes numériques qui peuvent être, théoriquement, actualisées à l'infini (Fraysse, 2006)³²⁴. Cependant, si l'on considère la technique et l'évolution rapide des outils numériques, cet infini est à relativiser,

³²⁴ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

une maquette 3D réalisée à un instant T sur un logiciel X, ne sera pas forcément accessible à un instant T+ avec un logiciel Y non configuré pour accéder aux modèles du logiciel X.

Quoiqu'il en soit, le concept et la classification proposée par Patrick Fraysse autour de la représentation documentaire iconique du monument, nous semble tout à fait pertinente en regard de nos préoccupations. Si nous sommes moins portée sur le document, la question de la copie, de la représentation, de la reconstruction ou encore de l'évocation, tri-dimensionnelle qui plus est, les usages qui sont faits de ces copies, de la modification du sens par greffe (pourrait-on même parler de fusion ?), juxtaposition ou substitution est au centre de notre réflexion. Si le concept d'hybridation nous semble pertinent, nous rediscuterons peut-être le terme document-monumentaire à la lumière de nos recherches de terrain. Dans tous les cas, la question qui nous lie est bien celle de savoir quelles sont les images du patrimoine, de l'histoire et de la mémoire, quels sont les liens que les images entretiennent avec leurs « modèles » ou « référents » ou « signifiés » si l'on se place du côté de la sémiotique, et surtout, qu'est-ce que cela produit comme discours et comme récits, comme représentations de l'histoire, du patrimoine et de la mémoire ?

Nous voudrions prolonger la réflexion à partir d'un autre exemple de mise en récit, plus axés sur le récit mémoriel cette fois, celui du témoignage. Nous proposons de réfléchir à partir des recherches de Michèle Gellereau sur leur mise en scène dans des médiations contemporaines et qui mettent en lumière la place, importante, du témoignage dans ces médiations ainsi que les effets produits par ce processus, notamment dans le cadre de la valorisation de sites miniers et de lieux de mémoire de la Première Guerre mondiale dans le Pas-de-Calais (Gellereau, 2006)³²⁵. Comme Jean Davallon ou Gérard Namer, Michèle Gellereau considère que les objets, ici les témoignages, « ne font mémoire sociale que quand ils sont transformés, réinterprétés et réinvestis par de nombreux créateurs inconnus ». Cependant, elle montre comment ce passage de mémoire collective à mémoire sociale et la circulation des témoignages, leur réécriture, leur mise en scène, mais aussi les objectifs préalables à la constitution des dispositifs de médiation, les affectent et les transforment. Le récit du témoin devient un « objet de transactions » qui « s'énonce dans des formes scénographiques et éditoriales adaptées à ces objectifs ». Dans les sites dont il est question, plusieurs objectifs viennent influencer la mise en scène des témoignages : participer à la construction d'une « nouvelle » mémoire collective, répondre au devoir de mémoire, réhabiliter

³²⁵ Gellereau Michèle. 2006. « Mémoire du travail, mémoire des conflits. Comment les témoignages se mettent en scène dans les visites patrimoniales », *Communication et langages*, n°149, p. 63-75.

les témoins, commémorer, rendre hommage, développer un territoire, attirer de nouveaux publics, créer du lien social. Ces objectifs prennent place « dans un cadre européen et international, où l'on met en avant la construction de la paix, et le besoin de reconnaissance des travailleurs de l'industrie à l'échelle européenne ou mondiale ». Les témoignages dont il est question relèvent de plusieurs formes et origines. Les témoignages issus des témoins directs, ou témoins premiers, qui sont soit délivrés directement par le témoin aux visiteurs soit déjà enregistrés et constitués dans un ensemble patrimonial mémoriel pour être ensuite diffusé ensuite dans des livres, des expositions, des spectacles, des supports audiovisuels, sur internet ou par la presse, cohabitent avec des témoignages plus contemporains. Ces derniers sont ceux qui s'élaborent à partir de traces, racontant la découverte de témoignages premiers et les « modes de réception des paroles du passés ». Dans ce cas, « les médiateurs ou les publics deviennent des « témoins seconds » ou des témoins de témoins qui fondent leur expérience sur le moment du partage » (Gellereau, 2006)³²⁶.

Le témoignage, celui qui fera l'objet de médiations dans les musées, se construit à plusieurs niveaux, en partant de ce que Michèle Gellereau nomme le « récit premier », le récit direct du témoin. Il va ensuite être transcrit et articulé, mis en regard de documents « considérés comme « témoins », mis en intrigue dans un contexte oublié, et dont on reprend pourtant les organisations textuelles ». Si parfois les traces des énonciations successives deviennent « elles-mêmes éléments du témoignage/commentaire », elle note que « celui-ci sera pourtant reproduit selon le schéma actuel forgé par les médias du documentaire-témoignage ». Les supports d'enregistrement des récits sont multiples et souvent représentatifs de leur époque, Michèle Gellereau rappelle que « chaque époque trouve pour le témoignage un support différent : le papier, la bande-vidéo, la cour de justice, le documentaire ». Si le récit est identique, la construction collective dont il fait l'objet évolue, à travers les supports, à travers les époques. Le récit va intégrer un récit plus vaste, une construction sociale où la médiation endosse un double rôle, celui de « traduction » autour du sens historique et un rôle de production puisqu'elle va produire des mises en scène pour des publics dans lesquelles « le témoignage est refiguré dans des formes communicationnelles qui font revivre « l'expérience » pour la partager ». Ces récits ont des effets différents, ils peuvent susciter la nostalgie, l'indignation, la révolte. L'intégration des témoignages dans les visites de sites opère un « mode de transfert de l'expérience vécue » en donnant accès à ce que les hommes ont vécu, à « la vie concrète et à la

³²⁶ Gellereau Michèle. 2006. « Mémoire du travail, mémoire des conflits. Comment les témoignages se mettent en scène dans les visites patrimoniales », *Communication et langages*, n°149, p. 63-75.

subjectivité des hommes ». Elles tentent d'aider à comprendre « les mentalités d'autrefois, à les faire accepter pour parfois s'y opposer aujourd'hui. A propos de la Première Guerre par exemple, comment les ennemis d'hier, les Allemands, sont devenus des alliés dans la construction du monde d'aujourd'hui. Les témoignages peuvent être mis en narration de plusieurs façons, selon les objectifs de la structure et les acteurs en charge de la production du dispositif de médiation. Les témoignages directs viennent à l'appui d'une scénographie de reconstitution, ceux issus d'un patrimoine mémoriel déjà constitué vont être remis en scène. Deux types de narrations ou plutôt deux objectifs narratifs s'articulent au sein de ces lieux de mémoire, l'un qui vise à (re)donner du sens au lieu et qui « met en scène l'esprit du lieu » en faisant du témoignage le témoin d'un monde, l'autre qui cherche à rendre publique la parole individuelle des témoins. Cette mise en scène des témoignages suppose une écriture, le regard de création évoqué par Jean Davallon et donc des choix, qui s'opèrent en fonction des acteurs impliqués dans la logique de production, mais aussi par les objectifs des institutions et par les dispositifs eux-mêmes. Ces « expériences » narratives comme Michèle Gellereau les appelle, sont « souvent créées à partir de représentations déjà existantes dans les récits historiques, la littérature ou les médias ». Ces mises en scènes convoquent des structures de récit, « des images, des symboles, des formules, des thèmes narratifs collectifs forgés à un moment donné, répétés en fonction des situations collectives d'énonciation et des projets politiques ou patrimoniaux'.

Ces dispositifs de médiation qui utilisent le témoignage, ont pour effet de produire des ensembles « de témoignages articulés les uns aux autres, ou en discussion les uns avec les autres, dont le sens se construit, se reconstruit en fonction de la scène d'interprétation ». Ils produisent aussi souvent des « réseaux de discours », c'est-à-dire « une chaîne de témoignages dont les configurations énonciatives renforcent des formes de récits collectifs, en excluent d'autres et deviennent eux-mêmes des éléments-témoins de pratiques ». Pour Michèle Gellereau, il est nécessaire de s'interroger sur les effets, « sur le sens de la mise en intrigue de chaque récit » et les transformations produites par ces mises en scènes et en réseaux. Elle évoque aussi l'intérêt d'une analyse diachronique pour comprendre l'évolution de ces pratiques de médiations autour du témoignage (Gellereau, 2006)³²⁷.

³²⁷ Gellereau Michèle. 2006. « Mémoire du travail, mémoire des conflits. Comment les témoignages se mettent en scène dans les visites patrimoniales », *Communication et langages*, n°149, p. 63-75.

1.5.3. Les (ré)écritures mémorielles ou la fabrique individuelle et collective des mémoires liées aux traumatismes

Un point nous semble nécessaire sur la question du récit mémoriel, qui en certains aspects diffère du récit scientifique et historique, mais aussi du récit patrimonial mais qu'il contribue, à notre sens, à enrichir.

La question de la mémoire était déjà discutée par Platon et Aristote, pensée en « termes de présence/absence, mais aussi en termes de rappel, de remémoration, ce qu'ils nommaient anamnesis ». Saint Augustin écrivait en 397, que « aussi bien tout récit vrai du passé fait sortir de la mémoire non point les événements passés tels quels, mais des mots conçus d'après les images imprimées dans l'esprit comme des traces lors de leur passage le long des sens³²⁸. La mémoire se distingue du souvenir, dont on pourrait cependant dire qu'elle est une forme particulière, par son caractère construit. L'image qui se forge dans la mémoire, l'image-souvenir, c'est l'énigme de « la présence de l'image de l'absent ». Cette image qui est à la fois « inscription actuelle et signe de son autre », ancrée dans le temps, convoque de manière paradoxale, « la présence, l'absence, l'antériorité ». Ce qui fait qu'elle se distingue de ce que Ricoeur nomme la fantaisie, autrement dit ce qui lui donne un caractère authentique du moins à priori, c'est « l'expérience de la reconnaissance » même si la question se pose toujours de savoir si l'image de la mémoire est fidèle à la réalité de l'événement, véridique, authentique (Ricoeur, 2006)³²⁹.

Paul Ricoeur postulait que celui qui énonce la mémoire, le témoin, peut-être singulier ou pluriel, autrement dit, individuel ou collectif mais il faut rappeler que mémoires individuelles et collectives sont « enchevêtrées le plus souvent l'une à l'autre ». Il est indispensable de prendre en compte les facteurs qui peuvent entrer en compte dans la construction de la mémoire, qui peut être empêchée par des résistances cognitives et sociétales, des injonctions individuelles ou collectives. Il est indispensable de prendre en compte les possibilités de manipulations de la mémoire. L'historienne Annette Becker abonde dans ce sens, écrivant en 2008 à propos du retour spectaculaire de la Grande Guerre dans la conscience collective, que « au nom du « devoir de mémoire », et dans l'oubli fréquent du devoir d'histoire – la mémoire, vagabonde et volatile, est parfois plus facile à instrumentaliser que la rigide critique historique » (Becker,

³²⁸ Saint Augustin. 397. Livre XI des Confessions,

³²⁹ Ricoeur Paul. 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29

2008)³³⁰. Il y a quelque chose qui touche ici à la question de l'identité et de sa mise en récit. Elle peut être obligée, et c'est notamment ce qui mène au devoir de mémoire, notion à laquelle Paul Ricoeur préfère substituer celle de « travail de mémoire », car le terme « devoir » induit des injonctions et potentiellement des manipulations qui entraînent des biais dans la construction mnémonique. Cette obligation est également dangereuse dans ce qu'elle peut entraîner l'enfermement d'une mémoire dans un cadre dont elle aura bien du mal à sortir. Cependant, on ne peut nier que « le devoir de mémoire est souvent une revendication faite par les victimes d'une histoire criminelle ; son ultime justification est cet appel à la justice que l'on doit aux victimes » (Ricoeur, 2006)³³¹.

Cependant, comme le montre Marianne Hirsch, enseignante-chercheuse en littérature et écrivaine américaine spécialiste de la mémoire, la revendication mémorielle peut venir non pas des victimes mais aussi de leurs descendants. C'est un phénomène qu'elle nomme postmémoire, pour décrire « la relation que la « génération d'après » entretient avec le traumatisme culturel, collectif et personnel vécu par qui l'ont précédée ». C'est par le biais d'histoires, d'images, « par la médiation non pas de souvenirs, mais de projections, de créations et d'investissements imaginatifs » que cette génération constitue sa propre mémoire qui lui est transmise de façon « si profonde et affective » qu'elle semble constituer sa propre mémoire. Cela au risque que la mémoire de l'individu soit effacée ou déplacée par les ascendants. Pour Marianne Hirsch, les fragments traumatiques d'événements « qui défient encore la reconstruction narrative et excèdent la compréhension » font partie du processus de construction de l'individu, ce qui fait que les événements du passé ont encore « des effets dans le présent ». Il ne s'agit pas cependant d'une position identitaire mais d'une « structure générationnelle de transmission ancrée dans de multiples formes de médiation » enracinée à la fois dans la sphère familiale et dans un imaginaire collectif, « façonné par des structures générationnelles universelles d'imagination et de projection et par un fonds d'histoires et d'images partagées qui infléchit le transfert et la mise à disposition plus vaste de souvenirs individuels et familiaux » (Hirsch, 2014)³³².

Interroger la mémoire et donc, les représentations sur lesquelles elle est construite, demande pour Paul Ricoeur d'interroger comment le souvenir est mis récit par et dans la mémoire du témoin, et comment ce récit est ensuite lui-même mis en récit lors de son archivage, sous forme de témoignage et rendu public. En ce sens, on peut considérer le témoignage comme

³³⁰ Becker Annette. 2008. « La Grande Guerre en 1998 : entre polémiques politiques et mémoires de la tragédie », *Les guerres de mémoires. La France et son histoire. Enjeux politiques, controverses historiques, stratégies médiatiques*. La Découverte, p. 83-93.

³³¹ Ricoeur Paul. 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29

³³² Hirsch Marianne. 2014. « Postmémoire », *Témoigner. Entre histoire et mémoire*, n°118, p. 205-206.

une « extension de la mémoire » (Ricoeur, 2006)³³³. L'archive dans laquelle est inscrite la mémoire, doit être analysée dans sa dialectique avec les témoignages directs mais aussi indirects comme les vestiges, indices matériels, ou signes abstraits qui ne sont plus du témoignage au sens premier du terme. Elle devient document, ou « l'unité de compte de la connaissance historique », un document « cherché, constitué, institué », c'est à dire, « tout ce qui peut être interrogé par l'historien en vue d'y trouver une information sur le passé, à la lumière d'une hypothèse d'explication et de compréhension » (Ricoeur, 2006)³³⁴.

Ces interrogations permettent de mieux comprendre les processus mnémoniques mais aussi, en outre, de lutter contre « l'idéologisation de la mémoire, et toutes sortes de manipulations du même ordre » qui sont rendues possibles, précisément à cause de la mise en récit ou non, ce que Paul Ricoeur nomme les stratégies de l'oubli. Idéologisation et stratégies de l'oubli, entre stratégies individuelles ou pressions sociales, peuvent conduire à la « dépossession des acteurs sociaux de leur pouvoir originaire de se raconter eux-mêmes ». Elles conduisent à des excès, de mémoire ou d'oubli. Cependant, l'oubli n'est pas que négatif, il est, et il a « un pôle actif lié au processus de remémoration », dans la recherche du souvenir évoquée précédemment. C'est du côté de « conflits inconscients » et de la psychanalyse, qu'il faut, pour Paul Ricoeur, en chercher la raison. L'oubli fait partie de notre processus cognitif de mise en mémoire des événements. Pour Paul Ricoeur, « l'oubli est un sujet à soi seul » qui a trait « à la notion de trace » et qui s'inscrit dans une multitude de formes : « traces cérébrales, empreintes psychiques, documents écrits de nos archives ». Ce qu'il a en commun avec la notion de trace, selon le philosophe, « c'est avant tout la notion d'effacement, de destruction » (Ricoeur, 2006)³³⁵. Du point de vue non pas de la psychanalyse mais de celui des neurosciences, Boris Cyrulnik rappelle que la mémoire est un travail de mise en récit, de sélection de ce qu'on va dire, ou ne pas dire. L'oubli, n'est pas forcément mensonge, il est parfois juste sélection, choix, en fonction d'un contexte singulier, « déni et oubli sont des mécanismes de la mémoire qui nous permettent de nous fabriquer une représentation claire de ce qui nous est arrivé. C'est une reconstruction à partir de matériaux de mémoire « insus, ou inconscients » (Cyrulnik, 2012)³³⁶. L'objectif de cette reconstruction est bien de survivre, d'être cohérent avec soi-même et avec les autres. Pour le sociologue Patrick Baudry, « la mémoire compose avec l'oubli » et oublier

³³³ Ricoeur Paul. 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29

³³⁴ Ibid.

³³⁵ Ibid.

³³⁶ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

« c'est à la fois espacer et manipuler de la trace ». Espacer pour mettre de la distance, mais aussi pour mettre de l'humanité dans cette distance, manipuler la trace pour faire place à l'effacement, « un souvenir non pas borné à l'effectivité d'un événement, mais relié à l'étrangeté de sa propre histoire. En somme la trace n'équivaut nullement à une stricte matérialité, à la collection d'objets conservés pour « ne pas oublier » (Baudry, 2011)³³⁷.

Si Paul Ricoeur posait la question de savoir « sommes-nous sûrs que quelque chose s'est effectivement passé plus ou moins tel qu'il se propose à l'esprit en train de se souvenir ? », le psychanalyste Serge Tisseron montre que si l'événement a bien eu lieu, son souvenir est influencé par la mémoire familiale ou sociale, qu'il s'inscrit dans des stratégies d'oubli, de choix, de secrets, de non-dits (Tisseron, 2001)³³⁸. En d'autres termes, la question est : comment et de quoi est fait le récit mémoriel ? Peut-on lui faire confiance et si oui, dans quelle mesure ?

Nous proposons ici de discuter la question de la mémoire non pas du point de vue de la psychanalyse comme le proposait Paul Ricoeur mais du point de vue des neurosciences, qui est à notre sens, un préalable à la question de la psychanalyse, et de la compréhension de la mise en récit mémoriel en général. Si nos lecteurs peuvent trouver que cela est trop distant du sujet, bien au contraire, nous pensons que cet éclairage sur le fonctionnement de la mise en mémoire est indispensable. Yves Jeanneret disait lui-même qu'il est plus intéressant d'aller voir ce que disent les autres disciplines sur les notions qui nous intéressent que d'aller voir des concepts réchauffés dans la nôtre (Jeanneret, 2008)³³⁹. Nous proposons spécifiquement de discuter cette question à partir de discussions entre historiens et chercheurs en neurosciences autour de la question des mémoires traumatiques notamment un dialogue entre le chercheur en neurosciences Boris Cyrulnik et l'historien Denis Peschanski, dont le nom *Mémoire et traumatisme : l'individu et la fabrique des grands récits*³⁴⁰, énonce le vaste programme qui s'ouvre dans ce petit ouvrage, ainsi que les recherches de Yves Burnod et Katia Dauchot dans *Les Chantiers de la mémoire* dirigé par Denis Peschanski et Denis Maréchal. Ils nous permettent d'approcher de plus près le fonctionnement des processus de construction du récit

³³⁷ Baudry Patrick. 2001. « La mémoire des morts », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 29-40.

³³⁸ Tisseron Serge. 2001. « La mémoire à l'épreuve de la famille et du groupe », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 41-52.

³³⁹ Jeanneret Yves. 2008. « La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication », ANAIS, 1er Colloque médiations et usages des savoirs de l'information : un dialogue France - Brésil (Réseau MUSSI, Instituto de Comunicação e Informação Científica e tecnológica em Saúde – ICICT/FIOCRUZ), p. 37-59.

³⁴⁰ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

mémoriel et à l'intérieur, l'articulation entre mémoire individuelle et collective dans un contexte traumatique.

Dans les premières pages de *Mémoire et traumatisme : l'individu et la fabrique des grands récits*, Boris Cyrulnik commence par évoquer ce que la neuroscience appelle une amnésie de la source, c'est-à-dire la capacité de la mémoire à fusionner deux sources différentes, deux souvenirs pour n'en faire qu'un. C'est aussi la capacité à oublier, que nous avons évoqué précédemment. Cela évoque pour Denis Peschanski, des recherches faites autour des attentats du 11 septembre, montrant le processus de construction des mémoires, avec des témoignages relativement flous dans les premiers jours et des récits beaucoup plus clairs et organisés plusieurs mois après. Ces récits montrent une articulation entre plusieurs sources de mémoire, notamment entre une source collective, et une source individuelle, et pose la question de savoir comment se fait cette articulation entre récit individuel et récit national. Les neurosciences montrent que la mémoire traumatique fonctionne différemment de la mémoire quotidienne, c'est une hyper mémoire, capable de fixer des souvenirs extrêmement lointains et particulièrement liés à notre système haptique, notamment l'odorat. C'est la raison pour laquelle par exemple, une personne âgée dont la mémoire immédiate s'efface, laissant la place à une mémoire ancienne, va retrouver des souvenirs extrêmement forts et anciens, qu'elle avait totalement refoulé. Elle a la capacité de fixer des éléments très profondément, des images, des sensations, mais il existe aussi des zones de flou, et pour Boris Cyrulnik, c'est précisément dans ces zones de flou, « qu'il existe une possibilité de remaniement » (du récit mnémonique). C'est là que va se construire notre récit, à partir de toutes les sources de mémoires dont nous disposons, que ce soit notre propre remémoration, ou les récits collectifs et qui vont composer « ce qui m'est arrivé et ce dont on va témoigner » (Cyrulnik, Peschanski, 2012)³⁴¹.

La mémoire est un jeu d'interaction et de reconstruction, elle se reconstruit à chaque fois qu'elle est réactivée, au moment où elle est réactivée en fonction de ce qui se passe ailleurs dans le cerveau. Les processus qui vont influencer la mise en mémoire sont répartis en 3 axes par Yves Burnod et Katia Dauchot. D'abord, la valence, autrement dit la valeur que l'on attribue à l'événement, qui va être plus ou moins positive ou négative. Ensuite, notre propre comportement au moment de l'événement, passif ou actif. Enfin, notre positionnement individuel en fonction du collectif, selon un axe personnel / social, c'est-à-dire, dans quelle

³⁴¹ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

mesure je suis concerné, quelle est l'importance de cet événement pour les autres et en fonction des interactions que l'on entretient avec le collectif (Burnod, Dauchot, 2013)³⁴².

Le récit mnémorique que nous allons livrer, notre témoignage, évolue en permanence, c'est ce que Denis Peschanski appelle, la théorie des arcades (Cyrulnik, Peschanski, 2012)³⁴³. A chaque période de sa vie, le témoin va proposer un récit différent, qu'il va élaborer non pas, à partir de ses souvenirs de l'événement, de l'instant T, mais de la dernière fois qu'il s'est remémoré l'événement, T+ un certain nombre de mois ou d'années. « La remémoration est un travail qui s'opère sur la dernière remémoration en date ». La chose est particulièrement complexe car chaque remémoration est influencée par le collectif, la société, la famille, un cadre, mais aussi selon notre état d'esprit du moment (une dépression par exemple) qui va nous pousser à adopter un certain point de vue, modifiant ainsi le souvenir, et donc, la remémoration. Dans le cas d'un événement traumatique partagé par un grand nombre, on va assister à l'émergence d'un mythe collectif dont le but est de tenter de continuer à vivre ensemble, à mettre à distance la violence de l'événement, lui donner de la cohérence et quelque part de nous sécuriser, car ainsi, nous saurons qui est susceptible de nous aider, qui ne l'est pas, et qu'est-ce que je dois faire. Boris Cyrulnik rappelle que la mémoire est un travail de mise en récit, de sélection de ce qu'on va dire ou ne pas dire. Cependant, l'oubli, n'est pas forcément mensonge, il est juste sélection, choix, en fonction d'un contexte singulier, « déni et oubli sont des mécanismes de la mémoire qui nous permettent de nous fabriquer une représentation claire de ce qui nous est arrivé. C'est une reconstruction à partir de matériaux de mémoire « insus, ou inconscients ». L'objectif de cette reconstruction dans le cas de situations traumatiques, est bien de survivre, d'être cohérent avec soi-même et avec les autres. Dans l'étude des remaniements continus de nos représentations et de nos récits du passé, il faut prendre en compte d'autres dimensions. L'âge qui peut être un facteur d'influence, et l'effacement voire la disparition de la mémoire immédiate va faire remonter les souvenirs. Rappelons-nous que la mémoire traumatique est capable de fixer des souvenirs très profondément, qui peuvent être totalement oubliés mais également réactivés, même des années plus tard. Ces souvenirs tardifs, ceux qui ont été déniés, vont être vécus fortement, c'est la raison pour laquelle certaines personnes âgées revivent des situations traumatiques comme si elles étaient encore actuelles, revivent la guerre

³⁴² Burnod Yves, Dauchot Katia. 2013. « Les dynamiques cérébrales de la mémoire », *Les chantiers de la mémoire*, Paris, Éditions INA, p. 47-75.

³⁴³ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

comme si elle était encore là. La dimension temporelle est une autre catégorie d'analyse car selon les chercheurs, chaque mémoire est à la fois mémoire du passé mais elle est aussi une préparation du futur. Ceci nous conduira à être plus ou moins actif face à une situation, engendrant de véritables guerres de neurones en lien avec une « résonance émotionnelle », ce qui va conduire par exemple le spectateur d'une image d'un enfant mort pendant la Shoah, à ressentir une douleur physique, de l'angoisse et ainsi amplifier la sensation de négatif, de douloureux (Cyrulnik, Peschanski, 2012)³⁴⁴.

Il faut prendre aussi en compte le dialogue des images et les dialogues autour des images. Yves Burnod et Katia Dauchot expliquent comment, à partir d'une image, les souvenirs enregistrés par les réseaux neuronaux sont convoqués, générant ainsi une « cascade de souvenirs » liée aux nombreuses connexions qui existent entre les neurones. Ces neurones, sont tous en lien entre eux et ces liens sont en rapport avec leur histoire passée. Par exemple, le rappel d'un film de Charlie Chaplin favorise le souvenir des autres films et images que l'on a rencontré de Charlie Chaplin. Ce processus de remémoration est bien connu des cinéastes, et « la mise en condition de cette activation cérébrale globale (celle de la cascade de souvenirs) conditionne la façon dont on mémorise les informations, la façon dont on se les remémore ». Il est donc important de connaître cet aspect de la mémoire pour comprendre comment s'articulent mémoires individuelles et collectives. Leurs recherches montrent également que les discours qu'ils soient parole ou autres images associées aux images des événements, peuvent modifier le ressenti du spectateur et que si quelque chose de positif y est associé, alors, ils seront plus à même d'agir et de s'impliquer dans la situation ou dans une situation similaire. Cette différence de mémorisation explique pourquoi les personnes réagissent différemment dans une même situation, et que leurs comportements peuvent évoluer (Burnod, Dauchot, 2013)³⁴⁵.

Les recherches de Boris Cyrulnik à propos de la place des médias à partir du cas du 11 septembre, sont intéressantes à plus d'un titre et illustrent ces propos. Elles montrent l'impact des images médiatiques et leurs effets dans la construction de la mémoire à la fois individuelle et collective, à la fois des victimes et des non-victimes, ou des victimes indirectes. Exemple, un enfant français, soumis à des images traumatiques des attentats du 11 septembre, pourra lui aussi, être traumatisé et faire des cauchemars alors que l'événement s'est produit à des milliers

³⁴⁴ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

³⁴⁵ Burnod Yves, Dauchot Katia. 2013. « Les dynamiques cérébrales de la mémoire », *Les chantiers de la mémoire*, Paris, Éditions INA, p. 47-75.

de kilomètres. Ce traumatisme est lié à ce que Cyrulnik désigne comme « la niche sensorielle », c'est à dire l'environnement dans lequel les images ont été perçues et les discours qui ont été portés autour de ces images par les parents, plus ou moins anxieux et plus ou moins conscients de leur propre anxiété. Ainsi, ce n'est pas (que) le réel qui provoque le traumatisme mais les discours portés sur celui-ci ou plutôt, sur l'événement, et sur l'impact traumatique des images médiatiques. A ce sujet, il montre aussi que la connaissance d'un événement, la compréhension de celui-ci, permet la mise à distance, la relativisation, et donc, la réduction du traumatisme. On comprend l'importance de la médiatisation de leurs actes pour les terroristes. On comprend également l'impact des images et des discours médiatiques dans la propagande étatique en cas de guerre. On comprend aussi l'impact inverse des images et du discours sur la résilience et son importance dans les processus de re-mise en récit de la mémoire. L'importance de l'image est fondamentale, c'est elle qui est le déclencheur essentiel de notre mémoire et chaque dispositif médiatique participe, en donnant à voir des images à la construction d'un discours, qu'il soit traumatique ou résilient. Ce sont ces mêmes images qui entretiennent la mémoire tout en la transformant. Les images donnent un sentiment de matérialité, d'authenticité, autrement dit, « je l'ai vu donc ça existe ». Et même si ce n'est qu'une apparence, l'image détient un pouvoir de conviction parfois supérieur à celui des mots. Les récits que les images composent, structurés autour d'un « agencement de morceaux du réel qui forment une représentation de la réalité », nous permettent de « fabriquer ensemble le réel » et c'est cela qui mène « au mythe qui dit que nous sommes bien ensemble », autrement dit, que nous faisons collectif. A la mise en image et en mémoire, au maintien et à la circulation de cette mémoire, il ne faut pas oublier d'associer le facteur temporel et la proximité affective. Si dans le cas de la Seconde Guerre, les premiers témoins ne pouvaient ou avaient du mal à parler car la proximité affective était trop importante, plus le temps est passé, plus la parole s'est libérée parce qu'il y a une distance affective et donc émotionnelle qui s'est installée. C'est un processus observé dans de nombreux cas, c'est ce qui fait que ce ne sont pas les témoins mais souvent leurs descendants qui sont le plus aptes à libérer la parole et faire vivre la mémoire. C'est également ce jeu de proximité ou de distance affective qui permet aux témoins de parler plus facilement en public que dans l'intimité, d'utiliser un support comme un roman pour parler à leurs proches (Cyrulnik, Peschanski, 2012)³⁴⁶.

Les recherches de Yves Burnod et Katia Dauchot montrent également que la force de la mémoire dépend également de sa richesse et de son unité cérébrale. En clair, plusieurs types de

³⁴⁶ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

mémoire sont mobilisés lors de la confrontation à un événement traumatique : la mémoire épisodique, liée aux événements c'est-à-dire le souvenir associé aux circonstances le quoi, qui, quand, où ? ; la mémoire autobiographique, qui combine des aspects factuels, visuels et émotionnels, ce qui nous amène à nous demander ce que nous aurions fait ? ; la mémoire de travail, que faut-il faire dans cette situation ? ; la mémoire procédurale, qui pose la question de savoir comment je m'y serai pris pour faire, aurais-je été capable de faire face ? ; la mémoire sémantique, celle qui vient des livres, journaux, rapports officiels, films et autres procédés d'énonciation de l'événement. C'est l'articulation de ces formes mémoires qui permettent l'enrichissement de la mémoire que l'on a d'un événement et qui en fait une mémoire « enrichissante pour l'avenir ». Ainsi, le « fait de voir et de revoir » ainsi que l'enrichissement de la mémoire par les discours est un processus puissant pour élargir la mémoire. Les chercheurs insistent donc sur la responsabilité de ceux qui créent des mémoriaux par exemple, en les exhortant à ne pas proposer qu'une mémoire partielle, au risque d'ancrer le traumatisme et l'effet négatif dans la mémoire de l'individu mais plutôt de convoquer des mémoires multiples autour de discours eux aussi multiples (Burnod, Dauchot, 2013)³⁴⁷.

Les recherches de Denis Peschanski sur la « mise en récit mémorielle » de la Seconde Guerre mondiale, montrent l'influence de la mémoire sociale, c'est-à-dire du récit national et de ses normes, c'est-à-dire de ce qu'il convient ou non d'y inclure. Dans le cas de la Seconde Guerre par exemple, c'est d'abord la figure du héros martyr qui a été mise en avant, puis celle du résistant à laquelle succède celle de la victime juive. Ces figures se retrouvent dans les lieux de mémoire référents. Ces changements de régime de mémorialité ont une utilité sociale, celle de réunir la société, de reconstruire l'identité nationale. C'est une mémoire « unifiante ». Mais elle a aussi des effets, celle de passer sous silence des traumatismes qu'il n'est pas socialement acceptable de partager à un certain moment, et ce sont ces traumatismes qui se cachent dans « la verbalité » et qui reviennent dans les revendications mémorielles de communautés, requestionnant la mémoire collective avec parfois, beaucoup de violence. Cette mise en récit mémorielle est donc « soumise à condition ». Pour Denis Peschanski, elle n'est possible qu'à partir du moment où « il était historiquement possible de parler des victimes ». Boris Cyrulnik insiste également sur la temporalité et sur l'influence du temps par rapport à la verbalisation et la mise en mémoire, très simplement plus le temps passe et plus il est difficile de verbaliser un traumatisme, car « quand on commence à faire secret pendant la guerre parce qu'il faut le faire,

³⁴⁷ Burnod Yves, Dauchot Katia. 2013. « Les dynamiques cérébrales de la mémoire », *Les chantiers de la mémoire*, Paris, Éditions INA, p. 47-75.

il peut être difficile voire impossible de le dire après la guerre car on en a pris l'habitude : c'est inscrit dans la mémoire, dans les comportements, les relations ». A ce titre, la reconnaissance par la mémoire sociale peut permettre de libérer la parole. L'exemple pris par les deux chercheurs est celui des enfants juifs cachés, à qui l'on avait appris à cacher voire oublier leurs origines, puis à qui le récit national interdisait d'évoquer leur traumatisme car jugé moins valeureux que celui des résistants. La reconnaissance nationale, depuis la présidence Chirac, a permis de libérer la parole et de faire émerger ces témoignages et de les inclure dans un nouveau récit national (Cyrulnik, Peschanski, 2012)³⁴⁸.

Cet exemple fait écho aux travaux de la sociologue Gaëlle Clavandier, spécialiste de la question de la mort collective, dans le cas d'événement entraînant des morts collectives, deux types de mémoire cohabitent. Elle propose un autre point de vue, en ne faisant pas la distinction entre mémoire individuelle et mémoire collective même si c'est de cette manière que nous pouvons l'entendre à notre sens. Elle distingue une mémoire « floue, cachée, émotionnelle, fondée sur les images du drame » et une mémoire institutionnelle, contrôlée, qui pour elle correspond à la mémoire commémorative. Si elle se manifeste comme un souvenir et un hommage aux victimes, cette mémoire institutionnelle a aussi pour effet de cacher l'événement traumatique car elle est bâtie sur l'oubli de celui-ci. Et la première ne peut s'apaiser que si la seconde reconnaît la dimension tragique de l'événement (Clavandier, 2004)³⁴⁹.

³⁴⁸ Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

³⁴⁹ Clavandier Gaëlle. 2004. *La Mort collective. Pour une sociologie des catastrophes*, Paris, CNRS éditions, 255 p.

2. Autour de l’immersion, de la réalité virtuelle et de la reconstitution ou de la nature de l’expérience immersive ?

La médiation immersive étant au cœur de notre sujet, nous proposons dans les pages qui suivent de discuter du concept d’immersion, de celui de réalité virtuelle qu’elle convoque presque inévitablement, tout comme celles de réalité, d’imaginaire, de technologies, de perceptions, d’expérience et de vécu, pour n’en citer que quelques-unes. Nous proposons également de discuter des technologies, pour tenter de voir ce qu’elles ont potentiellement de similaire et de différent. Enfin, nous irons explorer le domaine des musées, du patrimoine et plus largement de la médiation du passé, pour tenter de saisir quelles sont les formes, les usages et les enjeux des médiations immersives.

2.1. Immersion et réalité virtuelle, de quoi s’agit-il ?

Les termes immersion et réalité virtuelle, hautement polysémiques, connaissent depuis quelques années un certain succès, y compris dans le milieu des musées, des lieux culturels et il est généralement en lien avec un dispositif technologique (casque de réalité virtuelle, salles de videomapping), en lien avec la notion ou plutôt la proposition d’une expérience. Le philosophe Mathieu Triclot s’interrogeait sur la pertinence de l’emploi de la notion d’immersion, montrant que si le concept existe depuis longtemps, le terme est arrivé dans le sillage de celui de réalité virtuelle, de manière tardive puisqu’il semblerait qu’il faille attendre 1992 pour que les termes immersion ou immersifs apparaissent dans les brevets associés à des technologies de réalité virtuelle. Le terme réalité virtuelle est lui apparu dans les années 1980 et a été popularisé entre autres par Jaron Lanier, considéré comme l’un des pionniers de la réalité virtuelle moderne (Triclot, 2012)³⁵⁰. S’il existait déjà des dispositifs technologiques similaires depuis les années 1960, ils étaient désignés comme « illusion de réalité » selon un vocabulaire hérité du cinéma.

³⁵⁰ Triclot Mathieu. 2012. « L’immersion n’existe pas », *L’image virtuelle*, Paris, L’Harmattan, Transversales philosophiques, p. 2.

Ce n'est qu'a posteriori qu'ils furent désignés comme appartenant au domaine de la réalité virtuelle. Les termes sont également fréquemment utilisés comme discours d'escorte des entreprises spécialisées dans les technologies ou le jeu vidéo³⁵¹ et des institutions comme stratégie de communication, stratégie d'engagement, promesse de vivre quelque chose de nouveau, différent, de vivre tout simplement. Qu'en est-il vraiment ? Le terme immersion est-il toujours pertinent ? Qu'en est-il de celui de réalité virtuelle ? Bref, de quoi s'agit-il vraiment ?

2.1.1. L'immersion : définitions, propositions

Définir l'immersion n'est pas chose facile, loin de là. Si l'immersion a été popularisée avec la réalité virtuelle, ou plutôt la technologie de réalité virtuelle, il convient cependant de chercher à mettre à jour leur épaisseur théorique, leur signification dans une posture détachée de tout déterminisme technologique. Commençons par l'exercice du dictionnaire. L'origine étymologique du terme est le mot latin *immersio*, -onis, qui signifie « action d'immerger ». C'est le sens premier donné également par nos dictionnaires modernes, comme Le Robert ou Larousse au sens propre puis au sens figuré. Pour exemple, la définition du dictionnaire Larousse est la suivante :

1. Action d'immerger ; fait d'être immergé : L'immersion d'un câble.
2. Fait de se retrouver dans un milieu étranger sans contact direct avec son milieu d'origine : Stage linguistique en immersion.

La métaphore est claire et facilement compréhensible. L'immersion désigne avant tout une expérience sensorielle, un ressenti mais c'est aussi une façon de transmettre, un processus de communication.

Pour ne pas nous perdre dans les définitions de l'immersion, pour tenter de ne pas verser dans une acception trop technologique, nous avons exploré les travaux de chercheurs en informatique mais aussi ceux de chercheurs spécialisés dans les sciences humaines, les arts, la littérature, le cinéma, les musées bien sûr. Certains sont très axés technologie, d'autres sur l'expérience vécue, d'autres encore tentent des références plus lointaines, comme la chercheuse Catherine Bouko s'interrogeant sur le théâtre immersif qui pour illustrer « l'absence de distance physique entre le sujet et l'environnement, l'immersion impliquant un rapport causal », utilise une référence au domaine de l'écologie où « l'immersion constitue un phénomène d'intégration

³⁵¹ Calleja, Gordon. 2011. *In-Game : From Immersion to Incorporation* Cambridge, USA, MIT Press, 240 p

totale à un milieu, au point que celui-ci entretient un rapport causal avec les éléments qui le composent » (Bouko, 2016)³⁵². Nous en présenterons et en discuterons quelques-unes seulement ici, tant il y en a.

Du côté des informaticiens et des ingénieurs spécialisés dans les technologies, plusieurs définitions reviennent souvent. Celle de Pimentel et Teixeira qui, dans leur ouvrage *Virtual Reality : « Through the new looking glass »*, définissent l'immersion comme un « état (perceptif, mental, émotionnel) d'un sujet lorsqu'un ou plusieurs sens sont isolés du monde extérieur et sont alimentés uniquement par des informations issues de l'ordinateur » (Pimentel, Teixeira, 1994)³⁵³. Ils privilégient ici le ressenti, l'expérience de l'individu, il en est de même pour les chercheurs Witmer et Singer qui de l'analyse de leurs entretiens et des questionnaires administrés à des individus en situation d'immersion, la définissent comme « un état psychologique caractérisé par la perception d'être ou de se sentir « enveloppé par », « inclus dans » et « en interaction avec » un environnement offrant une continuité de divers stimuli et d'expériences » (Witmer et Singer, 1998)³⁵⁴. Ce faisant, ils mettent l'accent sur la dimension perceptive et stimulative des dispositifs mais ils rappellent également que l'expérience immersive est une expérience personnelle de l'utilisateur pas uniquement relative à la technologie. Slater et Wilbur proposent un autre point de vue et l'envisagent plutôt comme un critère de mesure de la capacité d'un système informatique à offrir « des illusions de réalité étant à la fois : inclusives, vastes, environnantes et vives » (Slater et Wilbur, 1997)³⁵⁵.

Dans ces trois propositions, l'immersion est pensée comme un tout, à la fois un dispositif et à la fois une expérience de l'individu. Mais un autre point de vue est possible. Jean-Marie Burkhardt, spécialiste de l'ergonomie des environnements virtuels, propose de séparer l'immersion, comme « le degré avec lequel l'interface du système contrôle les entrées sensorielles pour chaque modalité de perception et d'action » et la notion de présence qui permet de « caractériser l'expérience perceptive et cognitive de l'utilisateur ». Ces deux notions

³⁵² Bouko Catherine. 2016. « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Sociétés*, vol. 134, n°4, p. 55-65

³⁵³ Pimentel Ken, Teixeira Kevin. 1994. *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. 2nd Edition, McGraw-Hill, New York, 438 p.

³⁵⁴ Witmer Bob G., Singer Michael J. 1998. « Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire », *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n°7, p.225-240.

³⁵⁵ Slater Mel, Wilbur Sylvia. 1997. Un cadre pour les environnements virtuels immersifs (FIVE) : spéculations sur le rôle de la présence dans les environnements virtuels. *Présence : Téléopérateurs et environnements virtuels*, n°6 (6), p. 603-616.

sont avec celles de présence et réalisme, les trois-dimensions clés de la recherche et de l'application dans le domaine des environnements virtuels (Burkhardt, 2003)³⁵⁶.

Selon la spécialiste en psychologie expérimentale Malika Auvray et l'ingénieur en informatique Philippe Fuchs, figure de la réalité virtuelle en France, « les définitions de l'immersion et de la perception s'entremêlent et s'interrogent » (Auvray, Fuchs, 2007)³⁵⁷. Selon eux, la définition que nous donnons à la perception influence notre manière de définir l'immersion et cela est, pour eux, valable dans le monde virtuel comme dans le monde physique. Il existe deux visions dans les théories sensorimotrices. D'un côté, celles qui considèrent que la perception est un système de réception passif, un « système de traitement linéaire de l'information » et produit une « illusion des sens », de l'autre, celles qui considèrent au contraire que la perception est un processus actif et engendre « une appropriation active d'un nouveau dispositif technique ». C'est dans cette deuxième perspective que leurs travaux s'inscrivent. Malika Auvray et Philippe Fuchs appréhendent le processus perceptif comme une boucle en trois-temps, l'utilisateur perçoit l'environnement, il l'analyse et il réagit. Le processus se répète de multiples fois, car en retour de la réaction de l'individu, le monde virtuel, le logiciel, vont réagir, entraînant un nouveau cycle perceptif et ainsi de suite. C'est grâce aux interfaces que utilisateurs et mondes virtuels interagissent. Ils distinguent les interfaces motrices, liées au processus physique d'action de l'utilisateur sur le monde virtuel, et les interfaces sensorielles, celles utilisées par le monde virtuel pour interagir avec l'utilisateur (la vue, l'ouïe, l'haptique). L'immersion tient dans « le sentiment d'être dans un lieu différent du lieu où se situent nos organes sensoriels – c'est-à-dire ailleurs que l'endroit où nous recevons la stimulation sensorielle ». En clair, nous ne nous sentons pas sur le lieu où nous percevons physiquement mais « nous nous sentons sur le lieu de nos expériences perceptives » qu'il soit physique ou virtuel, car l'outil modifie nos perceptions. L'outil par lequel nous allons percevoir et qui, pour maximiser l'effet tend à disparaître, « transforme les conditions de l'action », entraîne une modification des stimulations sensorielles et donc le champ perceptif. C'est ainsi qu'il va ouvrir un espace perceptif différent de celui que nous percevons normalement et qu'ils nomment « espace perceptif organique ». Dans la perspective du théoricien des médias canadien McLuhan, Malika Auvray et Philippe Fuchs rappellent que l'outil est une extension de notre corps propre

³⁵⁶ Burkhardt Jean-Marie. 2003. « Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques », *Le travail humain*, vol. 66, n°1, p. 65-91.

³⁵⁷ Auvray Malika, Fuchs Philippe. 2007. « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°45, p. 23-35.

et qu'il modifie notre façon d'interagir avec le monde (Auvray, Fuchs, 2007)³⁵⁸. Pour concevoir et étudier les dispositifs pour casques de réalité virtuelle, Philippe Fuchs a développé un modèle baptisé 3I², qui propose d'analyser ensemble immersion et interaction et découpent le processus en trois niveaux : le niveau sensorimoteur, le niveau cognitif et le niveau fonctionnel. Le niveau I², le niveau sensorimoteur est le premier, le niveau physique, celui par lequel l'individu perçoit et communique avec le logiciel, on parle d'interface motrice, et la transmission de stimuli et la captation des réponses par l'outil, l'interface sensorielle. Le niveau cognitif s'intéresse à « l'impression d'immersion », l'effet de réel et de présence, ce qui se passe dans l'esprit de l'utilisateur et aux choix qu'il fait lorsqu'il est au cœur de l'expérience immersive. A ce niveau, se joue le choix des processus mentaux et les schémas comportementaux que va mettre en œuvre l'utilisateur, c'est à dire le choix des schèmes ou SCI, un schéma comportemental importé c'est à dire un comportement acquis dans un environnement tangible, et des métaphores, c'est à dire « une image symbolique de l'action ou de la perception souhaitée » (Fuchs, 2016)³⁵⁹. Ce choix dépend de critères technologiques, économiques et d'apprentissage, c'est-à-dire à la capacité de l'individu d'apprendre à agir dans un nouvel espace perceptif possédant ses propres logiques sensori-motrices. Le dernier niveau, le niveau fonctionnel concerne ce que peut faire l'utilisateur dans l'expérience et que le langage technique et professionnel désigne par « Primitives Comportementales Virtuelles » (PCV). Il se découpe en quatre grandes catégories : la première consiste à observer le monde virtuel, la seconde implique un déplacement, la troisième d'agir « physiquement » sur le monde virtuel et enfin, la dernière correspond à la possibilité de communiquer avec autrui ou avec l'application. Ce modèle et ce vocabulaire technique, inspirent et sont appliqués par les concepteurs, leur fournissant une sorte de langage commun pour réfléchir et communiquer (Auvray, Fuchs, 2007)³⁶⁰.

Du côté des théoriciens du jeu vidéo, Gordon Calleja, directeur de l'Institut des jeux numériques à l'Université de Malte et professeur associé invité à l'IT-University of Copenhagen, dénonce cependant la pénurie du cadre conceptuel dans la définition de l'immersion. Après avoir fait un état de la littérature, il propose de substituer au concept d'immersion celui d'incorporation qui permet de rendre « le monde du jeu présent au joueur tout en y plaçant

³⁵⁸ Auvray Malika, Fuchs Philippe. 2007. « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°45, p. 23-35.

³⁵⁹ Fuchs Philippe. 2016. *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Les presses des Mines. 244 p.

³⁶⁰ Auvray Malika, Fuchs Philippe. 2007. « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°45, p. 23-35.

simultanément une représentation du joueur à travers l'avatar » (Calleja, 2007)³⁶¹. Spécialistes du jeu vidéo mais surtout de la question de la narration et de la scénarisation interactive, les chercheurs canadiens Dominic Arsenault et Martin Picard, proposent une définition qui n'est pas sans faire écho à la communication médiatique d'Yves Jeanneret : « un phénomène qui se produit lorsqu'une couche de données médiatisée est superposée à celle non-médiatisée avec une force et une étendue telles qu'elle empêche momentanément la perception de cette dernière » (Arsenault, Picard, 2008)³⁶². Ils proposent également de définir plusieurs formes d'immersion, réparties en deux grands groupes, l'immersion sensorielle et l'immersion fictionnelle. L'immersion sensorielle est divisées en trois sous-catégories, l'immersion viscérale comme une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie », l'immersion contemplative qui immerge « le joueur par l'attention aux « beautés » de la représentation visuelle et sonore » et enfin l'immersion kinésique qui se situe au niveau de l'aspect sensori-moteur et donc la performance physique. L'immersion fictionnelle se divise également en trois catégories, diégétique, narrative et identificatrice, que les chercheurs relient à la proposition de la littéraire Marie-Laure Ryan qui propose de dissocier immersion spatiale, temporelle et émotionnelle. Ainsi, ils définissent l'immersion diégétique qui est relative à « la sensation d'être présent dans le monde représenté » et « favorise l'exploration spatiale », l'immersion narrative qui immerge l'utilisateur dans un récit et se sert de son désir de connaître la fin de l'histoire pour le faire progresser, et enfin, l'immersion identificatrice qui « concerne le rapport du joueur aux personnages ». Relevons que les différentes catégories peuvent être présentes et cohabiter dans la même expérience. Notons également l'influence de la spatialité sur l'immersion fictionnelle, plus l'environnement spatial sera riche et travaillé, multisensorialisé, plus il sera facile pour le joueur d'y croire (Arsenault, Picard, 2008)³⁶³. Fanny Georges de l'Institut de Recherche Médias, Cultures, Communication et Numérique de l'Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, faisait le constat que le jeu favorise la naissance du sentiment d'immersion (Georges, 2013)³⁶⁴. Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier examinant les travaux d'Arsenault et Picard et ceux d'autres théoriciens du jeu vidéo, faisant

³⁶¹ Calleja Gordon. 2007. *Digital Games as Designed Experience : Reframing the Concept of Immersion*. Thèse de doctorat, Victoria University of Wellington.

³⁶² Arsenault Dominique, Picard Matthieu. 2008. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes de colloque. HomoLudens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué. Congrès de l'ACFAS

³⁶³ Ibid.

³⁶⁴ Georges, Fanny. 2013. « L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. Le cas de Silent Hill », *Nouvelle revue d'esthétique*, 11, n°1, p. 51-61.

cependant le constat que l'immersion fictionnelle dans les jeux vidéo est souvent étudiée en marge de l'immersion sensorielle et de l'immersion basée sur le défi. Cependant, ils nous mettent en garde, s'il existe donc différents types ou catégories d'immersion chez les théoriciens du jeu vidéo, ces catégories « ne doivent pas masquer la complexité du phénomène de l'immersion en donnant l'impression qu'elles sont mutuellement exclusives, qu'elles se font nécessairement obstacle ou encore qu'elles opèrent en vase clos » (Trépanier-Jobin, Couturier, 2018)³⁶⁵.

Pour mieux comprendre le modèle d'Arsenault et Picard, nous nous sommes intéressée aux travaux de Marie-Laure Ryan, et aux modèles d'immersion spatiale, temporelle et émotionnelle. En réalité, pour la chercheuse, il y a des nuances ou plutôt des hybridations, certaines formes d'immersion peuvent fonctionner ensemble et avoir d'autres effets que lorsqu'elles sont seules, par exemple, l'immersion spatiale et l'immersion spatio-temporelle traitent l'une d'une immersion essentiellement dans le décor, l'autre d'immersion dans un décor à une époque donnée, et elles nous invitent à ralentir le rythme de lecture. L'immersion temporelle seule, a pour effet de stimuler le désir du lecteur à connaître la fin. Nous retiendrons aussi à propos de l'immersion émotionnelle, qu'il faut que nous puissions croire à ce que nous voyons ou lisons, mais aussi que ces situations fictives soient intenses, au point parfois d'entraîner des symptômes physiques, mais, elles ne sont pas présentées dans leur aspect normal, elles sont modifiées pour ne pas être trop violentes et ne pas inhiber le plaisir. Nous retiendrons aussi les quatre comportements du lecteur décrits par Marie-Laure Ryan, la concentration où le lecteur reste vulnérable aux stimuli extérieurs, l'implication imaginative où le lecteur est transporté dans le monde textuel mais reste capable de détachement esthétique ou épistémologique, l'entrée complètement pris dans le monde textuel qu'il perd de vue tout ce qui lui est extérieur, y compris la qualité esthétique de la performance de l'auteur ou la valeur de vérité des énoncés textuels et enfin la dépendance où le lecteur adopte un mode compulsif qui l'empêche de rentrer dans le monde textuel où il peut perdre sa capacité à distinguer les mondes textuels, en particulier ceux de la fiction, du monde réel (Ryan, 2001)³⁶⁶. Dans cette perspective, Catherine Bouko qui s'intéresse au théâtre immersif et se base sur les travaux de Ryan, distingue cependant l'immersion littéraire qui émane d'un « monde textuel dans lequel le lecteur est absorbé » et qui engendre une relation uniquement imaginaire où le lecteur se distancie de

³⁶⁵ Trépanier-Jobin Gabrielle, Couturier Alexane. 2018. « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu*, n°9.

³⁶⁶ Ryan Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, JHU Press, 292 p.

l'environnement physique immédiat, de l'immersion spectaculaire dont relève le théâtre immersif, dans laquelle le monde est tangible (Bouko, 2016)³⁶⁷. Nous pouvons objecter que l'immersion littéraire n'est pas dénuée de toute matérialité, puisqu'elle suppose la présence effective de l'objet livre. Bouko propose une définition du théâtre immersif selon trois paliers. Chacun de ces paliers représente pour l'immersant, « un ancrage spécifique de l'oscillation entre réel et imaginaire ». Notons que Catherine Bouko est l'une des rares à proposer un terme spécifique pour les individus en situation d'immersion, alors que la plupart des travaux que nous avons lu utilisent les termes d'utilisateur, d'individu ou de sujet, Catherine Bouko elle, utilise le terme immersant pour désigner le sujet qui se trouve en situation d'immersion. Revenons aux paliers, le premier est celui de l'intégration physique, le deuxième celui de l'immersion sensorielle (qui concerne la sollicitation immersive des sens) et dramaturgique où l'individu est « plongé dans un environnement dont il fait partie et dont il éprouve la dramaturgie à la première personne et un troisième niveau qu'elle désigne par indétermination, où l'individu « perd ses repères dans le monde actuel au point d'éprouver un sentiment d'indétermination quant à la localisation de son corps dans l'espace » (Bouko, 2016)³⁶⁸. Ceci nous semble assez proche de la proposition de Ryan, mais aussi de celle de Fanny Georges pour qui « l'immersion consisterait en ces figures de fusion entre le Soi de l'utilisateur et le Soi de la représentation » et suppose « un lâcher prise avec la trame fictionnelle » qui permet à l'utilisateur de sortir de la rationalité pour « laisser place à l'irrationalité de l'intuition, au souvenir personnel, à l'implication affective » (Georges, 2013)³⁶⁹.

Ce basculement entre le monde dans lequel est l'utilisateur et le monde immersif, l'effet de présence, questionnent les notions de réel, de réalisme, l'effet de présence et bien d'autres à travers elles, comme celle d'illusion, de virtuel ou encore de simulation. Pour le chercheur Vincent Mabillot, « l'idée d'immersion dans des univers virtuels repose essentiellement sur la capacité du dispositif médiatique à créer un ensemble de perceptions qui feraient croire à nos sens et, par voie de conséquence, à notre cerveau qu'il est dans une autre réalité » (Mabillot, 2006)³⁷⁰. L'immersion totale ou le dispositif ultime, celui qui vise à « simuler totalement l'immersion dans un univers représenté », selon Vincent Mabillot, est difficile voire impossible à atteindre. En réalité, le mot est ici bien nommé, nous sommes plutôt face à des dispositifs

³⁶⁷ Bouko Catherine. 2016. « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Sociétés*, vol. 134, n°4, p. 55-65

³⁶⁸ Ibid.

³⁶⁹ Georges, Fanny. 2013. « L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. Le cas de Silent Hill », *Nouvelle revue d'esthétique*, 11, n°1, p. 51-61.

³⁷⁰ Mabillot Vincent. 2006. Immersions ludiques, Comment les passages se créent. Ludovia (Colloque), p. 1-15.

d'immersion intermédiaire, qui ne reproduisent pas le réel tangible dans sa totalité, ne simulant « qu'une partie de l'immersion laissant une autre part des perceptions et ressentis de l'individu dans sa réalité de premier ordre » (Mabillot, 2006)³⁷¹. Pour le théoricien de l'art Pascal Krajewski, l'immersion totale serait en fait l'absence d'immersion, ce qui fait que les dispositifs immersifs ne peuvent que s'approcher « par degrés, sous divers angles, selon les buts visés » et que de fait, un « dispositif d'immersion parfait est en tout point inconstructible » (Krajewski, 2015)³⁷². Mais la question n'est pas de reproduire exactement, fidèlement, réellement le réel, elle est plutôt que, comme l'écrit Philippe Quéau dans son ouvrage sur le virtuel, « les images virtuelles posent d'une nouvelle manière de très anciennes questions sur la nature de notre rapport au réel » (Quéau, 1993)³⁷³.

Dans le *Traité de la réalité virtuelle* dirigé par Philippe Fuchs, le terme de présence est défini comme recouvrant « la notion d'immersion mentale du sujet dans le monde virtuel, où le sujet est soit passif (spectateur), soit actif (acteur) ». C'est cette fameuse impression d'être ailleurs, ou plutôt dans un « là qui est ailleurs ». Jean-Marie Burkhardt remet en question la notion de réalisme en regard de celle d'effet de présence qu'il définit comme « concept visant à caractériser l'expérience perceptive et cognitive de l'utilisateur dans le cours de son activité avec un environnement virtuel » et fortement associé à l'idée qu'un degré élevé de présence « facilite la performance ou l'apprentissage des utilisateurs » même si la recherche dans ce domaine doit encore progresser à son avis par manque de solidité méthodologique et théorique (Burkhardt, 2003)³⁷⁴. Il observe que la notion d'effet de présence a pu être aussi assimilée au degré de réalisme social, perceptif ou cognitif du système, mais aussi à la déformation de la perception de l'espace, comme chez Lombard et Ditton cités par Burkhardt, qui relèvent « trois types de déformation : l'illusion de quitter l'espace réel et d'être transporté dans l'espace engendré par l'environnement virtuel, l'illusion que l'espace engendré par l'environnement virtuel s'introduit et envahit pour partie l'espace réel, l'illusion d'être proche et de partager un même espace commun avec plusieurs utilisateurs distants ». C'est selon lui, « une notion mal définie dans le contexte des études en réalité virtuelle qui se réfère tantôt à l'image et son adéquation avec le monde physique. On devrait alors plutôt parler de photoréalisme. Le terme peut aussi se référer aux ressentis subjectifs des utilisateurs. Jean-Marie Burkhardt propose de substituer à la notion de réalisme, la notion de fidélité qui « permet de préciser les multiples

³⁷¹ Mabillot Vincent. 2006. Immersions ludiques, Comment les passages se créent. Ludovia (Colloque), p. 1-15.

³⁷² Krajewski Pascal. 2015. « L'art de l'immersion : de la perspective à la simulation », *Corps*, n°13, p.97-111.

³⁷³ Quéau Philippe. 1993. *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Champ Vallon Éditions, 224 p.

³⁷⁴ Burkhardt Jean-Marie. 2003. « Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques », *Le travail humain*, vol. 66, n°1, p. 65-91.

facettes que tend à masquer la dimension du réalisme ». On pourrait distinguer plusieurs types de fidélité, par rapport « aux propriétés physiques et fonctionnelles des situations de référence », par rapport aux perceptions, soit la fidélité perceptive (visuelle, sonore, tactile, haptique), fidélité spatiale, fidélité temporelle, fidélité de la tâche à réaliser, et enfin fidélité psychologique, ce que Fuchs évoquait à travers les schéma comportementaux, c'est-à-dire « la mesure selon laquelle le simulateur produit un comportement semblable à celui exigé dans la situation réelle » (Burkhardt, 2003)³⁷⁵. Ne pourrait-on pas parler de mondes de référence, le réel, de mondes fictionnels ceux qui sont mis en scène et en récit, et de mondes possibles, comme le proposent Catherine Bruguière, Jean-Loup Héraud, Jean-Pierre Errera, Xavier Rembotte qui s'intéressent à la fonction du récit dans la construction de connaissances scientifiques ? Cette notion de monde possible nous semble intéressante, en ce qu'elle désigne le monde perçu non par l'énonciateur, le metteur en scène du monde virtuel, mais par celui qui le reçoit. Il se construit sur la base des informations perçues de l'énoncé, de la mise en scène mais il est aussi construit sur la base de sa croyance. Il fonctionne comme un « monde alternatif à son propre monde et non un monde qui lui serait totalement étranger ou qui serait purement inventé et donc arbitraire » (Bruguière, Héraud, Errera, Rembotte, 2007)³⁷⁶.

Si pour Arsenault et Picard, il ne faut pas négliger l'influence de la spatialité sur l'immersion fictionnelle, où plus l'environnement spatial sera riche et travaillé, multisensorialisé, plus il sera facile pour le joueur d'y croire (Arsenault, Picard, 2008)³⁷⁷, pour la chercheuse Indira Mouttapa Thouvenin, il ne s'agit pas forcément de produire des environnements qui soient le reflet exact du réel. Selon elle, « le réalisme n'est pas garantie d'immersion ou de sensation de présence », c'est une question de crédibilité de l'expérience, de cohérence, c'est plutôt le fait de « la communication s'installe efficacement qui assure la réussite de l'expérience ». C'est un processus basé sur une interaction entre le système et l'humain, qui se construit lentement et qui « traduit le désir d'explorer, le plaisir de comprendre de sentir la matière répondre de plus en plus précisément aux questions de la main ou du corps, et non plus seulement de l'esprit. C'est ce processus de construction par l'interaction qui permet

³⁷⁵ Burkhardt Jean-Marie. 2003. « Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques », *Le travail humain*, vol. 66, n°1, p. 65-91.

³⁷⁶ Bruguière Catherine, Héraud Jean-Loup, Errera Jean-Pierre, Rembotte Xavier. « Mondes possibles et compréhension du réel. La lecture d'un album en cycle 2 comme source de questionnement scientifique », *Aster : Recherches en didactique des sciences expérimentales*, n°44, p. 69-106.

³⁷⁷ Arsenault Dominique, Picard Matthieu. 2008. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes de colloque. HomoLudens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué. Congrès de l'ACFAS

de rendre le monde numérique tangible et « qui intègre l'humain à part entière dans système et permet l'expérience dans le monde virtuel » (Moultapa Thouvenin, 2009)³⁷⁸.

Le sociologue de la culture et des médias Hervé Glevarec, qui s'intéresse à la question de la fiction dans les séries télévisées, propose un point de vue intéressant. Selon lui, « le réalisme désigne un rapport de correspondance de la représentation avec le réel, l'effet de réel désigne, lui, un rapport d'insertion du réel dans la représentation, son point de contact ». Il s'oppose donc à la notion de réalisme, à laquelle il préfère celle d'effet de réel qui permet de décrire « les modalités contemporaines du rapport entre le cadre télévisuel et le référent » et la « différenciation d'avec le réalisme et l'impression de réalité ». Selon lui, le réalisme « désigne un rapport au réel, toujours révisable, critiquable, etc., tandis que l'effet de réel tient à un jeu sur le cadre d'expérience mobilisé » qu'il définit comme inscrit dans une dualité, interne et externe, pragmatique et cognitif, comme un jeu entre les codes et les conventions du support médiatique (ici télévisuel) et sur les cadres d'interprétation. Ainsi, il propose de s'intéresser non plus au réalisme mais au réalisme fictionnel, qui ne cherche pas les indices du réel mais à comprendre « comment une fiction brouille sa distinction avec un cadre réel » (Glevarec, 2010)³⁷⁹. C'est à Roland Barthes qu'il emprunte le concept d'effet de réel. Barthes, questionnant le réel dans la littérature, montrait comment le réel, moins dans la fiction que dans le récit historique, devenait une référence essentielle, et est « censé « rapporter ce qui s'est réellement passé », au détriment du réel lui-même. La nécessité de convoquer le réel génère selon lui, une illusion référentielle ou « supprimé de renonciation réaliste à titre de signifié de dénotation, le « réel » y revient à titre de signifié de connotation ; car dans le moment même où ces détails sont réputés dénoter directement le réel, ils ne font rien d'autre, sans le dire, que le signifier ». Ce phénomène engendre une « désintégration du signe », qui se fait « au nom d'une plénitude référentielle, alors qu'il s'agit au contraire, aujourd'hui, de vider le signe et de reculer infiniment son objet jusqu'à mettre en cause, d'une façon radicale, l'esthétique séculaire de la représentation » (Barthes, 1968)³⁸⁰.

Peut-on peut-être proposer d'envisager l'effet du réel, comme le propose l'appel à communication du Colloque « *Effet de réel, effet du réel : la littérature médiévale au miroir des histoires* » qui met en regard la notion d'effet de réel selon Barthes à celle d'effet du réel

³⁷⁸ Moultapa Thouvenin Indira. 2009. *Interaction et connaissance : construction d'une expérience dans le monde virtuel. Interface homme-machine [cs.HC]*. Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Technologie de Compiègne

³⁷⁹ Glevarec Hervé. 2010. « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision », *Questions de communication*, n°18, p. 214-238.

³⁸⁰ Barthes Roland. 1968. « L'effet de réel », *Communications*, n°11, p. 84-89.

selon Nancy Regalado, pour « désigner les traces plus ou moins conscientes des relations biunivoques que le texte entretient avec la réalité extratextuelle »³⁸¹. Ceci n'est pas sans nous rappeler la notion d'effet de lieu proposée par Bourdieu. Peut-être faudrait-il comme Anaïs Bernard, docteure en Sciences de l'Art et Arts plastiques, substituer à l'immersion qu'elle définit comme « l'acte par lequel un corps est plongé dans un milieu », le concept d'immersivité qui « apparaît comme la capacité d'un corps sujet à s'immerger dans un espace créé par son propre mouvement ». Ce faisant, elle cherche à rendre compte de « la qualité d'un espace à exister par immersion et par émergence d'un corps sujet » et à repenser le rapport entre le corps et l'espace comme « une relation de contenant à contenu ». Elle souligne dans ses recherches la dimension interactive de l'immersivité de l'art où « l'artiste à travers une expérience polysensorielle » donne au visiteur « une part d'action relativement importante dans l'existence de l'œuvre d'art qui lui est proposée » (Bernard, 2019)³⁸². A propos des reconstitutions proposées par les dioramas muséaux, Éric Triquet parle lui, de faux-semblants, notant également que « le recours à la réalité virtuelle ou augmentée, sorte de « digital diorama », fait un pas de plus dans cette direction en offrant au visiteur une expérience immersive dans ce réel reconstruit, présent ou passé » (Triquet, 2018)³⁸³.

Un mot sur le terme virtuel, omniprésent, toujours associé à la réalité dans réalité virtuelle, et qui de fait, questionne aussi le réel. Commençons par rappeler comme le faisant Pierre Lévy que le terme virtuel, vient du latin *virtualis* « qui n'est qu'en puissance », et qu'il était utilisé au Moyen Âge (Lévy, 1998)³⁸⁴. Selon le philosophe Gilles Deleuze, le virtuel s'oppose plutôt à l'actuel, mais il est entièrement réel. Deleuze postule que l'actuel est entouré de virtualités, autrement dit de représentations symboliques, comme des cercles « toujours renouvelés, dont chacun en émet un autre, et tous entourent et réagissent sur l'actuel ». Ces représentations ne sont pas plus séparables de l'objet actuel que celui-ci de celles-là. Pour Deleuze, ce qui se joue entre réel, actuel et virtuel, c'est avant tout notre rapport au Temps car « le présent qui passe, qui définit l'actuel » et le passé, comme le futur, s'inscrivent dans le virtuel (Deleuze, 1995)³⁸⁵. Deloche dans une même perspective, dira que le virtuel est «

³⁸¹ Galderisi Claudio, Agrigoroaei Vladimir, Chaillou Christelle, Joris Pierre-Marie, Levron Pierre, Pignatelli Cinzia. Appel à communication : Effet de réel, effet du réel : la littérature médiévale au miroir des histoires (21-23 janv. 2021), Université de Poitiers [en ligne] <https://cescm.labo.univ-poitiers.fr/appele-a-comunication/> [consulté le 25 janvier 2023]

³⁸² Bernard Anaïs. 2019. « Immersivité de l'art, vers des univers imaginaires réels », *Revue Plastic*, n°8.

³⁸³ Triquet Éric. 2018. « Évocation et abstraction : Une approche alternative au réalisme des dioramas », *Culture & Musées*, n°32, p. 107-129.

³⁸⁴ Lévy Pierre. 1998. Qu'est-ce que le virtuel ?, Paris, La Découverte, p. 13.

³⁸⁵ Deleuze Gilles. 1996. *L'actuel et le virtuel*, *Dialogues*, Flammarion. 187 p.

entièrement réel même si tout en lui n'est pas actualisé » (Deloche, 2001). Pierre Lévy propose le terme de virtualisation comme le fait de rendre virtuel le réel et c'est pour lui la dynamique même du monde commun, elle est « ce par quoi nous partageons une réalité ». Cependant, pour lui, et c'est également la thèse que nous défendons, la virtualisation est un mode d'existence d'où surgissent aussi bien la vérité que le mensonge (Lévy, 1998)³⁸⁶. C'est dans le même sens que Stéphane Vial, dans sa construction du concept de virtuel, ou plutôt dans sa déconstruction écrit que « nous sommes dans une ère où le réel forme une seule et même substance continue, foncièrement hybride, à la fois numérique et non numérique, en ligne et hors ligne ». Dans son article *Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique*, il met en évidence « la position des informaticiens, pour qui le virtuel ne s'oppose pas au numérique mais relève d'un régime matériologique parmi d'autres ». On est donc ici dans quelque chose qui relève plus de l'ordre de l'éloignement de la matière, un nouveau genre de matérialité. Sans le matériel, sans la matière, les casques, les ordinateurs, les écrans, le virtuel n'existe pas. Il y tient une place centrale. Tout ce qu'on voit est matière. On ne peut pas parler d'un monde virtuel comme d'un monde immatériel, au contraire (Vial, 2014)³⁸⁷. Jacques Coulardeau va dans le même sens et dans son article *La culture de la réalité virtuelle* il rappelle que le virtuel « est produit par des machines », qu'il « peut être produit par n'importe qui, mais en tout cas par un humain » et de fait il peut aussi être reproduit. Il rappelle que machines et programmes « sont produits par un travail qui a un statut et une rémunération et donc une valeur », en particulier une valeur mercantile, ce sont des biens marchands. Enfin, il écrit que « l'utilisateur investit ses pulsions personnelles dans ce monde qu'il a créé » et que les « machines peuvent permettre à l'utilisateur d'enrichir sa vision du monde soit en lui permettant de voir l'impossible, soit en étendant le possible vers des impossibles, qui par là même deviennent possibles » (Coulardeau, 1994)³⁸⁸. Pour Philippe Quéau, pionnier dans la recherche en réalité virtuelle en France, le virtuel sert de pont entre le réel et l'imaginaire (Quéau, 1996)³⁸⁹. Pour lui, le virtuel est à la fois une sorte de néo-réalité venant s'immiscer dans le réel mais c'est aussi « un outil d'intelligibilité du réel ». Il va même plus loin en disant que le « virtuel est une écriture » mais également « le lieu de déploiement d'une nouvelle manière d'être au monde, de penser le monde et d'agir sur lui ». Ainsi l'image virtuelle devient « une fenêtre sur un monde » que Quéau qualifie d'intermédiaire. Le virtuel est le lieu idéal du déploiement concret, sensible, des abstractions et des modèles que

³⁸⁶ Lévy Pierre. 1998. Qu'est-ce que le virtuel ?, Paris, La Découverte, p. 13.

³⁸⁷ Vial Stéphane. 2014. « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », *Psychologie clinique*, n°37, p. 38-51.

³⁸⁸ Coulardeau Jacques. 1994. *La culture de la réalité virtuelle*, Actes du 15e colloque du GERAS, n° 5-6.

³⁸⁹ Quéau, Philippe. 1996. « Le virtuel : une utopie réalisée », *Quaderni*, n°28, p. 109-23

nous nous faisons du monde. Il nous permet de mieux comprendre non pas le monde mais l'idée que nous nous faisons du monde (Quéau, 1996)³⁹⁰. Enfin, pour Olivier Nannipieri et Philippe Fuchs, mondes virtuels et mondes réels peuvent soit s'exclure, soit s'inclure mais ils sont plus souvent en situation de compossible, c'est-à-dire des mondes qui, loin d'être ordonnés hiérarchiquement ou opposés, coexistent ensemble réellement (Nannipieri, Fuchs, 2009)³⁹¹.

Nous finirons ici en proposant le point de vue des neurosciences, comme nous l'avons fait pour la mise en récit mémoriel. Selon Marie-Noëlle Metz-Lutz, chercheuse en neuropsychologie cognitive, « la notion de réalité renvoie dans le même temps à la représentation mentale construite à partir de l'expérience perceptive et à l'état du système nerveux qui lui est associé » (Metz-Lutz, 2010)³⁹². Prenant l'exemple du théâtre, elle cherche à comprendre comment se construit l'expérience du spectateur alors qu'il se trouve face à deux réalités, une réalité perçue et une réalité représentée, que l'on peut aussi nommer réalité fictionnelle ou fictive. Ces deux réalités « sont présentes dans le même temps et le même lieu ». Le spectateur « peut à tout instant passer de l'une à l'autre en fonction de son état d'esprit » (*state of mind*), plus ou moins manipulé par la force du texte, de la mise en scène ou du jeu des comédiens ». La façon dont le spectateur va entrer dans monde ou revenir à l'autre dépend de plusieurs facteurs. Les recherches suggèrent qu'il doit mettre de côté le réel, accepter de rentrer dans la réalité qui lui est proposée et donc mettre de côté pendant un temps, sa propre réalité, voir la logique et la crédibilité. Pour Marie-Noëlle Metz-Lutz, c'est la culture des spectateurs qui va influencer cette capacité. Les spectateurs doivent aussi montrer « une capacité à contextualiser le traitement immédiat de l'information sensorielle », c'est-à-dire à mobiliser des processus mentaux qui vont lui permettre « d'aller au-delà de ce que les entrées perceptives leur disent de la réalité réelle » (Metz-Lutz, 2010)³⁹³. C'est un processus proche de celui de la métaphore où le sens d'un mot est transféré vers un autre sens. Les recherches suggèrent aussi l'importance de la capacité du spectateur à entrer en empathie avec l'autre et « les spectateurs sont enclins à comprendre et même à sympathiser avec le vécu physique ou affectif des personnages, distinct des acteurs auxquels ils sont réellement confrontés ». Ici, la chercheuse définit l'empathie au sens large « comme la compréhension des sentiments d'autrui, l'attribution d'états mentaux au personnage (mais pas à l'acteur) et le traitement des métaphores, car les

³⁹⁰ Quéau, Philippe. 1996. « Le virtuel : une utopie réalisée », *Quaderni*, n°28, p. 109-23

³⁹¹ Nannipieri Olivier, Fuchs Philippe. 2009. « Pour en finir avec La Réalité : une approche socio-constructiviste de la réalité virtuelle », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol 10, n°1.

³⁹² Metz-Lutz Marie-Noëlle. 2010. Réalité, cognition et neurosciences, [en ligne] <https://realista.hypotheses.org/320> [consulté le 5 juin 2023]

³⁹³ Ibid.

phrases ou les gestes étaient traités en référence à leur signification dans la réalité fictive représentée ». Enfin, les recherches suggèrent aussi que lors de l'expérience de théâtre, le spectateur est en état de conscience modifiée, une modification similaire à celle que l'on installe lors d'une médiation, d'une séance d'hypnose par exemple (Metz-Lutz, Bressan, Heider, Otzenberger, 2010)³⁹⁴. Les travaux du neuroscientifique Alain Damasio que nous avons croisé plus d'une fois et que nous avons jugé utile de parcourir, questionnent le triptyque cerveau, émotion et corps. Ce qui a retenu particulièrement notre attention est ce qu'il écrit sur le passage de la perception, puis celui de la perception à l'émotion puis à l'image mentale et ce à quoi elle est associée. Nous retiendrons que pour lui, au sein du processus émotionnel, certaines émotions vont être transformées en images mentales. Ces images transportent des ressentis et des émotions (bonheur, plaisir, dégoût, peur, etc.), et pour Alain Damasio, « même lorsque nous pensons simplement à un objet, nous avons tendance à reconstruire des souvenirs, non seulement d'une forme ou d'une couleur, mais aussi de l'engagement perceptif qu'avait nécessité l'objet et des réactions émotionnelles adjacentes, si infimes qu'elles aient pu être ». Cette reconstruction se fonde sur des éléments qui sont enregistrés dans les différents systèmes de notre mémoire, des représentations singulières propres à chacun (Damasio, 1999)³⁹⁵.

2.1.2. Réalité virtuelle, réalités plurielles

Nous l'avons compris, la réalité virtuelle relève donc de l'imaginaire, et il convient donc de distinguer d'un côté la notion d'immersion, de l'autre celle de réalité virtuelle. D'un côté le processus technique et cognitif par lequel un individu se trouve en situation d'immersion, et de l'autre, les effets que cette situation produit.

Nous voudrions ici, présenter deux propositions, complémentaires entre elles et à ce que nous venons de discuter, pour questionner plus spécifiquement la réalité virtuelle, d'hier à aujourd'hui, dans l'art et dans la technologie. Nous proposons donc de nous intéresser aux travaux du chercheur allemand Oliver Grau, historien de l'art et théoricien des médias allemand, spécialiste des sciences de l'image, de la communication visuelle dans les arts modernes et multimédias, qui montrent l'ancienneté et l'opérativité du processus immersif, mais aussi ceux

³⁹⁴ Metz-Lutz Marie-Noëlle, Bressan Yannick, Heider Nathalie, Otzenberger Hélène. 2010. « Quels changements physiologiques et traces cérébrales nous renseignent sur l'adhésion à la fiction lors de l'écoute du théâtre ? », *Frontiers in Human Neuroscience*, vol. 4, p. 59.

³⁹⁵ Damasio Antonio. 1999. *Le sentiment même de soi. Corps, émotions, conscience*, Paris : Editions O. 384 p.

de Jaron Lanier, considéré comme le pionnier voir comme le père par certains, de la réalité virtuelle moderne, numérique.

Dans son ouvrage *Virtual art, from illusion to immersion*, Oliver Grau s'intéresse aux « espaces d'image immersifs » à travers l'histoire. Il est le premier historien de l'art à proposer cette analyse. Son ouvrage publié en 2003, montre que l'immersion est loin d'être quelque chose de nouveau dans l'art et que « au contraire, la réalité virtuelle s'inscrit au cœur du rapport de l'humain à l'image » (Grau, 2003)³⁹⁶. Elle « est ancrée dans les traditions artistiques ». Si son étude se concentre sur les « espaces d'image immersifs », ou plus exactement aux « médias qui sont les moyens par lesquels l'œil s'adresse à une totalité d'images » comprenez aux espaces entièrement construits par l'homme pour être immersifs, et commence à l'époque romaine avec les villas de Pompéi, il reconnaît que l'immersion est une « constante anthropologique » et qu'elle existait déjà à l'époque de la préhistoire, comme dans les grottes d'Altamira et de Lascaux. Mais ce qui intéresse Oliver Grau, ce sont les espaces entièrement conçus par l'homme pour l'immersion, ce qui n'est pas le cas des grottes qui utilisent des espaces naturels. Cependant, cela ne leur enlève pas le fait qu'elles sont des espaces immersifs voire des médias immersifs à part entière. Le livre retrace donc et analyse l'espace d'image immersif depuis Pompéi jusqu'à aujourd'hui. Il montre la continuité de son utilisation et la « caractérisation de ses applications dans l'histoire de l'art ». Cette approche a pour but d'inscrire les dispositifs technologiques modernes dans un contexte historique, pour faciliter la comparaison et les études critiques des dispositifs modernes mais aussi pour montrer ce que les espaces d'image immersifs ont d'unique et ce que changent les nouvelles technologies.

Pour Oliver Grau qui utilise les expressions « art virtuel » et « réalité virtuelle » qui sont au cœur de sa réflexion et qui utilise même l'expression au pluriel « *virtual realities* » ou « réalités virtuelles », cela renvoie principalement à l'imagination. C'est une mimesis, au sens de Platon, elle cherche à faire « comme si », elle a l'apparence du réel et « ouvre des espaces utopiques ou fantasmatiques ». Il évoque à ce sujet l'allégorie de la caverne de Platon. L'expression renvoie également pour lui au sens premier du mot image en allemand, *bild*, c'est à dire à la dimension iconique et symbolique de l'image, prise comme « un objet de pouvoir dans lequel résidait un pouvoir irrationnel, magique, voire spirituel, qui ne pouvait être ni saisi ni contrôlé par l'observateur ». Il distingue l'illusion de l'immersion qui est une forme plus complexe, une sorte de deuxième niveau. Si l'illusion révèle une dimension ludique, jouant sur une jouissance esthétique, l'immersion va plus loin. L'espace d'image immersif a pour effet de

³⁹⁶ Grau Olivier. 2003. *Virtual Art, From Illusion to Immersion*, The MIT Press. 430 p.

pouvoir « momentanément submerger la perception de la différence entre l'espace et la réalité », et surtout, peut avoir des effets sur la conscience. C'est en cela que l'immersion n'est pas qu'illusion.

Oliver Grau écrit que « dans la plupart des cas, l'immersion est une absorption mentale et un processus, un changement, un passage d'un état mental à un autre ». Elle survient lorsque l'œuvre d'art et l'appareil technique, le message et le support de la perception, convergent en un tout indissociable. Elle est caractérisée par la suppression de la distance entre l'observateur et l'espace d'image. Les espaces d'image immersifs plaçant l'observateur au centre de l'image, « isolent hermétiquement l'observateur des impressions visuelles extérieures », dans une « unité de temps et de lieu ». Ils se caractérisent par la disparition du support technique, « le médium est invisible ». L'espace d'image immersif est pour Oliver Grau une « structure assemblée complexe aux effets synergiques » convoquant l'image picturale mais aussi au sens large, de nombreuses autres images, faisant de l'espace virtuel, un espace transmédia. Pour Oliver Grau, on peut cependant y voir une forme de négation de l'image, que l'on ne reconnaît plus comme image (Grau, 2003)³⁹⁷. La disparition du support et le positionnement central de l'observateur, focalisent l'attention de celui-ci sur le message, augmentent l'intensité du message. Cela a pour effet une autre caractéristique de l'immersion, la « diminution de la distance critique par rapport à ce qui est montré et une augmentation de l'implication émotionnelle dans ce qui se passe ». Si compte avant tout l'effet produit sur l'observateur par le dispositif, Oliver Grau souligne que cet effet ne dépend pas que du dispositif mais aussi de l'individu lui-même et de son « expérience médiatique antérieure ». Cela a également pour effet de redonner du pouvoir à l'observateur, ou interacteur, lorsqu'il y a possibilité d'interaction, et donc, une perte du pouvoir du créateur. Une autre caractéristique tient à l'évolution constante de ces espaces, qu'il désigne comme des « agrégats de machines, de formes d'organisation et de matériaux ». Il note une permanente recherche d'un « faire mieux », de toujours renouveler et améliorer les méthodes de productions pour se rapprocher du réel et l'arrivée du numérique n'a fait qu'accélérer le mouvement. Le numérique apporte la possibilité du calcul en temps réel, le dispositif réagit dans le temps réel de l'observateur, il offre une plus grande possibilité d'interaction et de navigation entre des espaces différents. Les nouveaux paramètres qu'offrent le numérique remettent en question la distinction entre créateur et observateur ainsi que le statut d'une œuvre d'art et la fonction de des expositions. Ils redéfinissent notre rapport à l'art, à l'œuvre, à l'exposition, ils redéfinissent les liens entre les créateurs et les publics, ils donnent aux

³⁹⁷ Grau Olivier. 2003. *Virtual Art, From Illusion to Immersion*, The MIT Press. 430 p.

observateurs un pouvoir de création inégalé jusqu'à présent. Le numérique offre également la possibilité de représenter le corps de l'utilisateur dans l'espace immersif, augmentant encore le niveau d'engagement, l'effet de réel.

Son travail montre la dimension politique des espaces d'art immersif, utilisés par les instances de pouvoir à travers l'histoire, pour faire leur propagande et donc, tenter de modifier les consciences, à travers des dispositifs qui, justement, présentaient un intérêt spécial à ce niveau. Les scènes de bataille, par exemple, traversent toute l'histoire du panorama. Pour Oliver Grau, il faut aussi considérer les espaces virtuels de l'image comme des espaces de connaissance de l'homme, comme « un point de fuite, comme un extrême, où le rapport de l'humain à l'image est mis en évidence avec une clarté particulière ». L'immersion a cette particularité qu'elle engage « l'identité collective à travers des images puissantes qui occupent les fonctions de mémoire » par la concentration spatiale et picturale de la conscience du peuple (Grau, 2003)³⁹⁸.

Nous aimerions compléter cette discussion autour de la réalité virtuelle, en présentant les travaux et la vision de Jaron Lanier, que nous avons évoqué rapidement en introduction et dont la vision nous semble complémentaire, tant du point de vue de la définition de la réalité virtuelle et du potentiel de l'outil, que du projet porté par les inventeurs de la réalité virtuelle moderne, plus philosophe et humaniste que technophile, ce dont nous ne pouvons pas dire de tous les ingénieurs actuels du numérique, que Jaron Lanier est lui-même le premier à dénoncer.

Dans le monde de l'innovation technologique en particulier de la réalité virtuelle, le nom de Jaron Lanier est incontournable mais pourtant mal connu en France. Commençons par dire que Jaron Lanier n'est pas qu'un informaticien, c'est une personnalité aux multiples facettes. Sur son site internet, il est décrit comme « un informaticien, compositeur, artiste et auteur qui écrit sur de nombreux sujets, notamment les entreprises de haute technologie, l'impact social de la technologie, la philosophie de la conscience et de l'information, la politique d'Internet, et l'avenir de l'humanisme »³⁹⁹. Sa vision a traversé les travaux de nombreux autres informaticiens mais la dimension humaniste qu'il porte n'est pas toujours entendue. Il est aujourd'hui connu pour alerter et dénoncer les dérives des technologies, comme le web, les réseaux sociaux ou encore l'intelligence artificielle. Sa vision mérite que nous nous y arrêtions parce qu'elle a exercé une influence notable sur la technologie mais aussi et surtout parce qu'en lisant les interviews et les écrits de Jaron Lanier, nous y avons trouvé beaucoup d'éléments qui font écho aux sciences de l'information et de la communication et même la sémiologie. S'il

³⁹⁸ Grau Olivier. 2003. *Virtual Art, From Illusion to Immersion*, The MIT Press. 430 p.

³⁹⁹ Brève biographie de Jaron Lanier, [en ligne] <http://www.jaronlanier.com/general.html> [consulté le 7 juin 2023]

serait intéressant d'étudier l'ensemble des travaux de Jaron Lanier sous ce prisme, ce n'est pas ici notre propos et nous nous contenterons de présenter ici ce qui touche et enrichit notre propre travail dans le champ des sciences de l'information et communication.

Dans une interview donnée au magazine *Whole Earth Review* en 1988⁴⁰⁰, souvent citée dans les articles scientifiques et dans les médias d'une manière plus générale, il expose la vision qui soutient et motive son travail. Jaron Lanier considère la réalité virtuelle d'abord comme un média dont l'objectif « sera la communication générale avec d'autres personnes, pas tellement l'exécution de certaines tâches » et qui « permettra plus de rencontres avec les gens ». La réalité virtuelle met « notre relation avec le monde physique sur un nouveau plan », elle change notre mode de communication et Jaron Lanier avance même qu'elle est beaucoup plus que cela, que c'est une « réalité externe que l'on peut partager » et que dans une certaine mesure, certains usages de la réalité virtuelle en feront non plus un simple média mais « une autre réalité que nous pouvons habiter ». La réalité virtuelle modifie notre façon de communiquer, elle nous permet d'aller plus loin que le langage comme la parole ou le langage corporel, que Jaron Lanier considère comme limité car pour lui « aucune peinture ne pourrait jamais être entièrement décrite par des mots, pas plus que la réalité ». Il s'agit donc d'autre chose, d'une façon de communiquer qui irait plus loin que ce dont nous sommes naturellement capables. Il évoque dans l'interview le concept de communication post-symbolique qu'il trouve intéressant d'utiliser pour observer la réalité virtuelle, sans toutefois savoir en 1988, si celui-ci est réellement pertinent et qu'il décrit ainsi : « Cela signifie que lorsque vous êtes capable d'improviser la réalité comme vous le pouvez dans la réalité virtuelle et que vous la partagez ensuite avec d'autres personnes, vous n'avez plus vraiment besoin de décrire le monde car vous pouvez simplement faire n'importe quelle contingence. Vous n'avez pas vraiment besoin de décrire une action car vous pouvez créer n'importe quelle action ». C'est un mode de communication qui dépasse le langage et tous les symboles construits par les individus et qui place la perception au centre du système de communication. Il donne l'exemple de la nature évoquant le fait que « la perception directe que vous avez lorsque la nature communique avec vous, lorsque vous vous promenez dans la forêt est simplement avant/au-delà des symboles ». C'est donc une façon de communiquer qui s'appuie sur nos sens, nos perceptions et non plus sur des symboles (au sens large de mots, images, sons ou gestes) créés par les individus.

En développant un environnement, une expérience de réalité virtuelle, un individu va pouvoir proposer une façon de voir le monde, sa façon personnelle et singulière, et va tenter de

⁴⁰⁰ A Vintage Virtual Reality Interview, [en ligne] <http://www.jaronlanier.com/vrint.html> [consulté le 7 juin 2023]

la transmettre, de la faire comprendre. Mais il ne va pas la décrire, il va la faire vivre, la faire expérimenter à l'autre et c'est ici que réside le potentiel de la réalité virtuelle. Il ne s'agit cependant pas d'inventer de nouvelles façons de communiquer mais d'utiliser des façons existantes dans d'autres endroits, d'une autre façon. C'est une nouvelle forme de communication voire une forme de « communication parallèle ». Il s'agit d'utiliser notre système de perception pour communiquer et non plus des symboles, du moins pas uniquement que des symboles et cela offre pour Jaron Lanier, « une sorte de collaboration que vous ne pouvez vraiment pas avoir avec des symboles, où les gens peuvent façonner simultanément une réalité partagée ». Il s'agit de faire percevoir, de faire vivre, d'expérience vécue dans une nouvelle forme de réalité qui se distingue de la réalité physique en ce qu'elle peut prendre potentiellement toutes les formes inimaginables et surtout, nous permet de passer de mondes en mondes, de réalités en réalités, à la différence de notre réalité première, physique, que nous subissons parce que nous ne pouvons-nous en extraire. C'est un média « multicanal » où les gens peuvent « peuvent choisir et changer le plan de réalité virtuelle sur lequel ils se trouvent. Ils peuvent aussi simplement enlever leurs vêtements⁴⁰¹ s'ils veulent en sortir ». La réalité virtuelle opère un changement dans notre mode de communication et de valeur dans ce que nous percevons. Ce qui a de la valeur dans le monde physique ne sera pas forcément ce qui aura de la valeur dans le monde virtuel, la représentation graphique et surtout l'infinie possibilité de représentation des objets entraîne un changement de valeur important. Cependant, il ne s'agit pas comme l'évoquent certains détracteurs de la réalité virtuelle et des technologies (que) d'un moyen d'évasion, pour Jaron Lanier, c'est tout le contraire. A la différence de médias comme la télévision qui rend les gens passifs, réduit notre champ de pensée en ne proposant que des sources de propositions limitées, ce qui équivaut à la mort de la société et nous dépossède de notre empathie en mettant le monde et les gens à distance, la réalité virtuelle est à voir comme un « réseau comme le téléphone où il n'y a pas de point central d'origine de l'information ». Son potentiel réside dans ce qu'elle « nous rendra intensément conscients de ce que c'est que d'être humain dans le monde physique, ce que nous tenons pour acquis maintenant parce que nous y sommes tellement immergés ».

Jaron Lanier parle dès le début de la dimension imaginaire de la réalité virtuelle mais elle semble prendre de plus en plus de place dans ses travaux au fil des ans. Cette réalité partagée qu'il évoque en 1988, cette réalité que l'on crée pour la partager, relève de l'imaginaire des

⁴⁰¹ La métaphore du vêtement est une métaphore utilisée plusieurs fois par Jaron Lanier dans l'interview, notamment lorsqu'il s'agit de décrire ce qu'est la réalité virtuelle. Il est intéressant de noter la dimension « active », on enfiler les vêtements, on ne les subit pas, on décide de les mettre et de les enlever.

individus et c'est en ceci qu'il évoquera dans un article en 1990 pour le journal Chicago Tribune que la réalité virtuelle permet de « rendre l'imagination réelle »⁴⁰², et 27 ans plus tard, qu'elle « célèbre l'imagination et la créativité », il évoque aussi plus la dimension personnelle, individuelle, où « la réalité virtuelle consiste à faire des choses et à devenir différentes versions de vous-même ». Finalement, la réalité virtuelle possède un fort potentiel empathique mais c'est aussi un outil de construction à la fois individuel et collectif, qui pose la question de savoir « Qu'est-ce que la connaissance et qu'est-ce que le monde ? ».

2.1.3. D'un point de vue infocommunicationnel ?

Nous avons ensuite cherché à savoir ce que pensent les sciences de l'information et de la communication de l'immersion. Philippe Bonfils a développé un concept qu'il nomme « expérience communicationnelle immersive » (Bonfils, 2014)⁴⁰³. L'objet de sa recherche porte plus particulièrement sur « l'étude des conditions communicationnelles particulières d'expériences vécues dans des environnements qui mixent espaces physiques et numériques, qui mobilisent l'esprit et le corps des utilisateurs, et qui engendrent des effets plus ou moins importants d'immersion ». Précisons qu'il s'intéresse avant tout aux casques de réalité virtuelle, du côté utilisateur qu'il nomme sujet et dans le champ de la formation. Voici sa définition : « l'expérience immersive communicationnelle peut être définie comme une expérience sensible et sensorielle, en équilibre et en tensions, vécue par un sujet actant à l'intersection de plusieurs espaces communicationnels : entre l'espace physique et l'espace numérique, entre l'espace des possibles et l'espace de l'action. Cette expérience cognitive et pragmatique, plus ou moins consciente pour le sujet, peut prendre la forme sur le plan individuel d'une expérience intuitive et singulière, et sur le plan collectif d'une expérience performative et identitaire « d'être ensemble » » (Bonfils, 2014)⁴⁰⁴.

Il s'intéresse à l'expérience vécue par les sujets, donc à la façon dont leurs sens sont mobilisés, à la façon dont ils interagissent avec l'environnement immersif mais aussi comment

⁴⁰² Through the looking glass, [en ligne] <https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1990-02-18-9001140508-story.html> [consulté le 2 janvier 2022]

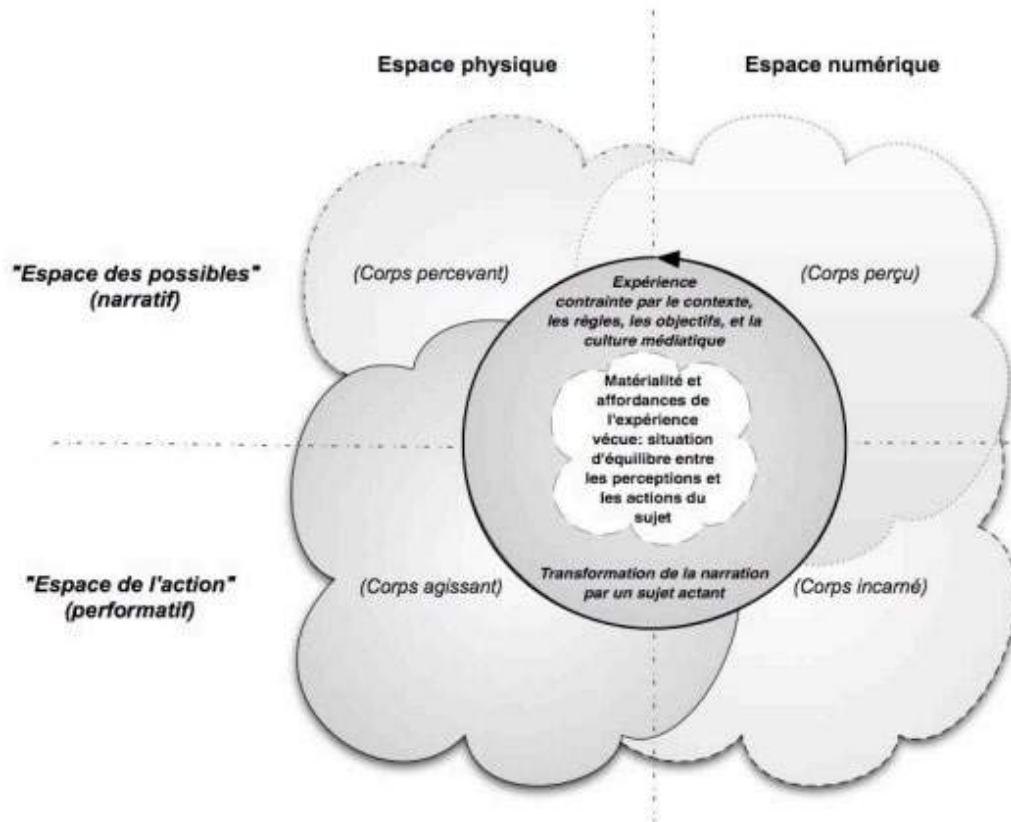
⁴⁰³ Bonfils Philippe. 2014. *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

⁴⁰⁴ Bonfils Philippe. 2014. *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

ils l'influencent et sont influencés par lui en retour. Il s'intéresse à la façon dont ils construisent le sens de cette expérience en faisant appel à leur imaginaire, leurs expériences médiatiques précédentes. Il s'intéresse également aux possibilités ouvertes par les environnements immersifs, qui proposent une autre matérialité « dans laquelle le sujet doit trouver un équilibre entre ses perceptions et ses actions », différentes formes de corporéités et qui ouvrent de nouvelles perspectives d'écriture et « de mises en récit des situations et des sujets ». Notons que si dans la définition de Philippe Bonfils le terme environnement immersif n'apparaît pas, il est pourtant au cœur de sa réflexion et de ses travaux, et il y consacre une place importante dans son mémoire d'habilitation à diriger des recherches. Il substitue le terme d'environnement immersif à celui de dispositif. Si ce dernier permet de donner un cadre général d'analyse, il ne permet pas de rendre compte de la spécificité de ses objets d'étude. Ainsi, la notion d'environnement immersif permet de s'interroger sur « la nature et les effets particuliers des dispositifs de formation étudiés, et sur ce qui se joue dans les « points aveugles » des perceptions et des interactions des sujets ». Tout en mettant « l'accent sur la reconstruction visuelle et symbolique (souvent spatiale) opérée de manière quasi constante dans les espaces numériques » elle permet aussi « sur le plan théorique et abstrait de regrouper sous un terme commun la matérialisation métaphorique des agencements, des regroupements, des arrangements, des lieux, ou des espaces du dispositif [...], que ce soit dans l'espace physique ou l'espace numérique ». Enfin, elle établit un lien, « un pont entre les espaces intérieurs (perception interne et représentations mentales) et les espaces extérieurs (lieux des interactions verbales et non verbales) des activités affectives des sujets » (Bonfils, 2014)⁴⁰⁵. Le schéma ci-après, rend compte de la façon dont il définit et étudie les environnements immersifs.

⁴⁰⁵ Bonfils Philippe. 2014. *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

Schéma 2 : Dimensions sémio-narratives et discursives dans les environnements immersifs, Philippe Bonfils (2014)



Ici, les notions d'espace de possibles et d'espace de l'action sont à entendre au sens que leur donne le sémiologue Roger Odin, des espaces de communication, plus précisément, des espaces de communication mentaux qui « fonctionnent » dans les espaces de communication physiques, et existent dans l'esprit de chacun d'entre nous, dont certains peuvent être d'ailleurs des espaces de communication lointains (Odin, 2011)⁴⁰⁶. Ils relèvent de l'imaginaire des individus (espace des possibles) et de leur capacité à agir (espace de l'action). Ils permettent, couplés à une analyse sémio-pragmatique d'éviter au chercheur de se perdre dans les frontières floues des espaces qui cohabitent à l'intérieur des environnements immersifs. S'appuyant sur les travaux du sémiologue Greimas, il pose que ces espaces de communication existent selon

⁴⁰⁶ 2011. *Les Espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 159 p.

trois modes sémiotiques particuliers dans l'esprit du sujet. D'abord, des modalités virtualisantes, c'est-à-dire « leur existence potentielle dans sa perception esthétique », ensuite les modalités actualisantes, c'est à dire l'existence « palpable dans son interprétation polysensorielle et synesthésique » et enfin des modalités réalisantes ou leur « existence concrète dans les interactions multimodales (verbales, non verbales, spatio-temporelles, gestuelles et sensorielles) du sujet avec l'écran et les autres ». Notons que s'il parle ici du sujet, cette modalité d'existence existe aussi dans l'esprit des concepteurs (Bonfils, 2014)⁴⁰⁷.

Dans les environnements immersifs, l'imaginaire et les pratiques se construisent et se déploient donc dans « des espaces et des temporalités multiples peuplées de représentations diverses et d'illusions » (Bonfils, 2014)⁴⁰⁸. Le sujet doit pouvoir passer dans les multiples espaces qui s'offrent à lui dans les environnements virtuels sans contrainte, et il est nécessaire que ces espaces existent « dans son esprit et dans son corps afin qu'il puisse les investir et s'en servir ». Ces espaces sont perçus comme une « construction dynamique de contraintes, de production de sens et d'affects » et le sujet y est partie intégrante de la construction du sensible. Les environnements immersifs proposent selon Philippe Bonfils des « formes particulières de scénistique » au sens de Sylvie Leleu-Merviel, c'est-à-dire des espaces de « mise en situation ». Cette scénistique repose sur « les nombreuses possibilités fictionnelles et narratives de l'espace des possibles, associées à ce que peut faire le sujet dans l'espace de l'action ». Ils « autorisent différentes variétés de présence et de temporalités qui jouent autant sur les perceptions (présence mixte ou non mixte) que sur les intentions dans la multiactivité possible des sujets (présence identitaire, présence ubiquie, présences simultanées) ». Cette spécificité doit inciter les concepteurs à s'interroger sur « les perspectives sémio-narratives et discursives » ainsi ouvertes, à la façon dont elles mettent « en tension les différentes médiations opérées par l'environnement immersif (techniques, sémio-cognitives, relationnelles et praxéologiques) » tout en gardant à l'esprit qu'elles sont « dépendantes des contextes et des attentes d'usages » mais aussi des pratiques sociales et culturelles propres à chaque sujet. L'équilibre repose donc sur « la cohérence de l'espace des possibles (réception) proposé par les concepteurs selon les contextes, et de l'appropriation de celui-ci par le sujet dans l'espace de l'action ». Étudier le processus de construction et de médiation à l'œuvre dans les environnements immersifs suppose donc de s'intéresser aussi aux logiques d'acteurs et de prendre en compte les mutations et les hybridations « des pratiques, des liens, des représentations culturelles et sociales » mais

⁴⁰⁷ Bonfils Philippe. 2014. *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

⁴⁰⁸ Ibid.

aussi les « contraintes différentes et de marges de manœuvre étroites, mais existantes des usages identifiés », les rapports de force et les processus qui s'exercent au sein de l'institution qui met en œuvre l'environnement immersif et « qui tentent de stabiliser, voire de freiner ces transformations » (Bonfils, 2014)⁴⁰⁹.

2.2. Ecrire et mettre en scène l'expérience immersive

Dans les prochaines pages, nous proposons de discuter plus en détail de l'expérience immersive, en particulier du rapport avec l'espace et le temps, de la question de l'écriture et de la mise en scène de l'espace immersif, de la place et des effets de l'interaction. Encore une fois, nombreux sont les travaux qui discutent de près ou de loin de ces questions passionnantes, mais nous ne présenterons ici que ceux qui ont particulièrement retenu notre attention, qui ont constitué le cadre de notre travail de terrain et l'élaboration de notre réflexion théorique et conceptuelle.

2.2.1. Dispositifs techniques et technologies immersives

Ici nous proposons de montrer l'étendue des possibles en termes de dispositif immersif, en particulier les dispositifs tridimensionnels, ancrer les nouvelles technologies dans une histoire des technologies modernes, pour montrer leurs évolutions, leurs similitudes et leurs différences.

Commençons par une précision. On parle beaucoup de réalité virtuelle et de technologies immersives ou de technologie d'immersion, dans les médias, dans les institutions, dans la recherche y compris dans nos propres travaux. Il nous semble important de dire, même rapidement, ce que nous regroupons ici dans les technologies immersives. Sur le site du ministère de l'économie par exemple comme sur celui du réseau Canopé⁴¹⁰ du ministère de

⁴⁰⁹ Bonfils Philippe. 2014. *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

⁴¹⁰ Le réseau Canopé est un « opérateur du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, Réseau Canopé a pour mission la formation tout au long de la vie et le développement professionnel des enseignants ». Voir la page dédiée aux technologies immersive, [en ligne] <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/lemotion-dans-lusage-des-technologies-immersives.html> [consulté le 8 juin 2023]

l'Éducation nationale et de la Jeunesse, on peut lire la définition suivante : « Les technologies immersives visent à plonger, mettre en situation l'utilisateur dans un environnement numérique avec lequel il est capable d'interagir ». Trois technologies sont présentées, ici comme sur de nombreux autres sites et articles : la réalité virtuelle (aussi désignée par l'acronyme RV ou VR dérivé de l'anglais *virtual reality*), qui « permet d'immerger totalement l'utilisateur dans une réalité virtuelle, interactive, calculée et différente de la sienne, la Réalité Augmentée (aussi désignée par l'acronyme AR ou RA dérivé de l'anglais *augmented reality*) qui « consiste à superposer en temps réel des informations virtuelles (en 2D ou en 3D) à la perception du réel afin de créer une réalité enrichie, et enfin, la Réalité Mixte (aussi désignée par l'acronyme XR dérivé de l'anglais *mixed reality*) consiste en une hybridation entre le réel et le virtuel⁴¹¹.

Nous ne sommes pas d'accord avec cette définition, et c'est une discussion que nous avons eu de nombreuses fois avec nos collaborateurs dans le monde professionnel, avec nos étudiants et d'autres chercheurs. Si l'on se remémore les définitions de l'immersion et de la réalité virtuelle, il ne nous semble pas que la réalité augmentée soit créatrice d'immersion, ou du moins, elle pourrait potentiellement proposer une immersion fictionnelle, dans laquelle nous nous sentons immergés comme nous le ferions avec un livre, mais à notre connaissance, du moins (faite des nombreuses applications testées et de l'exploration des retours d'expérience et d'enquêtes de publics), aucun dispositif ne propose ce genre d'immersion en réalité augmentée. Quant à la réalité mixte, nous faisons le même constat, et il s'agit pour nous de réalité augmentée sur un support spécifique, un support casque. Dans les deux cas nous voyons toujours notre monde d'origine, le monde dans lequel nous sommes et les informations viennent se superposer dessus. Nous ne disons pas que ces technologies ne peuvent pas être, dans certains cas, immersives, ou tout du moins, le devenir dans les prochaines années, cependant, il semble qu'il faudra développer la technique mais surtout les contenus pour proposer des expériences suffisamment captivantes pour donner aux utilisateurs le sentiment qu'ils sont immergés. La réalité mixte nous semble le terme qui offre la plus grande possibilité de rassembler toutes ces technologies qui ne sont pas du web, de l'ordinateur mais qui offrent la possibilité de créer de nouveaux espaces et de nouvelles relations avec notre environnement quotidien, réel, tangible. Cela resterait encore à discuter, car nous pourrions aussi utiliser le terme « technologies de réalité virtuelle », en prenant le terme dans le sens où nous l'avons défini précédemment. Par souci de précision, nous proposons d'employer le terme VR quand nous parlerons

⁴¹¹ Les technologies immersives, [en ligne] <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/technologiesimmersives#:~:text=Les%20technologies%20immersives%20visent%20%C3%A0,il%20est%20capable%20d'interagir> [consulté le 8 juin 2023]

spécifiquement de la technologie immersive qui suppose l'utilisation de casques dans des environnements virtuels⁴¹². Cela nous permettra de la dissocier des dispositifs que l'on qualifie parfois de réalité virtuelle ou de visite virtuelle, qui consiste en la présentation d'espaces à 360° sur un ordinateur ou une tablette. Nous proposons d'adopter la définition de la chercheuse Indira Mouttapa Thouvenin en ce qu'elle se concentre sur l'expérience et le dispositif communicationnel plus que sur le dispositif technologique et qui postule que : « la réalité virtuelle permet de vivre une expérience par l'exploration en temps réel de situations dans lesquelles les connaissances symboliques et l'interaction donnent à l'utilisateur des modes d'accès et d'exploration immersifs » (Mouttapa Thouvenin, 2009)⁴¹³.

Pour nous, les technologies immersives incluent de fait une dimension tridimensionnelle, un rapport particulier avec l'espace, la possibilité d'englober tout notre champ visuel. Nous nous rapprochons en un sens de la définition de Laurent Lescop, et parlerions de « systèmes immersifs, en tant que dispositifs conçus pour projeter un spectateur dans un monde en trompe-l'œil » (Lescop, 2016)⁴¹⁴. Il faut plutôt avec les casques de réalité virtuelle, mettre les salles immersives, et les installations de mapping vidéo à 360° qui consistent à projeter de la vidéo dans l'ensemble de l'espace et dont les exemples français les plus connus sont probablement la Carrière des lumières et l'Atelier des lumières. Nous proposons d'y ajouter également les dispositifs du type dôme, ou encore le cave (salle immersive), dans la mesure où ces dispositifs relèvent d'une projection vidéo sur des surfaces qui englobent le regard de l'utilisateur. Nous proposons d'ajouter des dispositifs du type escape game, spectacle immersif, certains types d'installations artistiques, les reconstitutions à 360°, certains types d'expositions. Le scénographe, enseignant et chercheur Marcel Freydefont propose un typologie fondée sur deux critères, « un critère d'usage et de destination, c'est-à-dire fonctionnel (quel est le type de

⁴¹²Voir la définition de Jean-Marie Burkhardt : Les Environnements Virtuels (EV) constituent des systèmes interactifs particuliers visant à permettre à un ou plusieurs utilisateurs d'interagir avec la simulation numérique généralement réaliste, d'objets et de scènes en trois dimensions, par le biais d'un ensemble de techniques informatiques couvrant une ou plusieurs modalités sensorielles (vision, toucher, kinesthésie ouïe...). Souvent présentée comme l'aboutissement ultime des interfaces de manipulation directe, cette technologie affiche l'ambition de faire « disparaître » l'interface afin de redonner un mode d'interaction « naturel » aux utilisateurs. Burkhardt Jean-Marie. 2003. « Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques », *Le travail humain*, vol. 66, n°1, p. 65-91. Fuchs et Moreau (2003) parlent à ce propos d'interfaces comportementales, soulignant ainsi l'orientation des recherches vers la conception de systèmes « visant à exploiter un comportement humain, naturel et sans acquis préalable ». Fuchs Philippe, Moreau Guillaume (dir). 2003. *Le traité de la réalité virtuelle, volume 1 : Fondements et interfaces comportementales*, Ecole des Mines de Paris, 550 p.

⁴¹³ Mouttapa Thouvenin Indira. 2009. *Interaction et connaissance : construction d'une expérience dans le monde virtuel. Interface homme-machine [cs.HC]*. Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Technologie de Compiègne.

⁴¹⁴ Lescop Laurent. 2016. « Panoramas Oubliés : restitution simulation visuelle », *Cahier Louis-Lumière*, n°10, p. 49-64

manifestation concerné, quel est le projet) ; un critère spatial et topologique, défini principalement par le rapport établi entre la scène et la salle, caractérisable par un tracé géométrique que Louis Jovet a appelé le « diagramme dramatique » (quel est le type d'espace et de dispositif mis en œuvre au service du projet) ». Pour lui, il existe quatre familles typologiques : les pavillons, CAVE, kiosques, bulles, igloos ; le théâtre et la scène théâtrale ; la scène augmentée et la scène numérique ; le théâtre sans théâtre (Freydefont, 2010)⁴¹⁵. Cette typologie développée autour du théâtre immersif, est peut-être une piste supplémentaire pour développer une typologie des dispositifs de médiation immersifs du passé.

Toutes ces technologies d'immersion ne sont pas récentes, nous l'avons déjà évoqué avec Oliver Grau. Concernant les technologies numériques, il faut remonter aux années 60 pour voir apparaître les premiers dispositifs informatiques⁴¹⁶ similaires à ceux que l'on connaît aujourd'hui. Il faut citer le *Sensorama* du cinéaste et inventeur Morton Heilig créé en 1961, qui proposait une promenade urbaine en voiture, ou « les images et les sons étaient préalablement enregistrés et projetés devant le pare-brise où le spectateur pouvait ressentir des odeurs et des vibrations amplifiant le sentiment d'immersion ». Il faut aussi citer *The Ultimate display*, de l'ingénieur en informatique américain Ivan Sutherland, qui développe en 1963, inspiré par le *Sensorama*, « une technologie qui a permis la création d'environnements virtuels générés par ordinateur » puis un casque (Pereira de Oliveira, de Morais, 2020)⁴¹⁷. Dans les années 90 apparaissent aussi les salles immersives, CAVE de l'acronyme Cave Automatic Virtual Environment, inventé en 1991 par Daniel J. Sandin, Thomas A. DeFanti et Caroline Cruz-Neira. Il s'agit d'un « dispositif périphérique pour réalité virtuelle immersive composé de plusieurs parois-écrans formant une chambre cubique qui induit une sphère perceptive ». Ces projections d'images de synthèse sont parfois « couplées avec des lunettes stéréographiques permettant une

⁴¹⁵ Freydefont Marcel. 2010. « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, n°3.

⁴¹⁶ Ici nous employons le terme informatique, car c'était le terme utilisé nous utiliserons ensuite numérique. Pour Camille Paloque-Berges : à propos du terme numérique, Adjectif à l'origine, il renvoie aux nouvelles méthodes technoscientifiques de traitement de l'information par le codage et le calcul à travers les programmes informatiques, et se différencie des techniques dites analogiques. Par extension, et avec la massification des applications et des usages de l'informatique, il en est venu à qualifier les pratiques sociales et culturelles médiées par les ordinateurs et les réseaux. Substantivé, « le numérique » signifierait l'existence d'une nouvelle culture dont les soubassements technologiques deviendraient faits et structures de société. Paloque-Berges Camille. 2016. « Les sources nativement numériques pour les sciences humaines et sociales », *Histoire@Politique*, vol. 30, n°3, p. 221-244. Pour Christophe Legrenzi il s'agit de distinguer aujourd'hui l'informatique (outil et services associés), du numérique (usage automatisé en plus de l'outil informatique et des services associés), des systèmes d'information (usage manuel en plus de la dimension numérique). Legrenzi Christophe. 2015. « Informatique, numérique et système d'information : définitions, périmètres, enjeux économiques », *Vie & sciences de l'entreprise*, vol. 200, n°2, p. 49-76.

⁴¹⁷ Pereira de Oliveira Claudia, Dr. Osvando J. de Morais. 2020. « Le Cinéma en Réalité Virtuelle », *Entrelacs*, n°17

simulation en trois dimensions » (Freydefont, 2010)⁴¹⁸. En France, la première salle immersive créée par un laboratoire de recherche français, l'IRISA, Institut de recherche en informatique et systèmes Aléatoires en association avec le centre Inria, institut national de recherche dédié aux sciences du numérique, remonte à 1999⁴¹⁹. La première œuvre d'art en réalité virtuelle créée en France, elle, date de 1994, créée par l'artiste Maurice Benayoun⁴²⁰.

En réalité, ceux-ci s'inscrivent dans une histoire plus longue de l'image immersive et des technologies d'immersion modernes, dont le premier est sans aucun doute le panorama, inventé en 1787 par le peintre écossais Robert Barker. Oliver Grau leur consacre une longue étude dans son ouvrage, en ce qu'ils représentent un changement majeur dans la façon de produire et appréhender des images, en particulier des images immersives, et il n'est pas le seul à le reconnaître. Les panoramas et toutes leurs variantes marquent un changement en ce qu'ils ont insufflé selon le géographe Nicolas Leresche, « une nouvelle manière pour les visiteurs de se saisir du monde conceptuellement et matériellement, offrant en somme une nouvelle façon de l'habiter » (Leresche, 2023)⁴²¹. Dominique Gélinas considère le panorama comme « le premier mass média immersif à être utilisé pour le divertissement de la population urbaine » (Gélinas, 2014)⁴²². Pour la chercheuse en Communication studies Alison Griffiths, les panoramas se trouvent « à cheval entre l'attraction populaire et le divertissement mondain ». Ils « agissent en quelque sorte comme des textes interstitiels, qui amalgament discours promotionnels et techniques artistiques diverses, empruntées aussi bien aux beaux-arts qu'aux amusements populaires » (Griffiths, 2003)⁴²³. Pour l'architecte et docteur en sciences et techniques Laurent Lescop, ce sont des « dispositifs à récits ». Il y voit également une correspondance avec le « développement des grands empires, de façon d'être, de voir, de contrôler l'ensemble de l'univers visible » (Lescop, 2016)⁴²⁴. Mais les panoramas ne sont pas que des attractions, ils sont aussi des dispositifs de découverte du monde, de connaissance et de

⁴¹⁸ Freydefont Marcel. 2010. « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, n°3.

⁴¹⁹ cf. Communiqué de presse de l'université de Rennes, [en ligne] https://www.bretagne-pays-de-la-loire.cnrs.fr/sites/delegation_dr17/files/news/2020-03/cp-20ansimmersia-7nov2019-ur1.pdf [consulté le 20 juin 2023]

⁴²⁰ MAURICE BENAYOUN, [en ligne] <https://www.lepixelblanc.fr/maurice-benayoun> [consulté le 20 juin 2023]

⁴²¹ Leresche Nicolas. 2023. « Géographicit  et immersion : La r alit  virtuelle pour voyager dans le pass  », *Cybergeo : European Journal of Geography, Politique, Culture, Repr sentations*, document 1050.

⁴²² G linas Dominique. 2014. « Le sensorium synth tique : r flexion sur l'utilisation de l'expographie immersive num rique et mus ale », *Conserveries m morielles*, n 16.

⁴²³ Griffiths Alison. 2003. « Le panorama et les origines de la reconstitution cin matographique », *Cin mas*, vol 14, n 1, p. 35-65.

⁴²⁴ Lescop Laurent. 2016. « Panoramas Oubli s : restitution simulation visuelle », *Cahier Louis-Lumi re*, n 10, p. 49-64

transmission de savoirs, des dispositifs d'information et de communication, et de médiation, nous y reviendrons.

Ces immenses peintures circulaires pouvaient mesurer jusqu'à 15 mètres de hauteur sur 115 mètres de circonférence, avec un diamètre de plus de 36 mètres et avaient pour objectif d'immerger les visiteurs dans l'univers de la peinture. Selon l'historien de l'art Germain Bapst, qui publiait en 1891 un *Essai sur l'histoire des panoramas et de dioramas*, le premier panorama fut breveté en 1787 par le peintre écossais Robert Barker qui avait baptisé son dispositif « La Nature à coup d'œil », un nom qui révèle clairement l'intention du peintre. Ils seront ensuite rebaptisés par le terme panorama qui vient des mots grecs « pan » (tout) et « orama » (spectacle). Ils connaissent un succès rapide auprès du public et sont présents dans toutes les capitales européennes dès l'année 1800 (Bapst, 1891)⁴²⁵. Si les centaines de panoramas créés tout au long du 19^{ème} siècle ont aujourd'hui pour la plupart disparu, il en subsiste une poignée en Europe et aux Etats-Unis. Selon l'historienne contemporaine Anne-Sophie Aguilar, leur déclin s'amorce au début du 20^{ème} siècle, avec l'arrivée de la photographie et du cinéma mais aussi à cause de « profonds bouleversements de la représentation picturale qui s'opèrent » à ce moment-là et où, « l'illusionnisme, la vraisemblance, ne sont plus des critères primordiaux d'appréciation de l'art moderne » (Aguilar, 2016)⁴²⁶. Dans son ouvrage, Germain Bapst définit le panorama comme « une peinture circulaire exposée de façon que l'œil du spectateur, placé au centre et embrassant tout son horizon, ne rencontre que le tableau qui l'enveloppe ». Il montre dans son ouvrage, les évolutions du dispositif de mise en scène et donne d'ailleurs des explications techniques très détaillées. Laurent Lescop a également réalisé des études très détaillées du dispositif et il a réalisé des modélisations. Les premiers panoramas consistaient à présenter des peintures accrochées sur d'immenses rotondes et à mettre le spectateur au centre de cette peinture sur une nacelle reliée par une simple étoffe à la peinture. Selon Bapst, à partir de 1830, l'étoffe est remplacée par des éléments de décors et l'on réalise « les raccords de la peinture avec les premiers plans simulés par des objets matériels » (Bapst, 1891)⁴²⁷. Des corridors sombres ou couloirs d'accès sont aménagés pour amener les visiteurs jusqu'à la plateforme d'observation, avec pour effet de leur faire perdre la notion de réel pour les faire entrer dans l'univers de la peinture, entraînant une perte de repères mais aussi un renforcement du sentiment d'immersion. C'est le premier en jeu scénographique, selon Laurent Lescop. Le

⁴²⁵ Bapst Germain. 1891. *Essai sur l'histoire des panoramas et de dioramas*, Paris, G. Masson. 30p.

⁴²⁶ Aguilar Anne-Sophie. 2016. « De la représentation à la recreation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31

⁴²⁷ Bapst Germain. 1891. *Essai sur l'histoire des panoramas et de dioramas*, Paris, G. Masson. 30p.

deuxième est la plateforme d'observation sur laquelle arrivent les visiteurs. Au-dessus de cette plateforme, est installé une sorte de faux-plafond, pour dissimuler le dispositif technique à la vue des visiteurs, le cône de vision de l'observateur. Entre la plateforme d'observation et la peinture, se trouve le faux-terrain qui permet de « faire la transition visuelle entre le spectateur et la toile peinte » et qui est « peuplé d'éléments de décor comme des végétaux, arbres ou buissons, des objets en référence avec le sujet peint ». Enfin vient la toile peinte, de forme cylindrique qui englobe à 360° la vue du visiteur. L'ambiance lumineuse joue un rôle important, et c'est grâce à la transition effectuée par le couloir d'accès que l'illusion fonctionne et permet de faire passer « le visiteur d'un extérieur en lumière naturelle à un intérieur, dont la maîtrise de la distribution lumineuse doit laisser croire que l'on est dans un réel espace extérieur ». Pour Laurent Lescop, « il faut toujours avoir en tête qu'un panorama est la simulation d'un belvédère, d'un point haut sur lequel il faut se hisser, grimper ou cheminer ». Ce cheminement a pour objectif de préparer psychologiquement les visiteurs à l'expérience immersive et l'un des objectifs est de recréer le cheminement, « départ, ascension, surprise et extase, contemplation et retour ». Comme le montre Laurent Lescop, « la réussite de l'illusion immersive du panorama repose autant sur la qualité de la toile peinte » (Lescop, 2016)⁴²⁸.

La chercheuse Alison Griffiths distingue les premiers panoramas qu'elle nomme naturalistes et qui « privilégiaient une représentation spatiale et temporelle unitaire, montrant par exemple ce que les spectateurs auraient pu contempler, en un coup d'œil, depuis le sommet d'un édifice ou d'une montagne » des panoramas qu'elle nomme composite, des « panoramas représentant des scènes d'action » qui rassemblaient « divers incidents disparates ayant eu lieu à l'occasion d'une grande bataille, ou de tout autre grand événement » (Griffiths, 2003)⁴²⁹. Pour donner l'illusion d'immersion, « ces incidents discontinus étaient ainsi intégrés dans un champ visuel uniforme, d'apparence continue, qui s'étalait devant l'observateur sur 360 degrés ». Les panoramas composites, s'ils s'éloignent de la proposition originale de Robert Baker, annoncent « plutôt les perspectives multiples, la narration et la sélection du détail des premiers films pluriponctuels » pour Alison Griffiths. Ces panoramas, comme les guides illustrés et les plans qui étaient distribués (ou vendus) aux visiteurs, organisent « les « vues » comme une succession d'attractions qui se présentaient selon un ordre déterminé à l'avance » mais ils contribuent aussi à l'élaboration d'une grammaire de la représentation immersive, ils « codifiaient et ordonnaient

⁴²⁸ Lescop Laurent. 2016. « Panoramas Oubliés : restitution simulation visuelle », *Cahier Louis-Lumière*, n°10, p. 49-64

⁴²⁹ Griffiths Alison. 2003. « Le panorama et les origines de la reconstitution cinématographique », *Cinémas*, vol 14, n°1, p. 35-65.

le regard prétendument autonome du spectateur, de la même façon que la mise en chaîne du montage cinématographique serait bientôt appelée à le faire » (Griffiths, 2003)⁴³⁰. Les guides illustrés étaient distribués également pour les panoramas naturalistes. Ils présentaient des plans destinés à orienter le regard des visiteurs, « sur lesquels les centres d'intérêt offerts au regard étaient répertoriés et identifiés par un numéro ». Le plan était « inséré dans la pochette de couverture et le spectateur pouvait l'en sortir pour le consulter et soumettre à un examen plus approfondi les centres d'intérêt qui y étaient énumérés ». Ils étaient toujours présentés de la même façon, divisés en deux fragments de 180 degrés chacun, figurant l'un au-dessus de l'autre. La lecture commençait invariablement dans le coin supérieur gauche. Dans les panoramas animés, elle observe que la vue « s'ouvrait généralement sur un plan général, qui permettait de situer le paysage, et l'on enchaînait ensuite sur une série de plans plus rapprochés montrant de manière synecdochique divers éléments architecturaux et certains spécimens de la population autochtone ». Elle observe également que les guides illustrés étaient riches d'information, ce qui avait potentiellement l'effet inverse à celui recherché, opérant une forme de confusion et de brouillage de l'information. Pour les panoramas composites, il était courant de faire appel à un conférencier. Pour Alison Griffiths, « les plans et les conférenciers faisaient ainsi office de guides d'orientation et fonctionnaient sur un mode s'apparentant à celui de la suite de tableaux et d'intertitres dans les reconstitutions cinématographiques des premiers temps » (Griffiths, 2003)⁴³¹.

Le succès des panoramas inspire de nombreux autres dispositifs. L'exposition universelle de Paris de 1900 est pour Jacques Meusy, « l'apogée des panoramas et des dioramas qui se veulent de plus en plus des spectacles complets, sollicitant tous les sens » à une recherche du spectacle total (Meusy, 1995)⁴³². Dans cette exposition, l'image fixe du panorama est supplantée par l'image animée et les dispositifs rivalisent d'innovation et de créativité. Nous ne les citerons pas tous, mais nous pouvons évoquer le Globe céleste, un géorama de 46 m de diamètre pour s'initier à l'astronomie, la Salle des illusions qui prendra la forme d'un gigantesque kaléidoscope et propose un imposant spectacle autour de la lumière, des effets spéciaux lumineux alliés à d'autres effets spéciaux, le géorama nommé globe céleste, le Panorama du Tour du Monde auxquels sont intégrés des figurants (des indigènes) en costume. On trouve également le Stéréorama ou le Poème de la mer des peintres Francovich et Gadan,

⁴³⁰ Ibid.

⁴³¹ Ibid.

⁴³² Meusy Jean-Jacques. 1995. Paris-Palaces ou le temps des cinémas (1894-1918), Paris, CNRS éditions, 560 p.

deux artistes qui vivent en Algérie alors colonie française, et dont ils proposent de découvrir les côtes. Les visiteurs se trouvent dans un couloir circulaire percé de fenêtres derrière lesquelles, se trouve un panorama peint sur une surface cylindrique et fixé sur une plate-forme et monté sur des roues et sur un rail circulaire, et qui se déplace lentement donnant ainsi l'illusion d'un voyage le long des côtes algériennes avec un décor qui défile (Brenni, 2012)⁴³³. Il y a également le Maréorama du peintre Hugo Alési, qui propose aux visiteurs, assis dans des rocking-chairs placés sur le pont en mouvement d'un navire, un voyage en haute mer sur un bateau de croisière, monté sur une plate-forme mouvante qui bouge en fonction des actions du vent et des vagues (Pradel, Simon, 2012)⁴³⁴ avec roulis, tangage et brises marines, tandis que se déroule un panorama peint (Meusy, 1991)⁴³⁵ et qu'est diffusé, un vent vif et iodé⁴³⁶. A son sujet, un journaliste du journal *Le Temps* dira qu'il conjugue plaisir et enseignement et que « pour l'éducation artistique et géographique de la foule, facilite aux écoliers cette leçon de géographie pittoresque ». Citons encore le dispositif présenté à l'exposition de l'Asie Russe, qui proposait aux visiteurs un voyage dans un wagon du Transsibérien où défilaient les paysages de Moscou à Pékin, en même temps que des mouvements de trépidations pour rendre l'illusion encore plus réelle (Soizic, 2003)⁴³⁷. Les visiteurs pouvaient prendre un repas pendant le spectacle⁴³⁸. On trouve également le Cinéorama qui, selon les mots de l'historien du cinéma Jean-Jacques Meusy, est une « tentative de cinéma circulaire » réalisée par l'ingénieur, inventeur et industriel français Raoul Grimoin Sanson (Meusy, 2017)⁴³⁹. Il propose un vol en ballon où le public, placé au centre de la nacelle du ballon, « était entouré d'écrans géants sur lesquels étaient projetées des

⁴³³ Brenni Paolo. 2012. « Effets spéciaux. Science et technique au service des attractions de l'exposition universelle de 1900 », *Les expositions universelles en France, au XIXe siècle. Techniques. Publics. Patrimoines*, Paris, CNRS Éditions, p. 75-90.

⁴³⁴ Pradel Benjamin, Gwendal Simon. 2012. « Quand le citadin joue au plagiste. Paris Plages, des référents touristiques dans le quotidien urbain », *Espaces et sociétés*, vol. 151, n°3, p. 69-84.

⁴³⁵ Meusy Jean-Jacques. 2017 (1991). « L'énigme du Cinéorama », *Archives 37*, p. 1-16.

⁴³⁶ Voir aussi la description détaillée du dispositif dans *La Nature*. Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie. Journal hebdomadaire illustré. Suivi de : Bulletin météorologique de *La Nature*, Boîte aux lettres, Nouvelles scientifiques, 1882 [en ligne] <https://cnum.cnam.fr/pgi/redirect.php?ident=4KY28.19> [consulté le 22 juin 2023]

⁴³⁷ Alavoine-Muller Soizic. 2003. « Un globe terrestre pour l'Exposition universelle de 1900. L'utopie géographique d'Élisée Reclus », *L'Espace géographique*, vol. 32, n°2, p. 156-170.

⁴³⁸ Meusy cite Paul Morand qui écrira à son sujet, en 1931 : « Dans ce wagon-lit-salon, on pénétrait par une porte qui était encore la Russie ... On s'asseyait ; aussitôt le train partait. Je veux dire que devant la glace du wagon immobile, le paysage peint se déroulait ; on traversait les grands fleuves parsemés de bois flottés, les forêts de pins et de mélèzes, les déserts d'où émergeaient les tombeaux mongols ... On mangeait toutes sortes de zakouski, tandis que se succédaient ces plaines désespérées, traversées jadis par les guerriers tartares et les Novigo-rodien marchands de zibeline. Soudain (...) le moujik de service disparaissait, et c'était un boy chinois, en robe de soie bleue, qui apportait le thé parfumé au jasmin, dans une petite tasse de porcelaine. -Pékin, tout le monde descend ! L'on sortait alors du wagon pour se trouver transporté magiquement à l'autre bout du monde, au pied d'une des portes de Pékin, à toit cornu. Meusy Jean-Jacques ». 2017 (1991). « L'énigme du Cinéorama », *Archives 37*, p. 1-16.

⁴³⁹ Meusy Jean-Jacques. 2017 (1991). « L'énigme du Cinéorama », *Archives 37*, p. 1-16.

images en mouvement à 360° » (Pereira de Oliveira, de Morais, 2020)⁴⁴⁰. Ce dispositif est le premier d'une longue série de « projets multi-écrans » qui verront le jour par la suite, tout au long du 20^{ème} siècle comme le Vitarama (1939, 11 caméras), le Cinérama (1952, 3 caméras), le Circlorama (1958, 11 caméras), l'Hexiplex (1992, 6 caméras), et selon Laurent Lescop, « l'un des plus célèbres tant le Circarama qui offre aux visiteurs une rotonde immersive avec onze écrans disposés en couronne et installé en 1955 à Disneyland » (Lescop, 2016)⁴⁴¹.

D'autres dispositifs mobilisant toutes sortes de techniques et d'innovations verront le jour à la même période, nous ne pourrions pas tous les citer, mais évoquons le stéréoscope, inventé à la fin du 19^{ème} siècle et que l'on trouve encore aujourd'hui dans les foyers. Il joue sur le relief et la profondeur des images fixes mais aussi plus tard animées (c'est ce que l'on nomme aujourd'hui cinéma stéréoscopique) et selon l'historienne du théâtre et des médias, Nic Leonhardt, il est profondément ancré « dans une dimension anthropologique car l'impression d'espace et d'immédiateté qui l'accompagne ne se produit que dans le corps humain » (Leonhardt, 2016)⁴⁴². Citons également le théâtrophone inventé par l'ingénieur toulousain Clément Ader et qui permettait de faire écouter une pièce de théâtre ou d'opéra aux spectateurs depuis chez eux à l'aide de deux combinés téléphoniques, en quelque sorte le premier dispositif de son binaural (Laster, 1983)⁴⁴³. Sans oublier les dômes, souvent présentés dans les planétariums qui englobe le regard des visiteurs qui sont assis en dessous un écran de projection arrondi, et qui est apparu en Allemagne dans les années 1920 (Lambert, 2012)⁴⁴⁴.

Pour finir, nous rappelons aussi les parcs d'attractions et les parcs à thème, tels que Disney ou le Puy du fou, cherchent à « favoriser l'immersion du visiteur au cœur d'une expérience extraordinaire grâce à toutes sortes de dispositifs » (Anteblian, Graillot, Mencarelli, 2011)⁴⁴⁵. Le parc, selon Johan Boittiaux, fonctionne comme « un lieu fermé sur lui-même, ouvert sur un territoire, conçu autour d'un imaginaire » (Boittiaux, 2021)⁴⁴⁶ et qui, comme les expositions universelles, repoussent les limites de l'immersion, en plongeant les visiteurs dans

⁴⁴⁰ Pereira de Oliveira Claudia, Dr. Osvando J. de Morais. 2020. « Le Cinéma en Réalité Virtuelle », *Entrelacs*, n°17

⁴⁴¹ Laurent Lescop. Panoramas Oubliés : restitution simulation visuelle. Cahier Louis-Lumière, 2016, Archéologie L'audiovisuel, 10, pp.49-64.

⁴⁴² Leonhardt Nic. 2016. « Entrer dans l'image par le regard : stéréoscopie et théâtre », *Études théâtrales*, vol. 65, n°2, p. 41-51.

⁴⁴³ Laster Danièle. 1983. « Splendeurs et misères du théâtrophone », *Romantisme*, n°41, p. 74-78.

⁴⁴⁴ Lambert Nick. 2012. « Domes and creativity: a historical exploration », *Digital Creativity*, n°23, p. 5-29.

⁴⁴⁵ Anteblian Blandine, Graillot Laurence, Mencarelli Rémi. 2011. « Comment gérer des expériences extraordinaires ? Analyse et recommandations à partir d'une immersion dans les parcs thème », *Décisions Marketing*, n°64, p. 11-21.

⁴⁴⁶ Boittiaux Johan. 2021. *L'expérience des parcs à thème. Une approche sémio-pragmatique des rapports entre proximité et évasion*. Thèse de doctorat, Sciences de l'information et de la communication, Sorbonne Université.

un monde, un univers rythmé par la découverte d'espaces immersifs multiples. L'expérience immersive, pour les chercheurs Antonella Carù et Bernard Covaelle spécialiste du marketing expérientiel, le sentiment d'immersion correspondrait à « une répétition de petits moments forts, cette répétition pouvant parfois donner lieu à une immersion totale qui permet d'éprouver du plaisir, et au-delà, de construire son identité (celle du parc) », elle génère des « sentiments de bien-être et de gratifications qualifiés de « petites conquêtes » » mais il faut aussi noter que, « leur absence conduit à un sentiment de frustration et donc à une non valorisation de l'expérience vécue » (Carù, Covaelle, 2015)⁴⁴⁷.

Johan Boittiaux dans sa thèse consacrée aux parcs à thème rappelle cependant que, « un parc, malgré les évolutions des techniques, ne se parcourt à pied pas plus vite en 2019 qu'une exposition universelle en 1889, et confronte ses visiteurs aux mêmes contraintes corporelles » (Boittiaux, 2021)⁴⁴⁸. Si cette courte présentation donne un aperçu de la créativité, de la volonté des peintres et des ingénieurs, puisque ce sont eux, nous l'avons vu, qui sont le plus souvent à l'origine de ces dispositifs, elle montre aussi que les technologies d'immersion modernes sont ancrées dans une longue histoire. Il est impossible de dire dans quelle mesure les créateurs d'aujourd'hui sont inspirés par ceux d'hier, mais il est possible de montrer qu'il existe déjà une longue tradition de l'immersion, de la grammaire immersive. Il serait intéressant d'étudier plus en détail ces dispositifs, et peut-être de s'en inspirer pour le futur.

2.2.2. Chronotopies : entre l'espace et le temps

Nicolas Leresche, géographe spécialiste de l'immersion, écrivait à propos des expériences de réalité virtuelle que « à la façon du voyage touristique, dont le bornage temporel permet au sentiment d'immersion d'opérer, il s'agit ici aussi de faire un aller-retour dans un autre espace-temps » (Leresche, 2023)⁴⁴⁹. Cette citation résume bien la situation, le fait que nous sortions de notre quotidien, que nous puissions voyager vers un autre espace-temps dans lequel nous allons nous immerger un moment, avant de revenir à notre situation initiale. L'immersion induit la création d'un espace-temps, c'est une expérience à durée limitée et nous

⁴⁴⁷ Carù Antonella, Cova Bernard. 2015. « Expériences de consommation et marketing expérientiel », *Revue française de gestion*, vol. 253, n°8, p. 353-367.

⁴⁴⁸ Boittiaux Johan. 2021. *L'expérience des parcs à thème. Une approche sémio-pragmatique des rapports entre proximité et évasion*. Thèse de doctorat, Sciences de l'information et de la communication, Sorbonne Université.

⁴⁴⁹ Leresche Nicolas. 2023. « Géographicités et immersion : La réalité virtuelle pour voyager dans le passé », *Cybergeo : European Journal of Geography, Politique, Culture, Représentations*, document 1050.

serions tentée de dire que, si je reste trop longtemps en immersion, alors l'environnement immersif devient mon environnement habituel, ordinaire, et je n'y suis plus immergé puisque j'en fais partie. Elle induit quelque chose de non-ordinaire, c'est quelque part, l'art de l'événement, l'art de l'instant. A propos des arts immersifs, Anaïs Bernard et Bernard Andrieu écrivent que, « à travers le dispositif immersif nous est proposé un événement en tant qu'instant, pour nous donner la possibilité de percevoir ce qu'en temps normal nous ne percevons pas ». Cet instant « apparaît dans une spatialité sans temps, dans une atemporalité où l'espace d'un instant n'est pas hors du temps, comme un suspens qu'il faut saisir et reconstituer entre éternité et devenir » (Bernard, Andrieux, 2015)⁴⁵⁰.

C'est de cette question de la nature de l'espace-temps de l'expérience immersive que nous proposons de discuter ici. Autant prévenir nos lecteurs, cette discussion sera fondamentalement incomplète tant il y aurait de choses à discuter autour de ces deux notions si centrales dans notre expérience humaine. Comme précédemment, nous proposons de discuter les auteurs, les travaux qui ont questionné notre propre vision des choses, qui ont retenu notre attention par leur pertinence apparente, que peut-être nous rediscuterons en troisième partie.

D'un point de vue infocommunicationnel, nous pouvons définir les espaces immersifs comme des chronotopes médiatiques au sens donné par Yves Jeanneret, qui définit le chronotope comme « univers d'espace et de temps qui est développé par une forme médiatique et par les textes que celle-ci propose » (Jeanneret, 2014)⁴⁵¹, s'inspirant de la proposition du théoricien de la littérature Mikhaïl Bakhtine qui postule de l'indissolubilité de l'espace et du temps. Le concept de chronotope lui permet de penser le rapport de l'œuvre avec la réalité partant du principe que « l'œuvre et le monde dont elle donne l'image pénètrent dans le monde réel et l'enrichissent » et inversement, tant au moment de la création de l'oeuvre que, à chacune de ses rencontres avec son public et de sa perception créative, ce qui a pour effet de constamment la renouveler. Dans l'urbanisme, la chronotopie intègre la dimension de la pratique et de l'habiter, elle « vise donc à accroître l'utilisation d'un espace : l'utiliser pendant une plus grande partie du temps, à travers divers usages et utilisateurs »⁴⁵². Ici, nous proposons des pistes pour étudier la question de l'espace et du temps de l'expérience immersive mais avec

⁴⁵⁰ Bernard Anaïs, Andrieux Bernard. 2015. « Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible », *Corps*, vol. 13, n°1, p. 75-81.

⁴⁵¹ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

⁴⁵² Voir Note de tendances : chronotopie, [en ligne]

<https://experimentationsurbaines.ademe.fr/blog/ressource/note-de-tendances-chronotopie> / [consulté le 25 juin 2023]

la complexité qu'implique la médiation du passé en particulier à propos du lieu, pour nous, principalement le champ de bataille de la Première Guerre mondiale, car, comme le rappelle Marie Després-Lonnet, « la question des lieux et de leur rôle dans la transmission et l'appropriation des savoirs est intrinsèquement liée à celle du temps, qu'il s'agisse de notre rapport social et historique au temps, des temporalités propres aux différentes opérations de mise en ordre des savoirs, ou encore des liens qui unissent fonction sociale des lieux, représentations du temps et temps vécu (Després-Lonnet, 2014)⁴⁵³.

L'espace et le temps jouent un rôle fondamental dans la construction de l'individu, ils organisent notre psyché, ils nous servent de référence pour « percevoir, comprendre, mémoriser, agir, penser, communiquer » selon les psychomotriciennes Anne-Claire Galliano, Cécile Pavot-Lemoine et Catherine Potel Baranes. C'est à partir de l'espace et du temps que nous construisons et faisons évoluer notre expérience relationnelle, que nous l'inscrivons « sur un plan symbolique, dans la dynamique de la construction de l'être, depuis l'émergence de la subjectivité et tout au long de la vie » (Galliano, Pavot-Lemoine, Potel Baranes, 2012)⁴⁵⁴. Pour les médecins Laurence Havé, Anne-Emmanuelle Priot, Marine Taffou il est nécessaire qu'il y ait interaction entre l'individu et le monde pour que nous construisions une perception spatiale unique et cohérente. Pour cela nous mobilisons « la multitude d'informations redondantes et complémentaires provenant de nos différents sens » mais il est également nécessaire de mobiliser notre expérience individuelle du monde ». La perception de l'espace est une représentation construite, active et personnelle, dépendante du contexte, de notre vécu. Les écarts qui existent entre notre perception de l'espace et l'espace réel, peut engendrer des situations problématiques de désorientation spatiale mais également à l'inverse, être à l'origine de mécanismes d'adaptation et d'apprentissage, et c'est précisément ici que réside la possibilité d'élargir les possibles, « à la manière des figures impossibles créées par les peintres » (Havé, Priot, Taffou, 2020)⁴⁵⁵. Cependant, notre rapport au temps et à l'espace évolue au fil de l'histoire de l'humanité. Laurent Lescop, Jean-Michel Geneste, Martin Marquet, Victor Yvin, Pacôme Gérard et Pascal Magontier rappellent que si, aujourd'hui, « il est assez commun de comprendre une image comme un instant figé décrivant une unité de lieu, une unité de temps

⁴⁵³ Després-Lonnet Marie. 2014. *Temps et lieux de la documentation : transformation des contextes interprétatifs à l'ère d'internet*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille.

⁴⁵⁴ Galliano Anne-Claire, Pavot-Lemoine Cécile, Potel Baranes Catherine. 2012. « Chapitre 7. L'espace et le temps », *Manuel d'enseignement en psychomotricité. Tome 1 : Concepts fondamentaux*, De Boeck Supérieur, p. 247-285.

⁴⁵⁵ Havé Laurence, Priot Anne-Emmanuelle, Taffou Marine. 2020. « Percevoir l'espace. L'expérience du vécu », *Inflexions*, n°43, p. 159-170.

et une unité d'action » en réalité, ce n'a pas toujours été le cas, et citant l'historienne de l'art Frances Yates, ils rappellent que jusqu'au 15^{ème} siècle en Italie par exemple, les oeuvres pouvaient intégrer plusieurs temporalités dans le même espace (Lescop, Geneste, Marquet, Yvin, Gérard, Magontier, 2020)⁴⁵⁶. Notre rapport au temps et à l'espace a d'ailleurs radicalement évolué ces dernières décennies selon François Mairesse et Fabrice Rochelandet, « ce qui nous paraissait infiniment loin s'est rapproché de manière étonnante ; en même temps, il semble parfois plus rapide de parcourir quelques milliers de kilomètres que d'atteindre un lieu proche dont nous connaissons mal le chemin » (Mairesse, Rochelandet, 2015)⁴⁵⁷. Marie-Laure Delaporte rappelait à propos du numérique et de la réalité virtuelle que les mondes virtuels nous permettent à présent de relier des individus qui se trouvent à des milliers de kilomètres de distance et de faire ensemble simultanément, de multiples activités (Delaporte, 2021)⁴⁵⁸, nous ajouterons aussi qu'ils le font dans de multiples espaces. Les espaces immersifs qui intègrent multi-spatialité et multi-temporalité, sont-ils un retour dans le temps ou une nouvelle façon de concevoir l'espace et le temps ?

Demandons-nous, qu'est-ce que l'espace et qu'est-ce que le temps ? D'abord l'espace, une notion large, floue, comme le cosmos, à la fois défini et indéfini, limité mais infini ou du moins comme quelque chose dont on imagine mais dont on ne connaît pas les limites, un système qui englobe d'autres systèmes, qu'ils soient vastes comme le système solaire ou microscopiques comme le système d'atomes qu'est la molécule. Alors que topos est lié au « où » et bien souvent à un « endroit réel », et *locus* à la place, l'endroit, l'espace contient autre chose. Le mot latin spatium, qui a été traduit en français par « espace », désignait le « champ de courses » mais aussi une « étendue », une « distance » (à la fois géographique et temporelle). L'espace lui, s'affranchit plus facilement, il est plus vaste. Dans le dictionnaire Le Robert, l'espace est défini d'abord comme « étendue qui ne fait pas obstacle au mouvement » puis comme « milieu idéal dans lequel sont localisées les perceptions ». Le Larousse adopte une définition assez proche qui reprend aussi la notion d'étendue et lui ajoute celle de volume : « propriété particulière d'un objet qui fait que celui-ci occupe une certaine étendue, un certain volume au sein d'une étendue, d'un volume nécessairement plus grand que lui et qui peuvent être mesurés ». La notion d'étendue revient en deuxième, troisième, quatrième et cinquième

⁴⁵⁶ Geneste Jean-Michel, Gérard Pacôme, Lescop Laurent, Marquet Martin, Magontier Pascal, Yvin Victor. 2020. « Les enjeux de la narration dans l'immersion 3D archéologique », *In Situ*, n°42.

⁴⁵⁷ Mairesse François, Rochelandet Fabrice. 2015. « Chapitre 13 - Temporalité, spatialité », *Économie des arts et de la culture*, Armand Colin, p. 197-206.

⁴⁵⁸ Delaporte Marie-Laure. 2021. « La réalité peut-elle être virtuelle ? L'art dans une bulle », *Nouveaux médias : mythes et expérimentations dans les arts*, Heidelberg, p. 105-120.

définition dans le Larousse où l'espace est aussi défini comme « portion de l'étendue occupée par quelque chose ou distance entre deux choses, deux points », synonyme d'écartement - espacement - interstice - intervalle, il est aussi défini comme une « étendue, surface, région » ou encore comme une « surface, étendue, volume destinés à un usage particulier ». Cependant, si l'on regarde la définition du mot « étendu », il est à son tour défini comme « Dimension de quelque chose considéré dans l'espace qu'il occupe », et ensuite comme un « Espace, considéré du point de vue de ce qui l'occupe ». Il y aurait fort à dire sur ces deux définitions et les relations qu'elles entretiennent, mais ce n'est pas la question ici. Nous souhaitons que le lecteur retienne uniquement cette dimension mouvante, vivante, dynamique que nous reconnaissons à la notion d'espace.

Nous pourrions retenir les grandes caractéristiques de l'espace, comme le proposent Olivier Nannipieri et Philippe Fuchs que « l'espace est un » et que « tout est espace », que « l'espace a trois dimensions, qu'il est homogène et que « toutes les régions de l'espace communiquent entre elles selon la causalité » et enfin, le plus important pour nous, que « l'espace se présente toujours à nos sens selon notre point de vue ». Ceci implique que la connaissance intégrale d'un objet spatialisé n'est « pas donnée dans l'instant » et qu'elle nécessite un changement de perspective (Nannipieri, Fuchs, 2009)⁴⁵⁹. Les linguistes Anne-Laure Daux-Combaudon, Elisa Goudin-Steinmann et Céline Trautmann-Waller écrivaient dans un article sur le récit de l'espace, que « l'espace est fait pour être traversé, alors que le lieu est fait pour être habité. En ce sens, l'espace est davantage un concept abstrait et intemporel, tandis que le lieu est formé par l'histoire et peut faire l'objet d'un attachement émotionnel » (Daux-Combaudon, Goudin-Steinmann, Trautmann-Waller, 2017)⁴⁶⁰. C'est peut-être là qu'est la véritable définition de l'espace, comme quelque chose que l'on traverse ou qui est traversé pour un temps mais dans lequel on ne reste pas. Ainsi, le lieu est une catégorie, une modalité, un type d'espace. Il contient quelque chose de figé alors que l'espace, contient une dimension dynamique, du mouvement, mais aussi de l'actuel, quelque chose de l'ordre du vivant. C'est ainsi que l'espace peut être transformé en lieu puis le lieu en espace. C'est ainsi aussi que quelque part, il peut être à la fois lieu et espace, selon le point de vue où l'on se trouve. Dans le champ des sciences de l'information et de la communication, et des sciences humaines d'une manière plus générale, nous avons croisé plusieurs définitions de l'espace, par rapport au lieu

⁴⁵⁹ Nannipieri Olivier, Fuchs Philippe. 2009. « Pour en finir avec La Réalité : une approche socio-constructiviste de la réalité virtuelle », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol 10, n°1.

⁴⁶⁰ Daux-Combaudon Anne-Laure, Goudin-Steinmann Elisa, Trautmann-Waller Céline. 2017. « Récit de l'espace / Espace du récit en contexte germanique », *Cahiers de Narratologie*, n°31 Bis.

parfois mais pas toujours. Nous avons précédemment évoqué le point de vue de Michel De Certeau, qui entend l'espace comme un lieu pratiqué. Dans la même perspective, Jean Caunes distingue les lieux qu'il définit comme « une configuration de dispositions qui organise un ordre et implique une stabilité » des espaces culturels, qui sont des lieux accueillant des pratiques culturelles, qu'ils soient investis d'un projet de médiation ou non. Un espace culturel est un lieu « animé par les mouvements humains qui s'y déploient » (Caune, 1999)⁴⁶¹. Pour Marie Després-Lonnet, le lieu est « un espace de pratique » ainsi il « devient espace lorsqu'on appréhende les pratiques qui s'y déroulent dans leurs dimensions temporelles et spatiales » (Després-Lonnet, 2014)⁴⁶². Vincent Mabillot lui, définit l'espace de l'espace virtuel comme « un espace empreint de représentations symboliques, comme dans l'espace réel, et dans lequel les acteurs reconnaissent par leurs faits d'usage un transfert de signification d'un champ vers l'autre ». Il ajoute ensuite que « cela n'empêche pas les contacts entre des espaces virtuels individuels qui construisent ainsi un espace virtuel pluriel" (Mabillot, 2004)⁴⁶³.

Dans les représentations de l'espace, nous proposons comme le géographe Louis Dupuy, de dissocier imagination et imaginaire, la première résidant dans « la faculté de former, de créer des images qui n'ont aucun lien direct ou évident avec l'espace « réel » », alors que la seconde relève d'un « processus de recomposition, de recréation du monde par l'intermédiaire d'images, de symboles, de signes, de formes, de représentations qui assurent aux sociétés, à l'individu, au sujet une médiation fondamentale avec les lieux, l'espace dans sa complexité » (Dupuy, 2018)⁴⁶⁴. Concernant la définition de l'imagination, nous empruntons au philosophe Jean-Jacques Wunenburger sa définition, en tant que « fonction psycho-mentale de représentations imagées, à dominante visuelle, qui s'active à partir de la perception empirique, qui la reproduit ou la modifie, l'appauvrit ou l'enrichit, jusqu'à la remplacer dans la fiction, le rêve, le délire, etc., tout en mettant en jeu la plupart du temps les connexions logiques supérieures (langage, relations logico-grammaticales) ». Sa définition se base en partie sur les neurosciences et il met également en avant le fait que l'imagination, comme la perception, repose « sur les substrats

⁴⁶¹ Caune Jean. 1999. *Pour une éthique de la médiation - Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble, Presses Universitaires. 294 p

⁴⁶² Després-Lonnet Marie. 2014. *Temps et lieux de la documentation : transformation des contextes interprétatifs à l'ère d'internet*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille.

⁴⁶³ Mabillot Vincent. 2004. *Mises en scène de l'interactivité : représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 2.

⁴⁶⁴ Dupuy Lionel. 2018. *L'imaginaire géographique. Essai de géographie littéraire*, Presses l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 194 p.

biophysiques du cerveau qui en font une activité incarnée » (Wunenburger, 2022)⁴⁶⁵. Il nous semble également pertinent de dissocier l'espace de la spatialité comme l'expérience de l'espace, de la condition spatiale de l'existence » et comme étant inséparable « des formes de la sensibilité, de la pensée et de la croyance d'une époque ou d'une civilisation » (Rosemberg, 2016)⁴⁶⁶.

Ainsi revient la question du temps et de son rapport à l'espace. Saint Augustin écrivait en 397 dans le livre XI des Confessions « Que ce qu'est le temps ? Si personne ne me le demande, je le sais. Si je veux l'expliquer, je ne le sais plus. » Le temps est une expérience, nous faisons l'expérience du temps, mais pouvons-nous l'observer comme se le demande la psychanalyste et médecin Madeleine Caspani-Mosca. Pour elle, nous pouvons seulement « observer des événements et les comparer » de sorte que nous définissons le temps à l'aide « de métaphores et de métonymies qui sont en grande partie basées sur l'espace et le mouvement codés par nos sens dans des référentiels divers : visuel, vestibulaire, proprioceptif ». Ainsi, nous partons de nos expériences corporelles pour définir le temps et « c'est le référentiel visuel qui est le domaine-source d'un ensemble de métaphores pour le temps » (Madeleine Caspani-Mosca, 2008)⁴⁶⁷.

Si nous définissons souvent le temps de manière linéaire, sa mise en récit peut modifier le rapport que nous entretenons avec lui. La théoricienne littéraire Marie-Laure Ryan montrait que dans les récits de la littérature, dans une certaine mesure, notre rapport au temps peut être modifié. Si certains éléments à propos de la définition du temps sont partagés par nombre d'entre nous comme le fait que le temps ne va que dans une certaine direction, que l'on ne peut pas retourner en arrière ni changer le passé, que les causes précèdent toujours les effets, elle évoque les paradoxes temporels proposés par certains auteurs et qui permettent de construire une narration (Ryan, 2010)⁴⁶⁸. Olivier Nannipieri et Philippe Fuchs retiennent par exemple les mêmes critères, mais nous ferons la même objection, cette conception du temps est occidentale et elle n'est pas partagée par toutes les cultures dans ce monde, comme nous l'évoquions précédemment avec Appadurai (Nannipieri, Fuchs, 2009)⁴⁶⁹. Les récits littéraires permettent de

⁴⁶⁵ Wunenburger Jean-Jacques. 2022. « Introduction », *Imaginaire et neurosciences. Héritages et actualisations de l'œuvre de Gilbert Durand*, Hermann, p. 7-20

⁴⁶⁶ Rosemberg Muriel. 2016. « La spatialité littéraire au prisme de la géographie », *L'Espace géographique*, vol. 45, n°4, p. 289-294.

⁴⁶⁷ Caspani-Mosca, Madeleine. « L'expérience du temps, l'espace et le self », *Les Lettres de la SPF*, vol. 20, no. 2, 2008, pp. 21-32.

⁴⁶⁸ Ryan Marie-Laure. 2010. « Paradoxes temporels dans le récit », *A contrario*, vol. 13, n°1, p. 19-36.

⁴⁶⁹ Nannipieri Olivier, Fuchs Philippe. 2009. « Pour en finir avec La Réalité : une approche socio-constructiviste de la réalité virtuelle », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol 10, n°1.

modifier la structure temporelle pour créer des conceptions « alternatives » du temps, en présentant le temps non pas dans une perspective linéaire mais éclatée, en plaçant les effets avant les causes par exemple. Cela ne veut pas dire qu'ils ne sont pas cohérents, « ils n'empêchent pas le lecteur de construire un monde fictionnel ». Pour Marie-Laure Ryan, dans les récits à paradoxe comme les récits construits sur un principe temporel linéaire, projettent sur le monde fictionnel « toute l'information pertinente que nous offre notre connaissance du monde actuel » avec un écart minimal entre le réel et le fictionnel. Cependant, ils agrandissent cet écart, et « contiennent des zones pour lesquelles le principe de l'écart minimal se trouve dépassé ». Un peu comme des trous qui existent parce qu'ils sont entourés d'une « solide texture d'événements rationnels ». Trois stratégies sont possibles pour les lecteurs aux défis de la compréhension qu'engendre les récits à paradoxe, les mettre en quarantaine « de sorte qu'ils n'affectent pas le reste du monde fictionnel », prendre les choses avec philosophie et se servir des paradoxes « en les regardant comme des expériences de pensée qui déstabilisent sa conception intuitive du temps et émotionnellement » ou encore, s'identifier aux personnages « dont l'existence se trouve envahie par l'irrationnel » (Ryan, 2010)⁴⁷⁰.

Madeleine Caspani-Mosca à propos de l'expérience du temps écrivait que l'espace est notre lieu de liberté, car on peut voyager dans l'espace, a contrario, le temps est un lieu de contrainte, car on ne peut se déplacer dans le temps (Madeleine Caspani-Mosca, 2008)⁴⁷¹. Mais avec le récit, le temps ne peut-il pas au contraire devenir un espace de liberté et l'espace, la contrainte ? Nous pensons ici aux idées d'Olivier Nannipieri et Philippe Fuchs, où une expérience dans un monde virtuel pourrait arrêter le temps toutes les 10 minutes, l'accélérer ou le ralentir à l'approche d'un objet, on pourrait imaginer évoluer dans des mondes en 2D, des espaces proposant des perceptions modifiées des objets, transparents, dans une autre gamme de colorimétrie (pour montrer le monde comme le voient les oiseaux par exemple) etc. (Nannipieri, Fuchs, 2009)⁴⁷².

Ne sommes-nous pas en face de ce que Patrick Fraysse écrivait à propos de la démarche de Rémy Knafou et de son concept de moment de lieu, qui nous invitent à temporaliser de l'espace et à spatialiser du temps (Fraysse, 2006)⁴⁷³ ? Pour tenter de mieux comprendre

⁴⁷⁰ Ryan Marie-Laure. 2010. « Paradoxes temporels dans le récit », *A contrario*, vol. 13, n°1, p. 19-36.

⁴⁷¹ Caspani-Mosca, Madeleine. « L'expérience du temps, l'espace et le self », *Les Lettres de la SPF*, vol. 20, no. 2, 2008, pp. 21-32.

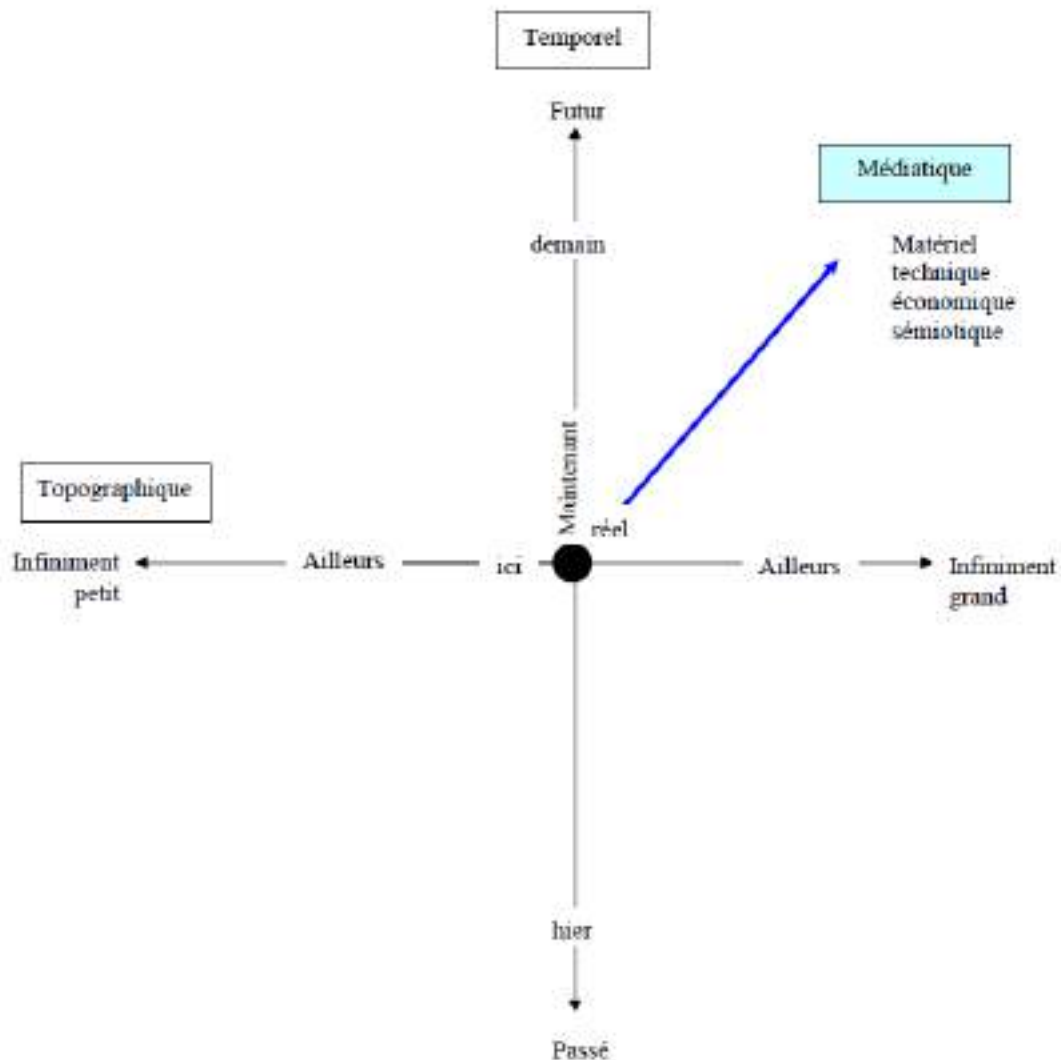
⁴⁷² Nannipieri Olivier, Fuchs Philippe. 2009. « Pour en finir avec La Réalité : une approche socio-constructiviste de la réalité virtuelle », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol 10, n°1.

⁴⁷³ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

comment fonctionnent nos chronotopes, nous nous sommes tournée vers une proposition de Patrick Fraysse autour du document-monumentaire, qui propose d'adopter le schéma, comme simplification de la réalité pour mieux saisir en saisir la complexité. Comme il le rappelle, les objets qui nous occupent sont à la fois historiques, sociaux et spatiaux. En tant qu'objets médiatiques, ils assurent un lien entre l'espace et le temps, « entre le contexte géographique et l'histoire ». Les médiations qui les entourent, glissent sur un axe spatio-temporel, entre l'axe qui va du « ici et maintenant » à l'ailleurs (axe topographique) et celui qui va d'hier à demain (axe temporel). Quelque part entre ces deux axes, se situe la dimension médiatique symbolisant « la matérialité de la réalité » et qui « permet la rencontre symbolique avec l'ailleurs et l'hier ». Cette matérialité est porteuse des traces de l'histoire, qui « se matérialise dans un contexte et prend différentes formes qui laissent des traces dans l'espace » et inscrite dans des supports solides pour durer (Fraysse, 2006)⁴⁷⁴.

⁴⁷⁴ Ibid.

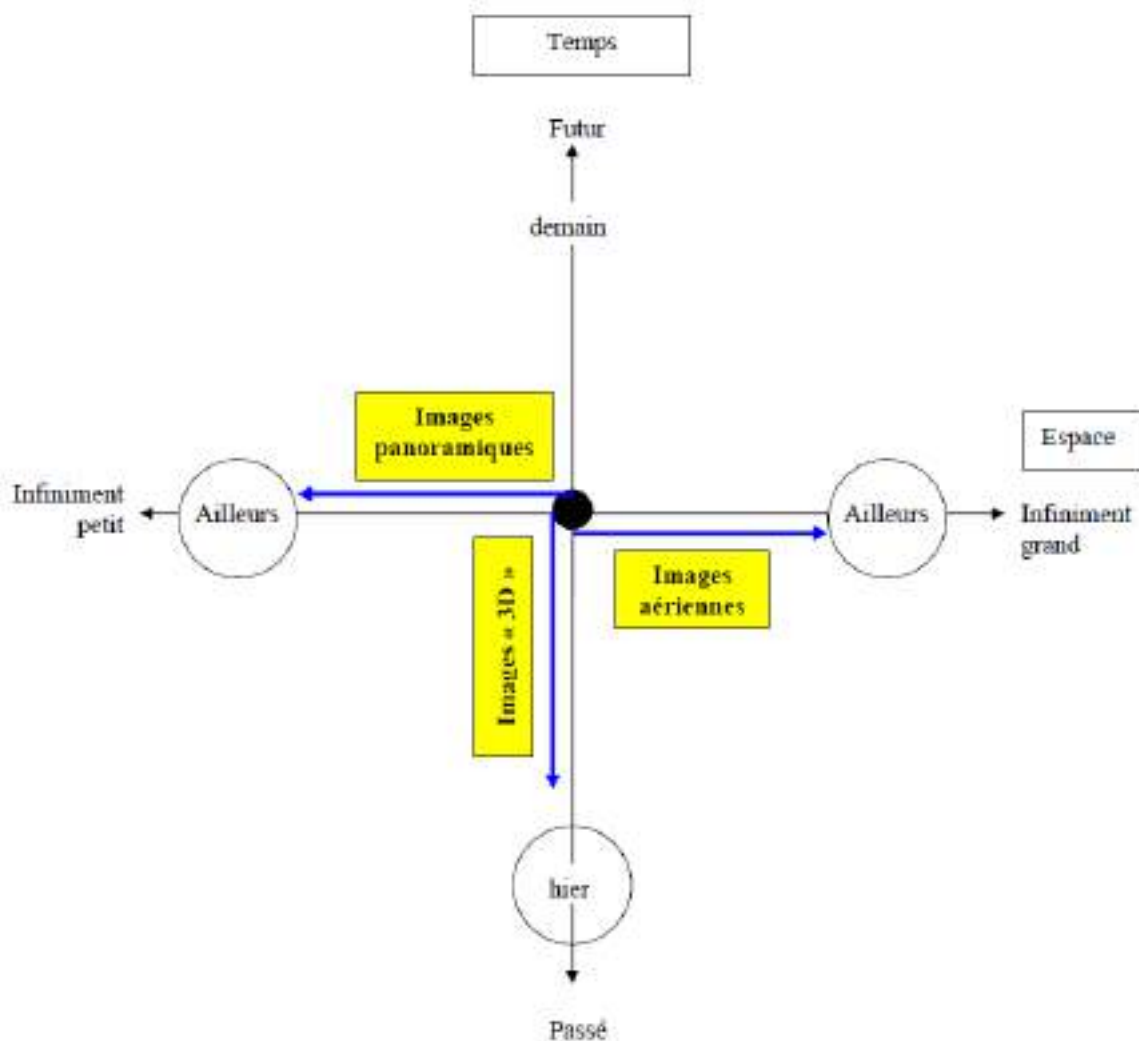
Schéma 3 : Les axes d'analyse du temps, de l'espace et des médias, Patrick Fraysse (2006)



Considérant que les images sont « des puissances médiatrices entre le présent et le passé, entre les utilisateurs des monuments et leurs concepteurs », qu'elles ont pouvoir de révélation, les images des médiations du passé, Patrick Fraysse nous propose de placer ces images sur le

schéma, pour montrer comment « l'axe médiatique peut aller à la rencontre de l'axe du temps et de celui de l'espace pour révéler l'ailleurs et l'hier » (Frayse, 2006)⁴⁷⁵.

Schéma 4 : Traduction médiatique des monuments dans le temps et l'espace, Patrick Fraysse (2006)



Cependant, si cette proposition nous semble particulièrement intéressante en ce qu'elle propose une autre vision, une vision schématique, mais aussi une approche visuelle, elle pose, pour nous, plusieurs questions. Pourquoi, dans le premier schéma l'emploi du terme «

⁴⁷⁵ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

topographique » et comment définir ce qui relève de l'infiniment petit et/ou de l'infiniment grand ? S'agit-il ici d'une échelle micro-macro, qui irait de minuscules unités de lieux, comme un bâtiment et même peut-être un objet ici nous pensons aux lieux de mémoire de Pierre Nora, à de grands ensembles, des territoires, des régions, des pays, ou pourquoi pas, des régions entières du monde ? Est-ce que les images du passé sont condamnées à ne pas ou peu rencontrer le futur ? Cette classification se base sur la nature technique de l'image, 3D, aérienne, panoramique, mais ne faut-il pas nous intéresser à ce qu'elles montrent, aux récits qu'elles forment, à l'espace-temps dans lequel se déroule ces récits, et ainsi, peut-être revenir au premier schéma voire en élaborer un nouveau ? Et, si l'on considère comme Jaron Lanier ou encore comme Laurent Lescop, Jean-Michel Geneste, Martin Marquet, Victor Yvin, Pacôme Gérard et Pascal Magontier que « la narration en immersion possède la troublante et stimulante propriété de multiplier les dimensions temporelles » et que « l'idée du temps réel n'est que l'un des aspects de l'expérience proposée et [...] plusieurs temporalités peuvent exister dans le même espace », comment dès lors les représenter schématiquement et les positionner sur le schéma ? Car ces multiples temporalités qui permettent « de jouer également de l'ellipse temporelle, figure majeure de la narration (Lescop, Geneste, Marquet, Yvin, Gérard, Magontier, 2020)⁴⁷⁶, posent une véritable problématique pour le chercheur qui tente de les catégoriser et de les schématiser pour mieux les comprendre.

Nous terminerons ici en cherchant des pistes dans d'autres disciplines et pour penser les relations espace et temps, à l'intérieur du chronotope comme les interactions qu'il entretient avec son espace-temps de référence, nous pourrions dire entre le récit du réel et le réel, il nous semble intéressant de nous tourner vers la géographie littéraire, qui s'intéresse aux figures de l'espace dans le récit et à la mise en récit de l'espace. Lionel Dupuy qui s'intéresse particulièrement aux imaginaires géographiques dans la littérature, imaginaires dont nous avons évoqué la définition précédemment, montrent qu'ils sont ancrés dans des stratégies de brouillage référentiel, volontaires ou non, qui placent au cœur l'espace et questionnent le réel. Leur étude le conduit à définir l'existence du syncrétisme géographique (Dupuy, 2018)⁴⁷⁷. Il distingue au total huit stratégies de brouillage référentiel. La première est la juxtaposition, forme de recomposition ou réagencement géographique où l'auteur relie des espaces connus mais non contigus dans la réalité. Ensuite l'interpolation, qui opère l'insertion d'un espace sans

⁴⁷⁶ Geneste Jean-Michel, Gérard Pacôme, Lescop Laurent, Marquet Martin, Magontier Pascal, Yvin Victor. 2020. « Les enjeux de la narration dans l'immersion 3D archéologique », *In Situ*, n°42.

⁴⁷⁷ Dupuy Lionel. 2018. *L'imaginaire géographique. Essai de géographie littéraire*, Presses l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 194 p.

référent dans la réalité, « dans un espace plus vaste qui, lui, est référencé », comme une forme d'inclusion géographique. Troisième stratégie, la surimpression où l'auteur crée un nouvel espace à partir d'espaces réels, ici, « le brouillage référentiel naît du recoupement d'éléments de différents territoires (réels) qui, dans l'univers de la fiction romanesque, se conjuguent, tendent à fusionner et former un tout relativement stable et cohérent ». Viennent la mésattribution, où un lieu se voit attribuer des caractéristiques qui ne sont pas les siennes engendrant une forme de confusion géographique et la transnomination, ou les lieux, dont le référent est explicite et réel, se voient attribuer des caractéristiques qu'ils ne possèdent pas. En sixième position, vient l'anachorisme, défini initialement par le géographe américain Edward Soja, qui consiste en la localisation inappropriée de l'espace. Cette stratégie permet « d'intégrer un espace référencé dans un contexte temporel qui n'est pas celui que l'Histoire a consacré ». Enfin, avant-dernière stratégie, l'extrapolation géographique, dont Jules Verne est un exemple probant et où l'auteur utilise « les angles morts de la connaissance géographique de son époque pour faire évoluer ses personnages dans des espaces certes réels, parfaitement localisables, mais qui n'ont jamais été encore parcourus, décrits, cartographiés ». Cependant, après la Première Guerre mondiale, cette stratégie devient plus difficile à mettre en œuvre car dans la mesure où « la terre tend à être entièrement visitée, cartographiée », il est difficile de trouver des « îlots vierges de toute empreinte humaine » pour nicher cet imaginaire géographique. La dernière stratégie, celle du syncrétisme géographique peut se définir comme un processus de « mélange, une fusion d'éléments géographiques (et historiques) différents, éloignés, disparates dans le référent réel, qui, dans la fiction romanesque, tendent à former un tout cohérent et plausible, avec des lois qui lui sont propres et qui ne déroutent pas pour autant le lecteur ». C'est ainsi une géographie imaginaire qui émerge des récits, s'insérant « à l'intérieur d'espaces familiers et/ou contigus dans la géographie référentielle ». C'est une forme d'hybridation « qui touche autant la variable spatiale que temporelle », relevant « d'un double processus d'interpolation et de surimpression » (Dupuy, 2018)⁴⁷⁸.

⁴⁷⁸ Dupuy Lionel. 2018. *L'imaginaire géographique. Essai de géographie littéraire*, Presses l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 194 p.

2.2.3. Écrire à 360° : points de vue, multisensorialité, créativité ou une possible grammaire de l'écriture immersive ?

Ici, si nous appréhendons les environnements immersifs comme des espaces médiatiques, où l'espace est mis en scène, dramatisé, où le message est spatialisé, la question est alors concrètement, comment ? Pour étudier et caractériser ces processus d'écriture spatialisée, il est courant d'emprunter au monde du cinéma, du théâtre, du jeu vidéo, de l'exposition, aux parcs à thèmes, un peu moins cependant aux dispositifs immersifs plus anciens, comme le fait Laurent Lescop en se basant notamment sur l'étude d'études parfois anciennes comme celle de Bapst, mais aussi des brevets techniques et sur la reconstitution par modélisation 3D de panoramas. Dans les pages précédentes, nous avons évoqué la multiplicité des dispositifs immersifs. Chacun d'entre eux possède ses spécificités, ses contraintes (les parcs à thèmes doivent composer avec la météo par exemple tandis que ce n'est pas le cas des expériences VR généralement réalisées en salle à cause de la sensibilité du matériel au soleil ou à la pluie), et fait l'objet d'une écriture immersive particulière. Mais ces dispositifs partagent également des similitudes, est-il dès lors possible de définir une sorte de grammaire de l'immersivité ?

A propos des espaces scénographiques qu'ils soient pour le théâtre ou l'exposition, Jean-Jacques Wunenburger rappelait que leur force vient de leur capacité à stimuler notre imagination et à construire un imaginaire dont le marqueur principal est « sa force esthétique », qu'il considère comme liée « à son adéquation à l'expression d'un sens préalable, à une dimension fonctionnelle et communicationnelle, mais qui est aussi et surtout mesurée à sa capacité à survivre, à retentir, à élargir le psychisme, à activer d'autres images selon des réseaux de symbolisation virtuels » (Wunenburger, 2017)⁴⁷⁹. Pour Anaïs Bernard et Bernard Andrieu, l'expérience de l'espace immersif fait émerger un imaginaire proche du rêve selon son acception par la psychanalyse, « c'est-à-dire des déplacements, des condensations, des dramatisations ou encore des symbolisations » (Bernard, Andrieu, 2015)⁴⁸⁰.

Jean-Jacques Wunenburger dénombre quatre logiques qui sous-tendent la conception d'un espace scénographique, dont le mélange est propre à chaque scénographe et à chaque

⁴⁷⁹ Wunenburger Jean-Jacques. 2017. « Bachelard, une phénoménologie de la spatialité. La poétique de l'espace de Bachelard et ses effets scénographiques », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 20, n°2, p. 99-111.

⁴⁸⁰ Bernard Anaïs, Andrieu Bernard. 2015. « Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible », *Corps*, vol. 13, n°1, p. 75-81.

projet scénographique. La première est une logique d'ordre formel empruntant aux mathématiques, à la géométrie, la topologie et aujourd'hui, aux logiciels 3D. La deuxième est une logique psycho-perceptive, c'est celle qui s'intéresse à la façon dont notre cerveau va percevoir l'espace, aux questions de perspective par exemple ou du rapport entre la forme et le fond. La troisième est une logique allégorique, au sens de l'expression d'une idée par une métaphore. La question est ici de savoir comment l'espace va pouvoir « incarner de la signification, illustrer mimétiquement un langage narratif ou des idées et valeurs ». Enfin, il distingue une quatrième logique « esthétique-onirique » ou comment l'espace va pouvoir stimuler un imaginaire » (Wunenburger, 2017)⁴⁸¹.

On touche entre ces deux dernières logiques, à la frontière entre la perception et la représentation, on est au cœur de la question de la narration immersive ou narration environnementale. Ici nous utilisons le terme narration environnementale, en référence à la notion d'environnement selon Philippe Bonfils, qui la substitue à celle de dispositif pour mieux mettre en avant la spécificité de ces dispositifs particuliers. La notion d'environnement étant plus précise que celle d'espace, plus proche du cadre de l'étendue, et donc, présentant des frontières plus faciles à définir. C'est aussi la notion employée avec celle de récit spatial par Henry Jenkins, chercheur et essayiste américain spécialisé dans le domaine des nouveaux médias qui a notamment développé et popularisé le concept de storytelling et de storytelling transmédia (Jenkins, 2004)⁴⁸². Il emprunte cette notion à Don Carson, ancien concepteur en chef chargé des attractions et spectacles chez Walt Disney Imagineering mais également directeur artistique et designer dans le domaine des spectacles d'attraction, des événements théâtraux, des jeux informatiques et des illustrations commerciales⁴⁸³. La narration est en quelque sorte la traduction de l'histoire et la mise en scène du récit. Dominique Arsenault explique la différence entre histoire, récit et narration, en se basant sur les travaux de Gérard Genette, de manière simple et explicite. Ainsi, l'histoire peut être définie comme « une série d'événements qui touchent un ou plusieurs personnages et qui se déroulent dans un monde donné ». Le récit est lui « l'organisation de cette histoire en un texte et le style dans lequel il est produit, c'est « le mode de communication du récit » ou « l'ordre dans lequel les événements sont évoqués, le point de vue à partir duquel ils sont rapportés, ou encore le degré d'implication

⁴⁸¹ Wunenburger Jean-Jacques. 2017. « Bachelard, une phénoménologie de la spatialité. La poétique de l'espace de Bachelard et ses effets scénographiques », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 20, n°2, p. 99-111.

⁴⁸² Jenkins Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds), Cambridge, Mass., MIT Press. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Maxime Cervulle.

⁴⁸³ Site Don Carson, [en ligne] <http://www.doncarsoncreativehost.com/resume.htm> [consulté le 30 juin 2023]

du narrateur » (Arsenault, 2006)⁴⁸⁴. C'est à partir du récit que va se construire la narration à laquelle il va fournir « un ensemble de règles » pour les concepteurs mais aussi structurer et rendre sensible l'expérience du visiteur. Pour Jenkins, il existe au moins quatre façons d'en faire une expérience narrative immersive : « un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur » (Jenkins, 2004)⁴⁸⁵.

De l'article écrit par Carson, Jenkins ne donne qu'un aperçu. Il donne en réalité plusieurs règles détaillées, exemple à l'appui, pour le processus de conception d'environnements 360°, tirés de son expérience sur le terrain. Il détaille également les différences de conception entre un environnement tangible et un environnement numérique. Nous allons les résumer ici, d'une part, parce que son expérience sur la question est pertinente, large et solide, susceptible de nous aider dans l'observation de notre corpus de dispositifs, d'autre part, parce que dans les dispositifs de médiation que nous comptons observer, certains sont plus proches du monde du divertissement que de celui des musées, certains s'inspirent de ces méthodes, si nous ne devons en citer qu'un pour l'exemple, citons le Puy du Fou.

Pour Carson, dans la narration environnementale, l'espace physique « fait une grande partie du travail de transmission de l'histoire que les concepteurs essaient de raconter ». Il joue principalement sur les souvenirs et les attentes des publics, issus de leur propre expérience du monde mais aussi de références tirées de films et de livres. Il insiste sur le fait d'utiliser des éléments familiers, même si l'environnement est totalement étranger, le public doit trouver quelques éléments auquel s'ancrer. Cependant, tout ne doit pas être dicté par le public, et tout l'enjeu est de trouver l'équilibre entre la vision du concepteur et celle des publics. Carson invite également les concepteurs à s'inspirer du théâtre car pour lui, « le monde virtuel n'est pas différent d'une scène de théâtre ou d'un plateau de tournage ». Aussi, il ne faut pas négliger un savoir-faire issu de 2000 ans d'expérimentation théâtrale.

Le premier secret de Carson, c'est « l'histoire », dans un sens large, et de laquelle les concepteurs vont tirer des règles qui vont guider la conception. Il s'agit de créer un monde homogène, où tout est cohérent dans les moindres détails, sous peine que le public se sente « trompé » et n'arrive pas à revenir dans l'immersion. Tous les éléments doivent être au service

⁴⁸⁴ Arsenault Dominique. 2006. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal.

⁴⁸⁵ Jenkins Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds), Cambridge, Mass., MIT Press. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Maxime Cervulle.

du concept de l'histoire et le renforcer. Le deuxième secret de Carson est la question du « ou suis-je ? », c'est-à-dire que le public doit pouvoir se situer en quelques secondes, sans d'autres explications que ce qu'il voit. La narration doit raconter « une histoire de cause à effet », ce qui se traduit par la mise en place de zones qui vont amener le public à comprendre où il se trouve mais aussi l'amener à tirer des conclusions sur l'histoire ou lui suggérer les événements qui vont se dérouler par la suite par exemple, « des portes qui ont été ouvertes, des traces d'une explosion récente, un véhicule accidenté, un piano tombé d'une grande hauteur, des restes calcinés d'un incendie ». Ces éléments peuvent également avoir une autre fonction, celle de représenter le passage du temps⁴⁸⁶. C'est assez similaire à ce que l'on retrouve dans la conception d'environnements VR où il est d'usage pour les concepteurs de construire leur narration ou scénario à partir de multiples points de vue, appelés aussi POI pour *point of interest* (*points d'intérêt*), notion que nous avons rencontrée dans le monde des concepteurs et employée nous-même en tant que conceptrice, mais qui vient de la pionnière dans le cinéma en réalité virtuelle ou réalité virtuelle cinématique, Jessica Brillhart⁴⁸⁷. Dans la mesure où l'immersant est libre de regarder tout autour de lui, la question est de savoir comment construire et développer le récit dans l'ensemble de l'espace, comment attirer l'attention sur un point précis, un objet, une situation et faire en sorte de respecter la liberté de l'individu tout en s'assurant qu'il ne manque pas les informations, au moins celles qui sont essentielles au récit (Lescop, 2020)⁴⁸⁸. Ces POI sont, pour reprendre les mots de Laurent Lescop, comme des « balises spatio-narratives » dont la fonction est de « reconcentrer l'attention du spectateur là où le réalisateur souhaite que l'action soit observée ». Ils peuvent être signalés de multiples façons, par un effet sonore, un effet visuel comme la mise en brillance d'un élément par exemple, ou parfois de manière plus radicale « en floutant ce qui n'est pas à voir ou encore en le (l'immersant) plongeant dans l'obscurité ». Ce faisant, on revient à des logiques utilisées sur des écrans de cinéma ou d'ordinateur. Pour Laurent Lescop, il faut passer « à un autre paradigme narratif et admettre que, comme dans la réalité, le récit n'est non plus tributaire de notre capacité à regarder au bon endroit au bon moment, mais de capter de l'information qui peut produire des logiques et des effets très variables ». Cela suppose donc aussi que l'immersant puisse passer à côté de certaines informations et que les récits immersifs recèlent une potentielle variabilité infinie (Lescop, 2020)

489

⁴⁸⁶ Site Don Carson, [en ligne] <http://www.doncarsoncreativehost.com/resume.htm> [consulté le 30 juin 2023]

⁴⁸⁷Présentation, MIT, [en ligne] <https://www.technologyreview.com/innovator/jessica-brillhart/> [consulté le 30 juin 2023]

⁴⁸⁸ Lescop Laurent. 2020. « Vers une grammaire narrative à 360° », *Entrelacs*, n°17.

⁴⁸⁹ Ibid.

Carson préconise la mise en scène d'espaces qui doivent être lisibles et intelligibles facilement, ce qui suppose de ne pas les encombrer de trop de détails, de textures compliquées ou trop imposantes. L'éclairage et l'ambiance lumineuse ont un rôle important à jouer dans la narration environnement, car ils ont le pouvoir de créer des effets dramatiques. A ce sujet, il invite les concepteurs d'environnements numériques à ne pas laisser les logiciels dicter l'éclairage, même s'ils sont très performants. Il en est de même pour le placement des accessoires et des objets, qui peut également créer des effets dramatiques. Il est important de jouer sur les contrastes et de créer de la variété dans les espaces. Carson donne l'exemple des cathédrales et des grandes églises, qui font entrer les visiteurs par un petit espace confiné, avant de leur offrir la vastité d'un espace, ce qui ne manque pas de créer des effets de surprise et de rendre l'intérieur de la cathédrale encore plus impressionnant ⁴⁹⁰. Il en est de même de la variété des espaces, qui va contribuer à entretenir ces effets de surprise et donner du rythme à l'expérience. Alison Griffiths prend elle aussi l'exemple des grandes églises et cathédrales médiévales qu'elle considère comme les ancêtres des dispositifs immersifs modernes. Selon elle, ces dernières jouent sur le gigantisme, qu'elle considère être un motif dominant et récurrent dans les technologies de l'immersion (Griffiths, 2008)⁴⁹¹. A plusieurs égards, on peut s'inspirer non pas du théâtre ou du cinéma mais de la mise en lumière des espaces urbains et des monuments historiques qui eux aussi, jouent sur les contrastes, les ambiances lumineuses, les textures et les surfaces, créant des environnements, des mondes imaginaires. Alain Mons parle de fictionnalisation de l'espace nocturne, ou « la scénographie lumineuse urbaine devient support d'une esthétique lisse caractéristique de notre culture de l'écran, d'un système de communication qui planifie et aplanit les lieux parcourus, visités ». La cité comme « conscience d'un espace clos, un nous incarné dans le lieu », devient l'objet de stratégies de communication lumineuse qui donne à voir l'expérience ambivalente de la ville entre lieu de passage et lieu de stationnement (Mons, 2000)⁴⁹². Les travaux de Justine Bourgeois autour de la mise en lumière des monuments qui, si elle n'est pas récente⁴⁹³, se généralise dans les années 1990, montre par exemple, comment cette gestion du monument par l'image, joue « un rôle majeur dans la symbolisation des lieux ». La mise en lumière se distingue de l'illumination dont elle est une

⁴⁹⁰ Site Don Carson, [en ligne] <http://www.doncarsoncreativehost.com/resume.htm> [consulté le 30 juin 2023]

⁴⁹¹ Griffiths Alison. 2008. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive*, Columbia University Press, 392 p.

⁴⁹² Mons Alain. 2000. « La communication lumière de la ville. Un devenir-image des lieux », *MEI (Médiation et information)*, Harmattan, n°12-13, p. 197-207.

⁴⁹³ Selon Justine Bourgeois, la première expérience d'illumination à l'électricité place de la Concorde date de 1844 et les illuminations des principaux monuments de Paris furent rendues pérennes à partir de 1937. Bourgeois Justine. 2002. « Le monument et sa mise en lumière », *L'Homme & la Société*, vol. 145, n°3, p. 29-49.

évolution, permise grâce aux évolutions techniques. Elle est utilisée aujourd'hui pour « transfigurer l'image des lieux » au risque de conduire « à la souveraineté d'une image ostentatoire à valeur universelle, qui s'impose à la vision quotidienne de la ville et de ses composantes » (Bourgeois, 2002)⁴⁹⁴.

Carson n'évoque pas de manière détaillée la question du déplacement dans l'espace et le temps, ni celle du point de vue du public, qu'il considère toujours comme l'acteur principal. Cependant, d'autres propositions sont possibles. La question du point de vue est liée à la narration, autrement dit « qui est le visiteur dans l'histoire et quel est son rôle ? », mais elle est aussi de savoir ce qu'il voit, perçoit et qui change selon qu'il regarde à droite ou à gauche, devant ou derrière par exemple, dans un ou plusieurs espaces au centre desquels ils se trouvent, mais aussi à des moments différents de l'expérience à plusieurs moments. Pour Laurent Lescop, trois modalités de point de vue sont possibles, le spectateur fantôme ou ghost effect dans le jargon des ingénieurs en référence au rôle de Patrick Swayze dans le film *Ghost*, où l'individu observe la scène mais n'y est pas présent et ne peut interagir avec l'environnement, à la manière d'un fantôme. Le deuxième point de vue rend l'individu présent dans le monde, mais il ne peut toujours pas interagir avec l'environnement, il ne peut qu'observer. Enfin, le troisième est celui d'un individu actif, un « spect'acteur participant ». Ces deux derniers points de vue posent potentiellement des questions importantes liées à la représentation du corps de l'individu dans l'environnement immersif, doit-il être visible ou non, doit-il être réaliste, doit-il être unique et pouvoir s'adapter à tous les individus qu'ils soient homme ou femme, petit ou grand, mince ou plus corpulent, noir ou blanc ou asiatique etc (Lescop, 2020)⁴⁹⁵. Cependant, il nous semblerait pertinent de discuter ces trois points de vue, car dans cette topologie, l'individu reste lui-même, qu'en est-il lorsqu'il est mis « dans la peau d'un autre » ?

La question des points de vue est liée à celle de l'exploration et du déplacement de l'immersant. Dans certains dispositifs, le visiteur suit un chemin, il est guidé, alors que dans d'autres, il peut avoir plus de liberté d'exploration de l'espace. Pour Laurent Lescop, il existe quatre configurations possibles. Dans la première, immersant et environnement sont fixes, dans la deuxième l'immersant est mobile tandis que l'environnement reste fixe, dans la troisième les rapports s'inversent, l'environnement est mobile tandis que l'immersant est fixe et enfin, une dernière configuration où tout est mobile (Lescop, 2018)⁴⁹⁶.

⁴⁹⁴ Bourgeois Justine. 2002. « Le monument et sa mise en lumière », *L'Homme & la Société*, vol. 145, n°3, p. 29-49.

⁴⁹⁵ Lescop Laurent. 2020. « Vers une grammaire narrative à 360° », *Entrelacs*, n°17.

⁴⁹⁶ Lescop Laurent. 2018. *Topologies de l'immersion*.

Cela pose également la question de savoir comment gérer la question des ellipses temporelles, figure majeure de la narration (Lescop, Geneste, Marquet, Yvin, Gérard, Magontier, 2020)⁴⁹⁷, mais aussi spatiales car il s'agit ici de parcourir un espace-temps, et donc de savoir comment faire passer l'utilisateur d'un point A à un point B, d'un moment A à un moment B, facilement, sans que cela ne crée de contraintes, et que Laurent Lescop propose d'appeler phénomène de compression spatio-temporelle (Lescop, 2020)⁴⁹⁸. Les procédés sont là aussi divers et émanent des choix et de l'expérience des concepteurs, le recours au fondu au noir en est un exemple assez récurrent, dans les expériences de réalité virtuelle cinématiques ou interactives. On peut utiliser la marche naturelle mais dans le cas d'une expérience numérique, soit l'espace physique correspond à l'espace numérique, soit il faut trouver des stratégies de gérer les déplacements de l'immersant, l'inciter à se tourner dans une direction, l'obliger à faire demi-tour etc. Certaines expériences de réalité virtuelle cinématique utilisent ce qu'on appelle le travelling, un mouvement en avant, comme dans le cinéma mais qui doit être bien dosé pour ne pas susciter de nausées, d'autres utilisent la téléportation, qui demande tout de même une appropriation par l'immersant plus ou moins facile.

La question du point de vue implique de réfléchir à la notion de champ et hors champ, ce que voit ou ne voit pas le spectateur. Dans la mesure où il est possible de regarder partout, est-ce que la notion de hors-champ est toujours pertinente ? Traditionnellement, le hors-champ a deux fonctions, celle de stimuler l'imaginaire et de prolonger l'espace du récit dans l'imaginaire du spectateur mais aussi celle de cacher les dispositifs techniques. Laurent Lescop considère qu'il existe bien mais il ne peut être défini de manière classique. Il faut le considérer comme mouvant et non pas fixe comme c'est le cas sur un écran de cinéma ou dans une scène de théâtre par exemple. Il est possible de considérer tout simplement que tout ce que ne voit pas l'immersant relève du hors-champ, mais il est aussi possible de considérer que le hors-champ existe « non pas dans la surface projetée de la sphère de vision, mais dans la profondeur de l'espace du récit », c'est à dire derrière les objets et les éléments de décor qui font masque, pour Laurent Lescop (Lescop, 2020)⁴⁹⁹. Cependant, nous émettons l'hypothèse que ces deux fonctions sont toujours présentes et bien réelles, que le hors-champ peut aussi être fixe selon les technologies utilisées et que cette notion est l'un des enjeux majeurs pour les technologies d'immersion, même dans la réalité virtuelle, si effectivement comme l'évoque Laurent Lescop

⁴⁹⁷ Geneste Jean-Michel, Gérard Pacôme, Lescop Laurent, Marquet Martin, Magontier Pascal, Yvin Victor. 2020. « Les enjeux de la narration dans l'immersion 3D archéologique », *In Situ*, n°42.

⁴⁹⁸ Lescop Laurent. 2020. « Vers une grammaire narrative à 360° », *Entrelacs*, n°17.

⁴⁹⁹ Ibid.

qu'il peut se cacher derrière le décor et qu'il est lié à l'imaginaire, nous pensons que d'une certaine manière, la technique autrement dit le logiciel 3D, l'ordinateur, le casque et tout le matériel technique, mais aussi dans le cas de la réalité virtuelle cinématique, les ingénieurs et les caméras, se cachent eux aussi derrière l'image ou filment l'espace par portions puis réalisent une sorte de montage grâce à un logiciel numérique⁵⁰⁰. Car les dispositifs immersifs partagent cette volonté de plonger les utilisateurs dans un univers et cela suppose de fait la disparition du dispositif technique ce que Jaron Lanier appelait les « défauts de la technologie » et de tout élément technique non conforme avec l'univers mis en scène et qui rendent le monde virtuel vivant⁵⁰¹. Pour la même raison, la dimension multisensorielle de l'expérience immersive est un autre élément important dans l'écriture d'un récit spatial immersif. Plus les sens sont sollicités et l'expérience augmentée, plus l'effet de réel sera important et l'immersion réussie. Rappelons-nous du vent frais et iodé qui accompagnait les spectateurs du Maréorama par exemple. Evoquons tous les dispositifs haptiques qui ont été développés au fil des années par les concepteurs VR, les gants d'abord, puis la combinaison intégrale permettant de reproduire la sensation du froid, du chaud ou encore des coups pour les jeux de combat mais aussi des accessoires multiples comme des volants et des pédales de voiture pour les jeux de course, des armes pour les jeux de combat encore, des sièges mobiles pour les expériences de vol ou de montagne russe par exemple, des dispositifs olfactifs connectés ou non avec le dispositif numérique etc. Ceci-dit, le goût est un peu le sens oublié de la VR, le sens le plus difficile à mobiliser car il engendre un certain nombre de difficultés techniques, mais nous ne les discuterons pas ici.

Nous avons avec les panoramas en particulier, évoqué le fait que l'immersion est un processus et pour les concepteurs de panoramas, la première partie du processus, celle qui fait entrer l'individu en immersion, est l'une des clés de la réussite. Il s'agit donc de savoir comment le couper de son monde d'origine, de référence, pour le faire entrer dans le monde immersif. L'expérience immersive est un processus en trois temps, l'entrée en immersion, l'immersion elle-même et la sortie ou émergence. A propos de l'entrée en immersion, que Laurent Lescop compare à l'incipit dans le roman, qui sert de conditionnement et amène peu à peu le monde immersif dans l'esprit de l'individu, rappelons-nous les corridors sombres des panoramas, ils semblent essentiels mais en réalité, selon lui, « il est assez rare de trouver des lieux consacrés à

⁵⁰⁰ Voir Tricart Céline. 2017. *Techniques & Best Practices for VR Filmmakers*, Celine Tricart, *Virtual Reality Filmmaking*, Routledge, 180 p.

⁵⁰¹ A Vintage Virtual Reality Interview, [en ligne] <http://www.jaronlanier.com/vrint.html> [consulté le 7 juin 2023]

l'immersion où soit conçue une scénographie préparant au virtuel » (Lescop, 2020)⁵⁰². Nous pouvons discuter le fait que l'immersion dans le roman commence potentiellement quand nous avons le livre dans les mains, peut-être même lorsque nous le découvrons sur l'étagère ou dans les conseils d'un libraire. Nous avons fait le même constat de la rareté des espaces préalables à l'immersion, ou conçus pour accueillir les dispositifs de casques VR sur le terrain lors de nos expériences professionnelles. Cependant, la question de savoir pourquoi est plus délicate à saisir. Question de budget, de connaissance du processus immersif, de modalités d'exploitations (un casque mobile peut être présenté n'importe quand et n'importe où et il est donc techniquement impossible d'installer tout un décor pour accompagner l'expérience), nous avons pu observer, pratiquer ou imaginer ces possibilités concrètement mais cette question mériterait d'être approfondie. Cependant, nous avons pu observer qu'il existe d'autres stratégies que la création d'un environnement complet tangible dédié à l'immersion, comme l'ajout de visuels, affiches ou quelques éléments scénographiques symboliques et représentatifs de l'expérience, qui donnent un aperçu et commencent à stimuler l'imaginaire du spectateur, cela est souvent aussi le lancement de l'expérience, qui intègre un ou plusieurs séquences de lancement avant d'amener l'individu dans le monde virtuel. Nous proposons d'emprunter à Marie-Laure Ryan le terme de transfictionnalité comme le font Jessica De Bideran et Mélanie Bourda à propos du storytelling transmédia, « pour décrire « des stratégies et des pratiques qui étendent la fiction au-delà des frontières de l'œuvre » (Ryan 2008 : 386, cité par De Bideran, Bourda, 2017)⁵⁰³. Ceci nous semble correspondre à l'intégration d'éléments narratifs dans l'espace réel, hors de l'espace immersif.

Laurent Lescop à propos de la VR note qu'il faut un temps d'adaptation aux immersants pour s'installer dans le récit, trouver leurs marques, se repérer. Nous postulons qu'il en est de même pour les autres dispositifs immersifs, mais que c'est aussi en fonction de la familiarité ou non de l'univers présenté, de la façon dont il est présenté et d'autres facteurs en lien avec le fonctionnement du cerveau de l'immersant, de ses pratiques précédentes par exemple, que se fait plus ou moins rapidement l'entrée en immersion » (Lescop, 2020)⁵⁰⁴. Le théoricien des arts Pascal Krajewski écrivait : « il n'y a peut-être qu'une règle à respecter pour un art de l'immersion : empêcher le spectateur de s'émerger, de s'extraire de l'univers qui l'immerge,

⁵⁰² Ibid.

⁵⁰³ De Bideran Jessica, Bourda Mélanie. 2017. « Quand les experts du patrimoine s'emparent du transmédia storytelling : l'exemple de Montaigne Superstar, une stratégie inachevée », *Communication Organisation*, n°51, p.43-54.

⁵⁰⁴ Ibid.

bref lui ôter toute possibilité de diversion » (Krajewski, 2015)⁵⁰⁵. L'expérience immersive est-elle une prison presque, dans laquelle on enferme l'immersant pour ne pas qu'il en sorte et s'assurer des effets de l'immersion ? Pour Vincent Mabillot, il convient d'être attentif à ce que l'immersion ne devienne pas trop envahissante, et autoriser parfois des sorties, notamment par la présence d'éléments qui ne font pas partie de l'univers comme un bouton ou une flèche par exemple (Mabillot, 2006)⁵⁰⁶. En pratique, dans nos activités professionnelles, nous avons souvent constaté des immersants qui faisaient au début de l'expérience, des allers-retours entre monde d'origine et monde virtuel, en enlevant le casque ou en le soulevant avant de le remettre, comme pour jauger l'univers virtuel par rapport à l'univers réel, pour reprendre ses repères physiques, haptiques et/ou visuel, pour se rassurer. Nous nous sommes rendu compte que parfois, sans enlever le casque, taper du pied dans le sol, prendre un instant pour être attentif à l'ancrage physique de son corps notamment de ses pieds, permet de rassurer les immersants, dans le cas par exemple où ils sont dans le vide directement ou par l'intermédiaire d'une grille. Vincent Mabillot constate également à propos des jeux vidéo à caractère immersif (à travers un écran), que « le cheminement, notamment en termes de mobilité usuelle (ou d'appropriation), nécessite une période d'enchantement au cours de laquelle l'utilisateur va expérimenter les différentes potentialités que lui offrent le dispositif » (Mabillot, 2006)⁵⁰⁷. En pratique, nous avons également fait le constat de nombreuses fois d'immersants expérimentant tous les possibles de l'univers immersif et les fonctionnalités techniques, avant de plonger réellement dans l'expérience. Enfin, à propos de l'émersion, elle constitue aussi un enjeu important du processus, et doit permettre aux immersants de revenir en douceur, de leur donner le temps de revenir à leur monde d'origine, mais aussi, nous l'avons de multiples fois constaté, de parler, échanger, raconter ce qu'ils ont vécu. Ce moment de transition entre l'espace virtuel et l'espace tangible, est bien décrit par Laurent Lescop, Jean-Michel Geneste, Martin Marquet, Victor Yvin, Pacôme Gérard et Pascal Magontier à propos de l'expérience *Le Dernier passage* qui propose une immersion dans une grotte, où le couloir totalement obscur qui assure la transition se trouve « désormais peuplé par des images mentales, qui ne sont pas forcément identiques aux œuvres pariétales, mais qui toutes sont produites par l'expérience de la grotte » (Lescop, Geneste, Marquet, Yvin, Gérard, Magontier, 2020)⁵⁰⁸.

⁵⁰⁵ Krajewski Pascal. 2015. « L'art de l'immersion : de la perspective à la simulation », *Corps*, n°13, p.97-111.

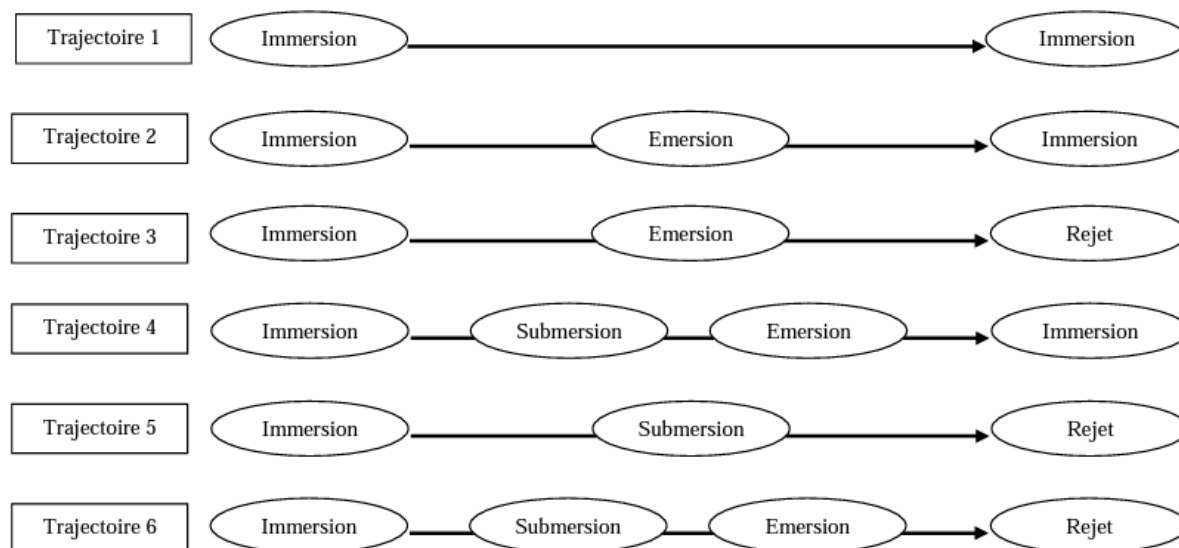
⁵⁰⁶ Mabillot Vincent. 2006. Immersions ludiques, Comment les passages se créent. Ludovia (Colloque), p. 1-15.

⁵⁰⁷ Ibid.

⁵⁰⁸ Geneste Jean-Michel, Gérard Pacôme, Lescop Laurent, Marquet Martin, Magontier Pascal, Yvin Victor. 2020. « Les enjeux de la narration dans l'immersion 3D archéologique », *In Situ*, n°42.

Concernant les parcs à thème, la difficulté est de maintenir le sentiment d'immersion tout au long de la visite, il s'agit de trouver un équilibre entre la relation de l'individu avec l'environnement. Quatre types d'expériences ont été identifiées par les chercheurs spécialistes du marketing expérientiel, elles peuvent être de nature divertissante, éducative, esthétique et évasive. Selon la nature du parc⁵⁰⁹ et l'expérience qu'il veut proposer, ces quatre catégories vont être plus ou moins mobilisées, plus ou moins combinées. En analysant les expériences des visiteurs de plusieurs parcs d'attraction, Blandine Anteblian, Laurence Graillot, Rémi Mencarelli proposent une typologie de parcours allant de l'immersion totale à un processus d'immersion au rejet en passant par la submersion ou le trop plein d'immersion, puis la sortie d'immersion avant un rejet par le visiteur de l'expérience immersive (Anteblian, Graillot, Mencarelli, 2011)⁵¹⁰.

Schéma 5 : Les principales trajectoires identifiées au cours du processus d'immersion. Anteblian, Graillot, Mencarelli (2011)



⁵⁰⁹ Le SNELAC (Syndicat National des Espaces de Loisirs Animaliers et Culturels définit les catégories suivantes : Parcs d'attractions, parcs aquatiques ou animaliers, parcs à thème ou à vocation scientifique, musées et châteaux privés, sites culturels et sites naturels. [en ligne] <https://www.snelac.com/> [consulté le 22 juin 2023].

⁵¹⁰ Anteblian Blandine, Graillot Laurence, Mencarelli Rémi. 2011. « Comment gérer des expériences extraordinaires ? Analyse et recommandations à partir d'une immersion dans les parcs thème », *Décisions Marketing*, n°64, p. 11-21.

Sur la base de cette typologie, ils donnent des « recommandations managériales concernant la gestion des offres d'expériences extraordinaires et le processus d'immersion qui en découle ». La première est celle de la production d'une variété d'expériences, qui se traduit par un découpage par zones, identifiées et différenciées, dans le but de faciliter l'entrée et la sortie des visiteurs, de sorte que si l'expérience est négative, il peut facilement en sortir. Ceci implique de décliner la thématique globale en des « thèmes matérialisés par autant de zones et de portes à franchir ». Ils recommandent ensuite de ne pas imposer les expériences, en mettant « à disposition des visiteurs des espaces et des récits appropriables pour que ceux-ci co-produisent leur expérience » et en intégrant des éléments de stimulation dans le but de générer émotions positives et surprises agréables. A ce titre, l'intégration active du personnel favorise l'interaction avec le public et la mise en place de ces éléments, il est également important de satisfaire la curiosité et l'envie d'apprendre des visiteurs par un apport d'informations supplémentaires. La troisième recommandation concerne le rythme du parcours de visite qui doit s'articuler entre stimulation et relaxation. Ainsi, le parcours doit intégrer des espaces faiblement construits et impérativement non marchands comme, par exemple, des jardins » qui jouent le rôle de « paliers de décompression » et laissent aux visiteurs la liberté de gérer leur parcours, leur émotion, leur immersion. Enfin, ils préconisent de « ne pas céder à la tentation du « trop » » et d'éviter les effets de trop plein, trop de foule, d'espace marchand ou encore de sensations (Anteblian, Graillot, Mencarelli, 2011)⁵¹¹.

Selon Carson, les environnements informatiques présentent plusieurs avantages par rapport aux parcs à thème, à commencer par leur coût de production. Le coût de production d'une seule attraction peut aller jusqu'à 100 millions de dollars auxquels s'ajoutent chaque année plusieurs millions pour la maintenance et l'entretien. Il faut prendre en compte également le flux de publics qui doit être optimisé pour qu'un maximum de personnes puissent faire l'expérience, sachant qu'une attraction dure entre 30 secondes et 15 minutes. Les normes de sécurité et d'accessibilité sont beaucoup plus contraignantes pour les parcs à thèmes qui accueillent du public, et ils sont également soumis aux aléas météorologiques. Les logiciels informatiques offrent une plus grande possibilité en termes de décor et de scénarisation, grâce à des banques de données importantes ou la possibilité de modéliser l'objet selon les besoins de l'environnement. En réalité virtuelle il est plus facile de tester le modèle et l'expérience, et

⁵¹¹ Anteblian Blandine, Graillot Laurence, Mencarelli Rémi. 2011. « Comment gérer des expériences extraordinaires ? Analyse et recommandations à partir d'une immersion dans les parcs thème », *Décisions Marketing*, n°64, p. 11-21.

il est possible de le faire tout au long du processus (Carson, 2021)⁵¹². Nous ajouterons aussi la mobilité du dispositif VR, car un casque peut être transporté facilement, alors que le parc à thème ou la salle immersive le sont beaucoup moins facilement. Ceci dit, cela pose la question de savoir ce qui se passe quand une expérience pour casque est présentée hors de son lieu d'origine si elle en a un. Cependant, les expériences numériques type réalité virtuelle ne remplaceront jamais « l'expérience physique d'être assis à côté de votre ami, parent ou être cher et de vraiment « vivre » votre aventure ensemble » (Carson, 2000)⁵¹³.

2.2.4. L'interactivité dans le récit

Philippe Fuchs et Malika Auvray considèrent que l'immersion fonctionne de pair avec l'interaction, qu'elles s'interdéfinissent et dans cette perspective, ils considèrent que les images immersives sont des images actées, c'est-à-dire qu'elles ne sont plus faites pour être vues, mais pour être enchaînées avec des actes (Auvray, Fuchs, 2007)⁵¹⁴. Nous avons évoqué de nombreuses fois dans les pages précédentes, la question de l'interaction dans l'expérience immersive. Elle mérite que nous nous y arrêtions le temps de quelques pages.

Dans le dictionnaire Larousse, l'interaction est définie comme une réaction réciproque de deux phénomènes l'un sur l'autre, une action réciproque qu'exerce l'un sur l'autre deux ou plusieurs systèmes physiques. Ce terme trouve son origine dans le champ des sciences physiques, à la fin du 19^{ème} siècle. Il désigne alors les « actions réciproques » entre les particules de la matière. Il s'est ensuite peu à peu installé dans la terminologie d'autres domaines scientifiques. On y trouve donc l'idée de l'enchaînement d'actions et de réactions. Dans le champ des SIC, Bernard Lamizet et Ahmed Silem dans leur *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*, définissent l'interaction comme « un ensemble d'effets réels exercés mutuellement sur les partenaires d'une relation de communication par la mise en œuvre même de [cette] communication » (Lamizet, Silem,

⁵¹²Don Carson, Communiquer nos conceptions de narration avec de nouvelles techniques et technologies, 2021 [en ligne] <http://themedenvironments.blogspot.com/> [consulté le 22 juin 2023]

⁵¹³ Don Carson, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry », [en ligne] <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> [consulté le 22 juin 2023]

⁵¹⁴ Auvray Malika, Fuchs Philippe. 2007. « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°45, p. 23-35.

1998)⁵¹⁵. Le concept que met en évidence Geneviève Jacquinot, pour qui l'interaction, en psychopédagogie, prend en compte les dimensions de l'individu et du groupe comme moteur, est producteur d'un sens et pas seulement comme émetteur ou récepteur d'une réponse (Jacquinot, 1996)⁵¹⁶. On se rapproche ici également de la notion d'interaction sociale fréquemment employée dans les théories sociologiques, davantage centrée sur le comportement, intégrant une forte perspective communicationnelle (Carpentier, 2016)⁵¹⁷. Notons que le terme interaction est à l'origine dénué de toute nature informatique contrairement aux termes interactif et interactivité qui sont eux, apparus beaucoup plus tard et ne sont rentrés dans les dictionnaires que dans les années 80. L'interactivité est devenue un sujet d'étude indépendant. La question « interactive » et l'interaction homme-machine sont un domaine d'étude presque aussi vieux que l'informatique, pluridisciplinaire consacré à l'étude, la conception, le développement, l'évaluation de systèmes informatiques interactifs mais aussi, plus largement, à l'impact organisationnel, sociétal et même éthique des technologies de l'information (Beaudouin-Lafon, 2001)⁵¹⁸. Il semble plus approprié de parler d'interaction pour les actions impliquant un être humain. De même, un dispositif sera dit « interactif » quand il sera susceptible d'être le siège d'une interaction avec l'homme et « l'interactivité » désignera la qualité d'un tel dispositif (Julia, 2003)⁵¹⁹.

La définition de l'interactivité sur laquelle nous nous baserons ici est celle de Vincent Mabillot dans sa thèse sur les médiations interactives qui dit que « l'interactivité regroupe un ensemble de processus plus ou moins complexes, qui sont dépendants les uns des autres, entre au moins deux êtres d'un système ». L'interactivité se définit donc selon lui, en fonction du comportement relationnel des éléments d'un système biologique naturel ou artificiel (Mabillot, 2004)⁵²⁰. Elle peut également se définir selon les moyens qui sont mis à disposition pour agir sur le système et selon les conséquences qui en découlent (Paquelin, 1999)⁵²¹. Cependant, il faut préciser que les machines et les systèmes artificiels ne sont pas des « êtres communicants

⁵¹⁵ Bernard Lamizet et Ahmed Silem. 1997. *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*, Paris, Ellipses, 590 p.

⁵¹⁶ Jacquinot Geneviève. 1996. « Les NTIC : Écrans du savoir », Outils multimédia et stratégies d'apprentissage du Français Langue étrangère

⁵¹⁷ Carpentier Nico. 2016. « Différencier accès, interaction et participation », Publics et TIC. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques, Nancy, PUN-Éditions universitaires de Lorraine, pp. 45-69.

⁵¹⁸ Beaudouin-Lafon Michel. 2007. « 40 ans d'interaction homme-machine : points de repère et perspectives », *Interstices*, A la rencontre de l'interaction - Journées ASTI, 9 p.

⁵¹⁹ Julia Jean-Thierry, Lambert Emmanuelle. 2003. « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages*, n°137, p. 30-44.

⁵²⁰ Mabillot Vincent. 2004. *Mises en scène de l'interactivité : représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 2.

⁵²¹ Paquelin Didier. 1999. « De l'image au savoir », *Xoana*, n°6, p. 121-129.

» à proprement parler, ils ne sont capables que de réactions. C'est ce que dénonce Yves Jeanneret indiquant que cela induit et entretient une confusion entre machinique et humain, une confusion entretenue par de nombreux chercheurs encore aujourd'hui (Jeanneret, 2007)⁵²². Pierre Morelli à propos de l'ordinateur, va dans le même sens et distingue deux formes d'interactivité. D'un côté se trouve l'interactivité simulée, dans laquelle l'ordinateur constitue un « partenaire automatisé » avec lequel le spectateur interagit et de l'autre, l'interaction réelle, quand l'ordinateur devient un moyen mis au service de l'interaction de deux personnes différentes (Morelli, 2000)⁵²³. Cependant, le dispositif seul ne saurait donner lieu à simulation d'interaction, si le document mis en œuvre inscrivait déjà la trace, le « signe » de cette interactivité. Dans le dialogue homme-machine, la machine simule soit une activité langagière dont le support est l'interface et le vecteur soit le langage verbal, graphique, iconique soit un langage codé mais elle peut également simuler de nouvelles formes d'interactivité. Dans le cas des technologies et des médias interactifs, la machine doit également être capable de prendre en compte les diverses réactions potentielles des utilisateurs (Jacquinot, 2003). Morelli distingue aussi deux niveaux d'interactivité, faible ou forte. La première relève de la formulation d'ordres que la machine exécute et la deuxième, celle imposée par le système informatique, comme en situation de jeu contre l'ordinateur par exemple (Morelli, 2000)⁵²⁴. On peut parler également d'interactivité intentionnelle relative à l'engagement de l'auteur du logiciel face à l'utilisateur c'est-à-dire aux choix des contenus, de structure, de navigation, de rhétorique. Selon Geneviève Jacquinot, c'est l'équivalent de ce que les analystes des médias non interactifs ont appelé « contrat de lecture » ou « contrat énonciatif » voir « contrat de communication » même si cette notion est critiquée⁵²⁵. C'est la façon dont un énonciateur se montre dans un énoncé, à travers les choix du matériau textuel (les images et les sons dans le cas de l'audiovisuel), et du même coup propose une place au destinataire auquel il s'adresse (Jacquinot, 1998)⁵²⁶. Il repose donc sur l'adhésion et la participation des acteurs à la construction d'un discours performatif dont les signes doivent parfois être considérés comme des objets concrets du déroulement de la médiation. Il faut donc que les acteurs investissent

⁵²² Jeanneret Yves. 2007. « Usages de l'usage, figures de la médiatisation », *Communication et Langages*, n°151, p. 3-19.

⁵²³ Morelli Pierre. 2000. *Multimédia et création contribution des artistes au développement d'une écriture multimédia*. Thèse de doctorat, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine à Metz

⁵²⁴ Ibid.

⁵²⁵ À ce sujet, voir Jeanneret Yves, Patrin-Leclère Valérie. 2004. « La métaphore du contrat », *Hermès, la Revue*, n°38, p. 133-140

⁵²⁶ Geneviève Jacquinot 1998. « Du cinéma éducateur aux plaisirs interactifs, rives et dérives cognitives », *Cinéma et dernières technologies*, INA/De Boeck, coll. Arts et cinéma, p.153-168.

l'espace symbolique comme espace concret de construction du discours (Mabillot, 2004). Se distingue également une troisième catégorie, mise en avant par Geneviève Jacquinot, l'interaction interprétative, centrée sur l'utilisateur et qui concerne « l'activité sensorielle, affective et intellectuelle qui contribue à déterminer l'interprétation du message » (Jacquinot, 1998)⁵²⁷.

La question des écritures interactives a commencé véritablement à se poser il y a environ une quarantaine d'années, mais elle a depuis bien évolué. Un média interactif est d'abord le lieu d'un usage communicationnel interactif. Il est le lieu de co-construction d'un discours collectif (Mabillot, 2004)⁵²⁸. On touche ici à ce que certains chercheurs comme Weissberg, appellent l'interactivité communicationnelle (Weissberg, 1989)⁵²⁹. L'interactivité suppose la construction d'un dialogue homme-machine, et implique donc une perspective énonciative. Comment se construit ce récit interactif ? Quelle(s) forme(s) prend-il ? Comment se rend-t-il visible ? Quelles sont les médiations qui le sous-tendent ? Et quelles relations entretient-il avec l'immersion ? Weissberg proposera une série de délimitations successives pour circonscrire la définition du récit interactif qui supposant un stockage des informations, aussi limité soit-il, le renvoi par la machine d'un message identifiable par l'utilisateur, un renvoi qui doit tendre à l'instantanéité. Mais il existe deux autres spécificités, la première c'est que l'utilisateur découvre les règles de lecture en même temps qu'il lit. La deuxième est que le récit interactif permet de simuler des rôles que l'utilisateur incarne, devenant alors tour à tour, spectateur, acteur et metteur en scène. Weissberg pose que dans la communication de l'interactivité, se trouvent rassemblées les notions d'édition et d'actualisation. Edition de source de message d'un côté, et de l'autre actualisation (pour l'interactant) de messages virtuels (Weissberg, 1989)⁵³⁰. C'est le même constat que font les chercheurs Emmanuelle Lambert et Jean-Thierry Julia montrant comment dans le récit interactif, l'utilisateur devient partie prenante de l'acte d'énonciation. L'utilisateur a la possibilité de contribuer à l'énonciation, de faire des choix, de co-construire le discours multimédia et c'est cette particularité qui fait la spécificité discursive des dispositifs interactifs (Julia, Lambert, 2003)⁵³¹. Les gestes de manipulation participent à la

⁵²⁷ Geneviève Jacquinot 1998. « Du cinéma éducateur aux plaisirs interactifs, rives et dérives cognitives », *Cinéma et dernières technologies*, INA/De Boeck, coll. Arts et cinéma, p.153-168.

⁵²⁸ Mabillot Vincent. 2004. *Mises en scène de l'interactivité : représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 2.

⁵²⁹ Weissberg Jean-Louis. 1989. « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique », *Réseaux*, n°33, p.3-110.

⁵³⁰ Ibid.

⁵³¹ Julia Jean-Thierry, Lambert Emmanuelle. 2003. « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages*, n°137, p. 30-44.

construction du sens (Bouchardon, 2012)⁵³². Plutôt qu'une activité de lecture, c'est une activité de lecture-écriture pour reprendre les termes de Bruno Cailler et Céline Masoni Lacroix dans leur article *Temps et espace de l'interactivité, vers une définition de la transmédia* (Cailler, Masoni, 2017)⁵³³. Il revient donc à l'utilisateur de découvrir et de construire le sens et l'information, par des choix de consultation et des actes d'appropriation (Lambert, 2006)⁵³⁴. Dans le *Dictionnaire encyclopédique de l'information et de la documentation* de Serge Cacaly, c'est également cette articulation entre dialogue et choix qui est mise en évidence (Cacaly, 2001)⁵³⁵.

Le chercheur Etienne Armand Amato qui s'intéresse aux jeux vidéo, distingue deux autres notions et fonctions de l'interactivité qui permettent l'action sur le récit, et que nous n'avons pas évoquées précédemment. La première est l'interactivité d'accomplissement qui désigne les initiatives dont les conséquences se déroulent au sein du monde de jeu. La deuxième, l'interactivité de visualisation, correspondant au libre positionnement du point de vue caméra sur le monde. C'est cette deuxième fonction qui nous intéresse car les dispositifs immersifs sont intrinsèquement liés à la question du point de vue sur ce qui est ou doit être vu. Le fait de pouvoir tourner la tête et regarder où bon nous semble, de pouvoir se déplacer physiquement dans l'espace virtuel à l'aide de notre propre corps ou de manettes, de pouvoir incarner des personnages, sont autant de points de vue différents proposés. L'utilisateur mis à contribution pour dérouler le récit interactif engage son corps pour interagir avec le dispositif technologique ainsi les gestes deviennent des interfaces, des gestes interfacés (Amato, 2006)⁵³⁶. Devant l'ordinateur, il clique, déplace la souris, mais l'usage du corps reste minime. Dans les installations interactives, les expositions immersives, c'est l'ensemble des mains voire l'ensemble du corps qui permet l'interaction avec le dispositif. En avançant, en reculant par exemple, le spectateur peut déclencher un contenu, accéder à un autre, etc. Il oscille donc entre gestes exploratoires et gestes autorisés, pour reprendre l'expression de Camille Jutant (Jutant,

⁵³² Bouchardon Serge. 2012. « Manipulation de médias à l'écran et construction du sens », *Médiation Et Information*, n°34, Paris, L'Harmattan, p. 79-91.

⁵³³ Cailler Bruno, Masoni Lacroix Céline. 2017. « Temps et espace de l'interactivité, vers une définition de la transmédia », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°10.

⁵³⁴ Lambert Emmanuelle. 2006. *Musées, multi médias et dispositifs d'interaction à l'œuvre : La médiation en actes*. Thèse de doctorat. Université Toulouse Le Mirail.

⁵³⁵ Bernard Lamizet et Ahmed Silem. 1997. *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*, Paris, Ellipses, 590 p.

⁵³⁶ Amato Etienne-Armand. 2006. « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie », *L'Image actée. Scénarisation numériques, parcours du séminaire L'Action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, Collection Champs visuels, p. 103-138

2011)⁵³⁷. L'interactivité devient un outil d'accès et de manipulation de l'information, comme l'énonce Françoise Séguy, dans son article sur les écritures interactives. Ainsi les écritures interactives n'apparaissent plus comme un processus de création mais comme une mise en forme des contenus adaptée au sujet traité, à l'utilisateur et au support utilisé (Séguy, 2000)⁵³⁸. Il se dessine alors « une relation privilégiée aux objets : une relation dans laquelle la vision et le geste sont sollicités de concert, le regard et la manipulation (qui pourrait aller jusqu'au toucher), autrement dit l'optique et l'haptique, s'unissent dans une expérience synesthésique » (Lambert, 2006)⁵³⁹.

Le récit interactif participe donc à la création d'une expérience interactive. Relèverait-elle d'une expérience esthétique ? C'est la question que pose Geneviève Vidal dans un article écrit en 2012, sur les tables interactives dans les expositions scientifiques. Elle s'intéresse plus particulièrement à la dimension esthétique de l'expérience interactive. Invoquant la question de l'esthétique, elle dépasse le cadre « ergo-cognitif » pour prendre en compte les multiplicités et la plasticité des compétences, des sens mobilisés, et des significations d'usages qui sont à l'œuvre chez les visiteurs » (Vidal, 2012)⁵⁴⁰. Son étude se fonde sur l'étude d'une table tactile proposée par la Cité des sciences et de l'industrie à ses publics. Au cours de son étude, Geneviève Vidal note des allers-retours, entre expérience émancipatrice (quand l'utilisateur arrive à faire fonctionner la machine et accède pleinement à l'expérience) et renoncement (dû à l'incompréhension du fonctionnement du dispositif). Elle note également que la réception esthétique est à la fois indispensable mais insuffisante à elle-même et la réception esthétique des contenus se manifeste chez les utilisateurs à la fois dans le sentiment de beauté mais également dans une « créativité de l'agir » et donc sur l'interaction permanente entre contemplation esthétique et accès aux savoirs scientifiques. Ainsi, elle montre que « le plaisir et le rapport sensible aux dispositifs se retrouvent donc au cœur de la médiation scientifique comme invitation à participer à des expériences pour accéder à des savoirs scientifiques » (Vidal, 2012)⁵⁴¹. Pouvons-nous définir l'expérience interactive seulement comme une expérience esthétique ? Non, car nous avons vu comment tous les sens, sonores et kinesthésiques pouvaient

⁵³⁷ Jutant Camille. 2011. *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle : Approche Communicationnelle, de la visite muséale*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication. Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, université de Québec à Montréal.

⁵³⁸ Séguy Françoise. 2000. « Les questionnements des écritures interactives », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, n°1.

⁵³⁹ Lambert Emmanuelle. 2006. *Musées, multi médias et dispositifs d'interaction à l'œuvre : La médiation en actes*. Thèse de doctorat. Université Toulouse Le Mirail.

⁵⁴⁰ Vidal Geneviève. 2012. « Les tables interactives dans les expositions scientifiques : De l'interactivité à l'expérience », *Culture & Musées*, n°19, p. 111-127.

⁵⁴¹ *ibid.*

être mobilisés dans le récit interactif. L'expérience interactive est une expérience sensible, synesthésique, pluri-sensorielle, à la fois physique et cognitive, mis en œuvre dans ce fameux « sensorium synthétique », évoqué par Dominique Gélinas à propos des expositions immersives (Gélinas, 2014)⁵⁴², un espace à l'intérieur duquel l'esthétique joue un rôle prédominant certes, mais la corporéité également. Cependant, l'interactivité, a la capacité de participer à l'extension du champ esthétique de la saisie (Boissier, 2003) et ceci nous amène à la question de l'interface. Le dialogue interactif entre l'utilisateur et la machine se fait à travers une interface utilisateur (en opposition à l'interface concepteur), qui fait partie de ce que l'on appelle le système interactif. L'interface utilisateur contient les éléments logiciels et matériels dédiés à la capture des entrées de l'utilisateur, à la restitution des sorties du système et à la logique de l'interaction. Elle se distingue de ce que Beaudouin-Lafon appelle le noyau fonctionnel qui contient le reste du système, c'est-à-dire ses composants de calcul et de stockage de l'information (Beaudouin Lafon, 2007)⁵⁴³. L'interface joue un rôle majeur dans l'interaction homme-machine. C'est l'espace où sont rendus visibles les signes. Dans la VR, l'écran devient l'interface. Mais posons-nous une question simple en apparence et pourtant complexe : qu'est-ce qu'un écran ? Ghislaine Chabert le définit comme une « technologie du sens », une interface qui permet la rencontre entre les signes mis en scène et les usages interactifs de ces mêmes contenus. Un espace vu et vécu, un « lieu frontière » entre le champ et le hors champ, entre le visible et l'invisible. Mais qu'en est-il de l'écran en réalité virtuelle immersive ? Est-ce que son statut et sa fonction changent dans la mesure où l'écran occupe la totalité de notre champ de vision, dans la mesure où l'utilisateur n'est plus face à l'écran mais dedans ? Dans les pratiques d'écran, plusieurs espaces entretenant des relations entre eux se distinguent. L'espace réel, l'espace vécu et social, l'espace hors champ et l'espace d'interaction, celui de l'écran. (Chabert, 2012)⁵⁴⁴.

⁵⁴² Gélinas Dominique. 2014. « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n°16.

⁵⁴³ Beaudouin-Lafon Michel. 2007. « 40 ans d'interaction homme-machine : points de repère et perspectives », *Interstices*, A la rencontre de l'interaction - Journées ASTI, 9 p.

⁵⁴⁴ Chabert Ghislaine. 2015. « Les espaces de l'écran », *MEI (Médiation et information)*, n°34, pp. 203-215.

2.3. Immersions, médiations et reconstitutions

Si les arts immersifs « ont le souhait de fusionner le corps du spectateur ou de l'artiste, de même que sa physiologie et sa psychologie, au centre de la création d'un univers qui ait sa cohérence et sa logique » (Bernard, 2019)⁵⁴⁵, qu'en est-il dans le monde des musées et du patrimoine ?

2.3.1. Une histoire plurielle et multiforme

Dans le domaine de la muséologie au sein des musées d'histoire et plus largement de la médiation de l'histoire, l'immersion est très présente. De multiples formes de dispositifs immersifs ont émergé, notamment à partir du 19^{ème} siècle en France mais aussi en Europe et aux Etats-Unis, présentant des dispositifs techniques, des rapports d'échelle et des degrés d'immersion différents mais ayant tous la volonté d'immerger les visiteurs et de « chercher à brouiller les repères perceptifs du visiteur de manière à ce que celui-ci éprouve, ne serait-ce qu'un instant, l'impression d'un temps ou d'un ailleurs autre qui l'arrache à son environnement spatio-temporel immédiat, un peu comme si le signe s'ingéniait à subsumer son référent » (Schiele, 1996)⁵⁴⁶. Il ne s'agit pas ici de faire un historique exhaustif des dispositifs de médiation immersifs à travers le 19^{ème} et le 20^{ème} siècle. C'est une tâche complexe qui nous mènerait rapidement hors de notre propos. Il s'agit plutôt de montrer la présence constante de ces dispositifs à visée immersive dans les pratiques de médiation, pour transmettre des savoirs, d'évoquer la multiplicité des formes, des pratiques, des usages, car ces dispositifs existent encore aujourd'hui cohabitant avec de nouvelles formes notamment numériques. Il s'agit également de comprendre ce qu'est l'immersion et ce qu'elle apporte à la médiation de l'histoire aujourd'hui, et comment la définir dans le cadre spécifique de la médiation de l'histoire, de l'histoire de la guerre et de la Première Guerre mondiale.

Il existe donc de multiples formes et formats de dispositifs immersifs, pratiques et usages, publics et acteurs. Nous en avons déjà donné un aperçu dans les parties précédentes. Ici nous proposons de nous concentrer sur ceux qui ont un lien direct avec la médiation du passé,

⁵⁴⁵ Bernard Anaïs. 2019. « Immersivité de l'art, vers des univers imaginaires réels », *Revue Plastic*, n°8.

⁵⁴⁶ Schiele Bernard. 1996. « Introduction », *Publics et Musées*, n°9, p. 10-14.

les musées, les sites historiques. Le premier est le panorama dont nous avons déjà parlé, on en trouve certains dans les musées, tout comme une autre forme un peu différente d'espace immersif, le diorama défini par Jean Davallon comme « une reconstitution tridimensionnelle d'un environnement naturel » (Davallon, 1992)⁵⁴⁷ mais aussi plus largement par le spécialiste Stephen Bitgood comme « un élément d'exposition comportant des objets tridimensionnels présentés dans un cadre réaliste avec ou sans fresque représentant un paysage, à l'arrière-plan ». Nous pouvons également compter les *periods rooms*, nées en Suède et qui ont engendré les musées de plein air, les *open air museums*, un phénomène qui s'est beaucoup plus développé aux Etats-Unis (Montpetit, 2005)⁵⁴⁸. Ces derniers ont donné lieu à un phénomène baptisé « *living history* » par les américains, qui naît dans les années 1970 et se rapproche de ce que nous appellerions en France la reconstitution historique et qui a pour but de faire vivre l'histoire au public. Dans ce cas, le décor d'une pièce, d'un atelier d'artiste, la maison d'un personnage historique ou plus largement un quartier ou un village est entièrement reconstitué, et leur particularité vient du fait que les guides-interprètes incarnent des personnages, s'adressant à la première personne du singulier aux visiteurs (Gélinas, 2014)⁵⁴⁹. La liste ne serait pas complète sans les expositions universelles, apparues à la fin du 19^{ème} siècle et qui relèvent plutôt de la mise en scène de soi, puis les expositions coloniales, pour découvrir le monde de l'Autre. L'environnement n'est pas peint mais bel et bien reconstitué. L'exposition coloniale de 1931 par exemple, et qui a marqué l'histoire et les esprits à plus d'un titre a fait couler beaucoup d'encre. En six mois, plus de 8 millions de visiteurs sont venus « faire le tour du monde ». C'était exactement le propos et l'intention des concepteurs de ce genre d'expositions, qui devaient faire connaître les colonies et rendre gloire aux grands empires français. Les visiteurs avaient donc le loisir de déambuler à travers les villages des indigènes pour les observer en train de vivre un quotidien qui était si loin du leur. Il faut préciser que si au début, le statut de ces indigènes était proche de celui d'un esclave, le succès de ces expositions et leur développement un peu partout en Europe s'est accompagné d'un changement de statut de ces derniers qui sont devenus de véritables comédiens, rémunérés pour leur travail et faisant même parfois la grève (Gélinas, 2010)⁵⁵⁰.

⁵⁴⁷ Davallon Jean. 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, n°2, p. 99-123

⁵⁴⁸ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

⁵⁴⁹ Gélinas Dominique. 2014. « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n°16.

⁵⁵⁰ Gélinas Dominique. 2010. *L'immersion virtuelle : une muséographie pour aller plus loin*, Actes du 10^e colloque international étudiant du Département d'histoire de l'Université Laval

Nous pouvons également citer des dispositifs peut-être moins connus comme le stéréoscope qui a connu un large succès au cours du 19^{ème} siècle, qui a été largement employé pendant la Première Guerre mondiale ce dont les milliers d'images stéréoscopiques présentes dans les fonds de l'ECPAD témoignent et qui perdure pourtant, régulièrement renouvelé comme récemment avec les images stéréoscopiques numériques. Évoquons également les jardins, les promenades publiques, les fêtes foraines, comme le fait Johan Boittiaux dans sa thèse sur l'expérience des parcs à thème. Il montre d'ailleurs qu'après la Seconde Guerre, un changement de paradigme s'opère dans l'industrie du loisir, notamment aux Etats-Unis, qui devient marchandise et qui mène au développement notamment des complexes multi-parcs et au développement de parcs d'attractions, à l'instar du premier parc Disney, ouvert en 1955. En France, une série de parcs ouvre également à partir de 1955 mais ne survivra pas, c'est dans les années 1980-1990 que s'ouvrent les grands parcs français, le Puy du Fou en 1985 même si les prémices ont lieu dès 1978 avec la première Cinéscénie, le parc Astérix en 1989 ou encore le parc Disney en 1992 (Boittiaux, 2021)⁵⁵¹.

C'est à partir des années 70 que l'exposition se rapproche tout en cherchant à se distinguer d'autres formes culturelles comme la télévision, cinéma, jeux vidéo, parcs d'attraction mais aussi le monde de l'art qui commence dans les années 90 à explorer les possibilités offertes par les outils numériques et où le visiteur est invité à pénétrer le lieu et à ouvrir les canaux sensoriels et sa sensibilité, pour saisir le message pour adopter une tendance à la spectacularisation et la dramatisation de leurs propos. En France, nous pouvons citer les Carrières des lumières où les murs et l'enceinte des anciennes carrières deviennent le support de projections multi médiatiques dont les prémices ont lieu en 1959 puis la concrétisation et l'ouverture du centre en 1977⁵⁵².

Dans les années 90, la tendance s'accroît. Un changement de paradigme s'opère avec des expositions qui ne sont plus centrées sur des collections ou des œuvres mais sur des discours thématiques avec pour conséquence le développement de l'exigence d'une « muséographie interactive et expressive qui implique physiquement le visiteur ». Si les technologies numériques répondent dans un premier temps à ce besoin, un phénomène de « banalisation des objets techniques dérivés de la micro-informatique domestique » pousse les musées dans une « volonté de sophistication croissante des dispositifs muséographiques interactifs ». Ce

⁵⁵¹ Boittiaux Johan. 2021. *L'expérience des parcs à thème. Une approche sémio-pragmatique des rapports entre proximité et évasion*. Thèse de doctorat, Sciences de l'information et de la communication, Sorbonne Université.

⁵⁵² Histoire des Carrières des lumières, [en ligne] <https://www.carrieres-lumieres.com/fr/un-peu-dhistoire#9/1> [consulté le 3 juin 2023].

changement associé à une volonté croissante de « faire des expositions des événements culturels et médiatiques » a engendré un besoin de renouvellement des techniques muséographiques et les musées « en s'inspirant des attentes expérientielles repérées dans les autres formes médiatiques comme la recherche d'émotions, de sensations fortes, de dépaysement, d'agitation affective, de vibrations etc. » (Belaën, 2003)⁵⁵³. L'exposition immersive devient un genre à part, qui entre dans le vocabulaire des muséologues. Les expositions deviennent alors des médias de l'illusion (Belaën, 2003)⁵⁵⁴.

2.3.2. Muséologies et expographies immersives

Si nous avons proposé des définitions de la notion d'immersion d'une manière générale, qu'en est-il dans le monde des musées et de l'exposition, lieux traditionnels de la médiation du passé ?

Stephen Bitgood qui s'intéresse depuis les années 1990 à l'immersion dans les musées et les expositions, la définit comme « la capacité de l'élément exposé à engager, absorber, intéresser le visiteur, ou le degré auquel il parvient à créer les conditions d'une expérience intense ». Ses recherches montrent d'ailleurs que les dioramas, notamment ceux qui sont de grande taille et ceux qui intègrent différents registres médiatiques, sont plus susceptibles d'intéresser les visiteurs. Plus ils sont immersifs et plus ils engagent les visiteurs (Bitgood, 1996)⁵⁵⁵. Cependant, si les expositions immersives sont devenues un genre à part à partir des années 1990, Florence Belaën notait en 2003, dix ans plus tard, « une absence de caractérisation des styles en muséologie, une pratique sans fondement théorique et un vide au niveau de la critique d'exposition au sujet scientifique ou technique qui ont aujourd'hui pour conséquence un usage flottant du terme ». Pour elle, l'emploi du terme immersif renvoie à une multitude de catégories et « à un terme de sens commun que chaque praticien essaie d'investir, parfois selon un effet de mode ou en quête d'une nouvelle désignation attractive après le terme d'interactivité ». Elle propose de définir les expositions d'immersion comme des expositions qui « intègrent le visiteur dans la (re)construction d'un univers de référence en rapport avec la thématique,

⁵⁵³ Belaën Florence. 2003. « Les expositions, une technologie de l'immersion », *Médiamorphoses*, INA, n°9.

⁵⁵⁴ Belaën Florence. 2003. « Les expositions, une technologie de l'immersion », *Médiamorphoses*, INA, n°9.

⁵⁵⁵ Bitgood Stephen. 1996. « Les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas : compte rendu critique », *Publics et Musées*, n°9, p. 37-53.

c'est-à-dire la matérialisation d'un espace-temps qui est au cœur du sujet exposé (Belaën, 2003)⁵⁵⁶.

En 2008, Alison Griffiths, dans son ouvrage définit l'immersion dans les musées et plus largement dans la culture en les mettant en regard avec le cinéma, comme « la sensation d'entrer dans un espace qui est identifié immédiatement par lui-même, comme quelque chose qui se sépare du monde et [qui incite] les spectateurs à la faveur d'une participation plus corporelle dans l'expérience, permettant au spectateur de bouger librement dans l'espace à voir » (Griffiths, 2008)⁵⁵⁷. Elle considère l'espace immersif comme un espace interstitiel où nous ne sommes jamais tout à fait là parce que nos corps ne peuvent quitter le « ici ». Elle note que la dimension spatiale et tridimensionnelle des dispositifs immersifs ajoute une dimension plus complexe, chaotique et improvisée que celles du cinéma. Dominique Gélinas définit l'immersion comme « le fait de reconnaître et d'accepter qu'il se crée un autre espace où se jouent des règles qui lui sont propres » (Gélinas, 2014)⁵⁵⁸. L'immersion qui s'inscrit dans une culture du sensible, d'un mode d'exploration de notre monde par nos sens et par des stimuli, sollicite « une participation corporelle, pour ne pas dire sensorielle du visiteur » dont l'objectif est d'évoquer et de stimuler l'émotivité. Nous serions tentée de rappeler que cette culture du sensible, concept issu des domaines de l'anthropologie des sens et les dernières études de la culture matérielle, n'est qu'une nouvelle façon de décrire un mode de perception que nous pratiquons depuis toujours, comme nous l'avons évoqué précédemment avec la question de l'expérience et de la perception. Quoiqu'il en soit, c'est de ce point de vue qu'elle propose le terme *sensorium* pour définir l'environnement immersif et même de *sensorium synthétique* quand celui-ci est créé par les technologies numériques. C'est ainsi qu'elle définit l'exposition immersive comme « un espace qui recrée un monde culturel matériel et sensoriel d'une autre époque et/ou d'une autre culture que les visiteurs acceptent de venir décrypter selon leurs propres connaissances et expériences » et qui « engendre une expérience sensorielle de la matérialité » (Gélinas, 2014)⁵⁵⁹.

En 2011, Jean Davallon questionnant ces nouvelles formes d'expositions, se demandait si nous assisterions à l'émergence d'expositions articulées sur un concept spatial à côté de celles qui le sont cognitivement selon un propos formalisé ? C'est à partir de ces recherches, notamment celles de Raymond Montpetit, que Jean Davallon a fait émerger les principes

⁵⁵⁶ Belaën Florence. 2003. « Les expositions, une technologie de l'immersion », *Médiamorphoses*, INA, n°9.

⁵⁵⁷ Griffiths Alison, 2008. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive*, Columbia University Press, 392 p

⁵⁵⁸ Gélinas Dominique. 2014. « Le *sensorium synthétique* : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n°16.

⁵⁵⁹ Ibid.

caractéristiques de l'exposition, à la fois « la représentation spatiale d'un espace-temps faisant appel à l'imaginaire des visiteurs (une mise en scène), et, d'autre part, l'importance de la conformité des expositions aux deux règles constitutives du monde du patrimoine (auquel les musées appartiennent) que sont l'authenticité des objets et la véracité des savoirs présentés ». Les expositions de type immersif appartiennent à la muséologie de point de vue, selon la typologie de Jean Davallon, où le visiteur est le point de départ et le centre du propos de l'exposition. Des trois catégories de muséologie (objet, savoir et point de vue) qu'il a définies, c'est la muséologie de point de vue qui laisse une place particulière à l'espace et exploite pleinement son pouvoir de signification. Il considère l'exposition comme un « vrai » multimédia dans le sens qu'elle est en réalité composée de différents registres médiatiques « qui ne sont pas transposés sur un même support » mais qui, au contraire, « sont associés dans l'espace ». Elle rassemble différents types de médias pouvant être « plus ou moins systématisés, plus ou moins sémiotisés et textualisés ». L'espace est le support d'énonciation voir de « méta-énonciation » et il sert « à l'intégration de la polyphonie énonciative produite par la présence des différents registres médiatiques ». Ceci produit deux effets, le premier qui centre l'exposition sur le visiteur et sur l'expérience vécue relayant au second plan le savoir ou l'objet, le deuxième, est que cela entraîne un « glissement d'un usage de l'espace comme support d'écriture à une écriture par l'espace » (Davallon, 2011)⁵⁶⁰. Dans cette perspective, prolongeant leurs recherches sur les dioramas à la muséographie d'immersion, il écrit trois ans plus tard avec Emilie Flon, que c'est de la construction discursive que dépend le statut symbolique du patrimoine qui devient lui-même « un discours médiatique, tout comme la fiction ». La signification du patrimoine et des savoirs associés repose « prioritairement sur ce que vit le visiteur au sein de l'espace médiatique et sur ce qu'il y apporte avec lui : ses connaissances (ou « savoir exogène »), ses souvenirs, ses références culturelles » (Davallon, Flon, 2013)⁵⁶¹.

Raymond Montpetit considère lui aussi l'exposition comme un média de l'espace dont la fonction première est de « mettre en espace les choses et les significations, de leur donner à être ». Il considère que l'exposition est « organiquement liée » à l'espace « parce qu'elle est un lieu où l'on se rend pour suivre un parcours et qu'elle opère à l'intention des visiteurs une spatialisation du sens par le truchement des objets qu'elle accumule et dispose ». Elle est ce qu'il appelle une « réalité d'ordre spatial », en ce qu'elle est à la fois « lieu des objets, espace social de la circulation du sens et espace imaginaire d'appropriation par ses visiteurs »

⁵⁶⁰ Davallon Jean. 2011. « Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? », *Hermès, La Revue*, vol. 61, n°3, p. 38-44.

⁵⁶¹ Davallon Jean, Flon Émilie. 2013. « Le média exposition », *Culture & Musées*, Hors-série.

(Montpetit, 1995)⁵⁶². Raymond Montpetit s'inscrit dans une perspective sémiotique, s'appuyant sur les travaux de Charles Peirce postulant que l'image recouvre trois types de signes, l'indice qui renvoie à l'objet et se « caractérise par un rapport de causalité ou de contiguïté physique avec son référent », le symbole qui renvoie à ce que l'objet représente et l'icône qui repose « sur la ressemblance, sur la similarité ou l'analogie ». C'est en se basant sur cela qu'il définit l'exposition comme une image, c'est-à-dire qui « agence des objets réels dans un espace déterminé, pour faire qu'ils représentent, par le jeu d'une analogie qualitative de similitude, un certain état du monde hors du musée, invitant les visiteurs à le reconnaître et à le décoder, comme ils le font pour percevoir une situation « réelle ».

Pour Raymond Montpetit, deux logiques se distinguent dans les expositions, endogène et exogène, engendrant chacune des situations communicationnelles et des muséographies différentes. La logique endogène, qu'il nomme aussi interprétative, est une logique qui donne lieu à une exposition où ce sont le propos et les objectifs de communication avec le public qui fondent l'ordre et la logique de la muséographie : « Les objets, dans ces expositions, sont disposés selon le rôle que les concepteurs leur attribuent dans un scénario d'ensemble; celui-ci est élaboré en tenant compte des messages à transmettre, de la réception présumée et des usages que les visiteurs feront des dispositifs de l'exposition ». Dans ce cas, la mise en exposition « offre, à même son dispositif et dans une trame explicite, les clés d'accès requises pour sa compréhension de base », elle se suffit donc à elle-même en quelque sorte et il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances de base. Les expositions à logique endogène se déclinent selon les catégories suivantes : la muséographie thématique qui « regroupe les objets en fonction d'un thème intégrateur donné et les ancre dans ce thème » ; la muséographie narrative qui repose sur un récit avec « des épisodes, des personnages et des actions » ; la muséographie démonstrative qui « distribue des objets parmi des dispositifs qui permettent de les inclure dans des démonstrations actives ». La logique exogène induit des expositions dont la disposition « repose sur un ordre préalable qui est maintenu et doit être connu et reconnu par les visiteurs ». Dans ce cas, la muséographie est fonction des notions et des catégories d'un savoir particulier. Deux types sont observables, les expositions dites cognitives « ancrées dans une référence à un savoir spécialisé » qui peuvent être de type « symbolique » ou « thématique » et les expositions dites situationnelles « ancrées dans une référence à une situation réelle ». C'est de cette catégorie (exogène / situationnelle) qui se fonde sur des reconstitutions environnementales

⁵⁶² Montpetit Raymond. 1995. « Un Lieu de significations », *Museum international*, UNESCO, p.41-45, [en ligne] https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102162_fre [consulté le 1 juillet 2023]

tridimensionnelles, que relève la muséographie d'immersion qui « vise la simulation intégrale » en plongeant « les visiteurs physiquement au centre de la scène reproduite, afin qu'ils éprouvent concrètement l'environnement ». De cette catégorie relève aussi la muséographie analogique qui « présente des ensembles d'objets disposés dans l'exposition comme ils l'étaient dans leur contexte d'origine » dont les formes les plus connues sont le diorama ou la *period room*, et la muséographie in situ qui « montre à la fois des objets dans leur site d'origine, et le site lui-même » (Montpetit, 1996)⁵⁶³.

La muséographie d'analogie est très proche de la muséographie d'immersion, elle diffère en ce qu'elle ne plonge pas les visiteurs au centre de la scène mais les positionne en bordure de scène, au niveau de ce qu'on pourrait appeler le quatrième mur dans les arts du spectacle vivant. La définition et la description qu'en donne Raymond Montpetit est à plusieurs égards intéressante et pertinente par rapport à la muséologie d'immersion. Il la définit ainsi : « la muséographie analogique est un procédé de mise en exposition qui offre, à la vue des visiteurs, des objets originaux ou reproduits, en les disposant dans un espace précis de manière à ce que leur articulation en un tout forme une image, c'est-à-dire fasse référence, par ressemblance, à un certain lieu et état du réel hors musée, situation que le visiteur est susceptible de reconnaître et qu'il perçoit comme étant à l'origine de ce qu'il voit ». Elle intègre des objets qui peuvent avoir réellement cohabité ensemble ou être assemblés de manière arbitraire pour représenter quelque chose. Ce qu'elles représentent peut être soit de l'ordre de la réalité historique soit de l'ordre de l'illustration, pour « illustrer quelque chose qui soit tiré du domaine fictionnel ». Dans ce cas, ce ne sont pas les objets et leur authenticité qui sont importants mais « la qualité et la vérité de la composition d'ensemble et de l'expérience qu'ils en font ». Les objets sont comme des « fragments » ou des « morceaux réels ». La reconstitution est une mimésis, elle est « le substitut de quelque chose » du moins une partie de ce quelque chose et la logique qui a mené à leur présentation et à leur agencement tend à s'effacer, ce qui a pour effet de renforcer l'effet de présence et de réel. Raymond Montpetit considère que lorsque les objets ont réellement appartenu au quelque chose auquel ils renvoient, ils peuvent être considérés comme des traces. Mais la réussite de la reconstitution tient avant tout à l'atmosphère, à une impression d'ensemble, une « impression vraie » et « le visiteur est appelé à faire l'expérience de l'essentiel, à entrer par l'imagination, dans l'esprit du tableau ». Il s'agit donc pour le concepteur de « rendre présent cet esprit du temps et du lieu, au moyen de choses dont aucune, peut-être, n'en provient

⁵⁶³ Montpetit Raymond. 1996. « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique », *Publics et Musées*, n°9, 1996, p. 55-103.

» et pour le spectateur d'accepter de jouer le jeu, de « faire comme si », le temps de sa visite. L'intérêt de la muséographie analogique réside dans son accessibilité « qui émane du fait qu'elle est directement reliée aux expériences et aux représentations dont la majorité des gens sont pourvus » (Montpetit, 1996)⁵⁶⁴. Cette notion de mimesis se retrouve aussi chez Jean-Louis Déotte, qui distingue les « musées mimétiques », qui présentent les œuvres du passé dans leur identité culturelle à partir d'une reconstruction de l'environnement vivant d'autrefois, et les « musées didactiques » qui mettent en évidence ces objets du passé dans leur dimension d'information, par le biais d'une médiation qui les abstrait des conditions contextuelles (Déotte, 1993)⁵⁶⁵.

Pour Florence Belaën spécialiste de la muséologie d'immersion et qui s'appuie notamment sur les travaux d'Oliver Grau, Stephen Bitgood et Raymond Montpetit, la particularité de ces propositions expographiques est que le visiteur se trouve au cœur du dispositif et en devient l'acteur principal » mais il devient aussi un objet : « de l'usager sujet, il passe à l'usager-objet » et sa présence « fait de lui un élément qui contribue à la cohérence de la représentation ». Citant Bitgood puis Grau et Quéau, elle indique que « l'enjeu n'est plus de montrer ou de transmettre mais d'atteindre le sujet par « immersion », en utilisant la diminution de la distance critique et l'augmentation de l'investissement émotionnel de la situation ». C'est donc par ce double jeu de mise en immersion et de mise en interaction que s'opère la signification. Pour Florence Belaën, plus le degré d'intégration du visiteur est important et plus la signification opère, plus l'immersion fonctionne. L'intégration du visiteur se fait par sa présence mais aussi plus particulièrement par l'intégration de son corps dans le dispositif. Elle propose une typologie des environnements immersifs selon le mode d'intégration du visiteur. L'environnement immersif peut être le monde de référence, celui d'origine, cela peut être un lieu de vie d'un artiste, un sous-marin comme celui de l'Argonaute à la Cité des sciences de Paris par exemple. Ensuite, les reconstitutions, qu'elle classe en deux catégories, les reconstitutions fidèles et les évocations. Puis les dispositifs qui jouent sur l'identification du visiteur à un personnage et enfin, les créations multimédias qui proposent de multiples registres médiatiques qui ont avant tout recours à l'image mais peuvent également intégrer des accessoires pour augmenter l'immersion et l'interaction. Comme Raymond Montpetit, Florence Belaën insiste sur la notion d'ambiance, qui selon elle serait quelque chose qui échapperait à son créateur, et qui relèverait même d'une dimension expographique à part entière et « sa

⁵⁶⁴ Montpetit Raymond. 1996. « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique », *Publics et Musées*, n°9, 1996, p. 55-103.

⁵⁶⁵ Déotte Jean-Louis. 1993. *Le musée, l'origine de l'esthétique*, Paris, L'Harmattan. 443 p.

perception imprègne le visiteur, influence sa posture et son état d'esprit ». Pour elle, l'accès au discours « ne se réalise pas seulement par un système de narration et d'identification, il est stimulé par un parcours physique et intellectuel ». C'est donc par la déambulation que le visiteur va articuler le sens (Belaën, 2003)⁵⁶⁶. Jean Davallon propose d'ailleurs deux points de vue pour observer les expositions, d'un côté à partir du discours (ce qui se dit) et de l'autre à partir de l'exposition elle-même (ce qui se fait). Dans ce dernier cas, il propose d'observer deux facteurs qui sous-tendent l'expérience. Le premier est ce qu'il désigne comme le proximal qui « correspond à ce que le visiteur, situé à un moment donné de son parcours, peut appréhender : ce qu'il découvre, fait, voit, lit et vit à ce moment-là ». C'est un point de vue d'analyse de type synchronique, à un instant T. Le deuxième est le temporel, « fondamentalement lié au parcours en tant qu'il est déplacement dans l'espace », un point de vue plutôt diachronique donc. Pour Jean Davallon, plus il existe un jeu entre proximal et temporel, plus forte sera l'expérience avec pour conséquence que potentiellement, « l'authenticité de l'expérience devient plus importante que celle des objets », comme dans le monde touristique (Davallon, 2011)⁵⁶⁷.

Si Alison Griffiths parle beaucoup du *revered gaze* ou d'un regard en vénération, comme la meilleure façon de décrire ce qui se passe chez les publics en situation d'immersion, et de révéler ce vieux désir humain qu'est le fantasme de la téléportation (Griffiths, 2008)⁵⁶⁸, les travaux de Florence Belaën à partir de la mise en évidence des multiples dimensions de la visite d'une exposition immersive (cognitive, esthétique ou émotion esthétique, kinesthésique et sociale), identifie cinq modes de réception des visiteurs. D'abord la résonance où les visiteurs se sentent en adéquation avec l'exposition et son propos, ce qui produit un effet de plaisir, de capture et d'enchantement. Ensuite, la submersion qu'elle considère comme « une configuration de l'extrême où les visiteurs se jettent dans le dispositif qui leur est offert sans aucune distanciation par rapport à ce qu'ils voient et aux informations qui leur sont données » avec le risque d'entraîner un trop plein d'émotion, un blocage physiologique et un sentiment d'angoisse. Elle distingue également la distanciation critique, dans ce cas, les visiteurs n'entrent dans le dispositif que pour « mieux en mesurer les effets », et effectuent le parcours dans une position de « distance marquée par une recherche de clefs de lecture et des pièges de l'exposition ». Quatrième mode de réception, la banalisation où les visiteurs présentent des attentes très fortes et cherchent une réponse à une question spécifique. Dans ce cas, ils sont distants et

⁵⁶⁶ Belaën Florence. 2003. « Les expositions, une technologie de l'immersion », *Médiamorphoses*, INA, n°9.

⁵⁶⁷ Davallon Jean. 2011. « Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? », *Hermès, La Revue*, vol. 61, n°3, p. 38-44.

⁵⁶⁸ Griffiths Alison, 2008. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive*, Columbia University Press, 392 p

critiques, voir « irrités par le parti pris muséographique » dont ils ont compris les intentions mais estiment que « la mise en espace est disproportionnée par rapport au contenu exposé, que la forme est surévaluée par rapport au fond », dénonçant un « aspect tape-à-l'œil » et un message largement trop vulgarisé ». Enfin, vient le rejet, qui implique une distance des visiteurs qui repose sur un décalage entre leurs attentes et la proposition de l'exposition mais qui vient aussi du fait que les visiteurs n'arrivent pas à comprendre « le sens de la mise en espace ». Des facteurs cognitifs mais aussi physiologiques peuvent entrer en compte pour des visiteurs par exemple trop sensibles au son ou à la lumière et qui se trouvent déstabilisés par la proposition immersive (Belaën, 2005)⁵⁶⁹.

Pour Noémie Drouguet, les expositions immersives entrent dans une catégorie qu'elle nomme « expositions-spectacles » car elles mélangent les genres musée et spectacle en un seul espace d'exposition. Selon elle les principaux processus utilisés tiennent « à l'ampleur et la dramatisation de certains dispositifs » mais aussi à leur succession tout au long du parcours, même si ce parcours reste un seul et même lieu fermé (Drouguet, 2005)⁵⁷⁰. Elle note aussi l'importance du « moment de la (re)création de la formule » autrement dit d'un univers et d'un propos, et le rôle des technologies qui « permettent de donner davantage de relief et de force d'évocation ». Ces expositions sont reproductibles et entrent dans une logique marchande. Prenant l'exemple de la société belge EuroCulture qui a fait de ce type d'exposition sa spécialité, mais qui s'attache à ne pas être assimilée aux parcs d'attraction, mettant en avant la dimension scientifique dans la constitution et le propos de l'exposition, Noémie Drouguet dénonce les effets négatifs des expositions-spectacles. Si ces sociétés ne sont pas rattachées à une institution muséale et fonctionnent de manière différente à plusieurs égards, elles permettent de mettre en exergue cependant les critiques et les défauts potentiels de ce type de dispositif. Si les expositions-spectacles ont pour objectif de rendre accessible la culture, et les chiffres de fréquentation attestent fréquemment de leur succès, Noémie Drouguet met en garde cependant contre les phénomènes de « confusion, approximations et ambiguïtés » susceptibles de nuire à la compréhension du propos de l'exposition opérant une sorte d'effet de brouillage entre le vrai et le faux. Les expositions d'EuroCulture mêlent espaces immersifs et espaces didactiques, avec parfois des effets négatifs qui rendent illisibles les espaces scénographiques, rompant l'homogénéité de l'univers mais opèrent un phénomène de confusion par le rapprochement d'objets authentiques et d'accessoires ce qui « peut nuire à la compréhension ». S'opère aussi

⁵⁶⁹ Belaën Florence. 2005. « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, n°5, p. 91-110.

⁵⁷⁰ Drouguet Noémie. 2005. « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées*, n°5, p. 65-90.

des modifications dans le statut des objets présentés pour les visiteurs, car si les éléments ne sont pas bien identifiés, il devient difficile de faire la part des choses entre « objet « réel », authentique, original et copie, fac-similé, accessoire ». Cela peut aller jusqu'au fétichisme en présentant les objets comme des reliques quand les objets sont présentés sans contexte historique, comme étant arrivés dans le présent par un phénomène non expliqué, presque de l'ordre du magique (Drouguet, 2005)⁵⁷¹. C'est le même constat que fait d'ailleurs Dominique Gélinas à propos des expositions immersives, relevant que le dispositif, « n'étant presque jamais accompagné de texte », oblige un traitement du contenu qui se fait de façon plus personnelle, propre à chaque visiteur (Gélinas, 2014)⁵⁷². Ce phénomène est renforcé par l'effacement du geste du scénographe « comme si la reconstitution était un morceau de réalité, parvenu jusqu'à nous sans aucune intervention muséographique ». Dans ces expositions, le regard critique et la réflexion ne sont pas encouragés et « on y cultive plutôt un passé nostalgique, sur le mode du sacré et de la vénération » porté par un discours consensuel. Noémie Drouguet dénonce les logiques communicationnelles, qui se traduisent par une communication très prometteuse en amont ancrée dans le champ du rêve, de l'évasion, du voyage, mais aussi les logiques marchandes, qui se traduisent notamment par la tendance à présenter des sujets populaires mais aussi l'absence d'enquêtes de publics. Seuls les chiffres de fréquentation servent de marqueur pour attester de la réussite ou non de l'exposition et justifier aussi les investissements auprès des financeurs. Cependant, elle reconnaît que certaines de ces expositions-spectacles sont pourtant des réussites, portées par de véritables intentions de médiation, d'authenticité, de transmission de savoirs (Drouguet, 2005)⁵⁷³.

La mise en opposition des « expositions-spectacles » s'inspirant des parcs à thème, avec les parcs à thème eux-mêmes n'est pas toujours efficace et les logiques des uns, peuvent très bien enrichir les autres. Raymond Montpetit, comme Florence Belaën après lui, considère que l'exposition au musée présente des caractéristiques similaires avec les parcs car ce sont des lieux publics, construits et aménagés où les usages des visiteurs sont proches. Ce sont des lieux « où l'on se rend pour découvrir un espace global, une ambiance, des parcours ainsi que des regroupements de choses matérielles visibles, mises là en représentation, à l'intention de ceux qui s'y déplacent durant un certain temps, au rythme qu'ils choisissent d'adopter » (Montpetit,

⁵⁷¹ Drouguet Noémie. 2005. « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées*, n°5, p. 65-90.

⁵⁷² Gélinas Dominique. 2014. « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n°16.

⁵⁷³ Drouguet Noémie. 2005. « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées*, n°5, p. 65-90.

2005)⁵⁷⁴. Ce sont des lieux qui sont construits de toute pièce à la différence des sites historiques qui préexistent avec le musée et l'exposition, et avant la décision d'en faire des lieux publics. Le lieu comme les objets qui s'y trouvent ont connu d'autres fonctions et d'autres usages avant que l'on ne leur attribue un caractère patrimonial. Ils peuvent d'ailleurs comporter ou non un musée dit de site. Cette tendance qui vient des Etats-Unis est apparue aux alentours de 1850. Elle découle d'un mouvement de conservation qui cherche à « sacrifier certains endroits qui conservent physiquement le souvenir d'événements marquants de l'histoire nationale ». Ces sites, dont les champs de bataille, « incarnent en trois dimensions des récits, ils commémorent les événements majeurs qui s'y sont déroulés ». Par le sentiment de réalité qu'ils offrent et l'expérience qu'ils font vivre aux visiteurs en les transportant « au cœur de l'histoire racontée », ils sont « plus porteurs d'émotion et de véracité ». Dans les sites historiques, « les visiteurs entrent, pour ainsi dire, dans un environnement qu'ils éprouvent et ressentent, ils marchent là où l'histoire s'est faite et deviennent eux-mêmes des « quasi-témoins » » (Montpetit, 2005)⁵⁷⁵.

A certains égards, la mise en lumière de monuments dans les espaces urbains joue elle aussi sur une forme d'immersion, où la nuit joue le rôle de frontières et recrée des espaces dramatisés, contribuant selon Anne Raulin à transformer le paysage nocturne de la ville en un « théâtre urbain » permanent (Raulin, 2001)⁵⁷⁶. Selon Justine Bourgeois, la mise en lumière contemporaine « pensée d'une manière originale et autonome hors de toute référence à l'image diurne », s'appuie sur le fait que la nuit produit des images simplifiées (et plus signifiantes) de ses sites ce qui donne aux images du patrimoine une puissance simple, évidente, telle une potentialité souveraine. Elle « témoigne de l'intention du créateur » mais surtout elle « autorise d'autres lectures du monument », se servant de l'éclairage comme « l'inscripteur mémorisant du passé » et les stratégies de mise en lumière tendent à normaliser la mise en valeur des « mémoires » de la ville. Mais on peut lire dans ces normes l'évolution de nos pratiques et représentations sociales et culturelles dans le temps. Pour Justine Bourgeois, le risque est cependant « l'effacement progressif de nos facultés d'identification et d'interprétation de la matière visible » face à une surabondance « des visions de nuit » (Bourgeois, 2002)⁵⁷⁷

⁵⁷⁴ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

⁵⁷⁵ Montpetit Raymond. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

⁵⁷⁶ Raulin Anne. 2001. *Anthropologie urbaine*, Paris, Armand Colin, 188 p.

⁵⁷⁷ Bourgeois Justine. 2002. « Le monument et sa mise en lumière », *L'Homme & la Société*, vol. 145, n°3, p. 29-49.

S'intéressant particulièrement aux expositions immersives utilisant les technologies numériques, Dominique Gélinas rappelle que le numérique « ne peut pas activer tous les sens » et que « par conséquent, les mondes virtuels ne pourraient jamais reproduire la réalité telle qu'elle est ». Elle insiste sur le phénomène de remédiation, au sens donné par Alison Griffiths, comme étant le fait que les technologies d'immersion s'appuient sur des technologies plus anciennes et en reprennent les procédés et surtout sur l'importance de la recherche et de l'expérimentation, dans la mesure où les nouvelles technologies numériques ne sont pas totalement maîtrisées par les concepteurs, où la réalité de la gestion de projet et les injonctions temporelles qui structurent les processus de production empêchent les concepteurs à ne pas réellement prendre le temps de réfléchir pour inventer de nouvelles formes d'écritures immersives numériques (Gélinas, 2014)⁵⁷⁸. Cette réflexion est toujours d'actualité selon Laurent Lescop, Jean-Michel Geneste, Martin Marquet, Victor Yvin, Pacôme Gérard et Pascal Magontier, qui s'intéressant à l'immersion 3D archéologique, invite les concepteurs à développer leur propre grammaire à 360°, s'inspirant de ce qui s'est fait mais en tentant aussi d'inventer de nouvelles règles, propres à la technologie. Selon eux, les enjeux de l'immersion, dans le domaine de l'archéologie qu'ils explorent mais qui nous semble aussi pertinent pour d'autres domaines de médiation, sont d'ouvrir « le chercheur et le public à l'appréhension phénoménologique des sites présentés », de produire « une mise en contexte permettant d'approcher, à défaut de saisir, les interactions complexes entre une production anthropique, un espace parfois aménagé et des percepts ». L'ouverture de nouveaux points de vue, leur multiplicité des points de vue permettent par exemple de saisir des éléments qui ne peuvent être saisis sur place, ou qui ne peuvent être saisis que par un seul point de vue. C'est un donc un enjeu majeur, mais ils mettent également en avant l'importance de la narration tout comme l'esthétique de l'environnement visuel et la place de la métaphore, celle qui entraîne la métamorphose comme le fait le voyage, et enfin de réfléchir au rapport des visiteurs non plus seulement avec l'espace virtuel mais aussi entre eux (Lescop, Geneste, Marquet, Yvin, Gérard, Magontier, 2020)⁵⁷⁹. A ce sujet, et nous terminerons ici, la dimension individuelle de l'expérience VR est souvent un reproche que l'on fait à la technologie et aux concepteurs. Un rapport du ministère de la Culture sur la réalité virtuelle en date de 2020, met en avant la

⁵⁷⁸ Gélinas Dominique. 2014. « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n°16.

⁵⁷⁹ Geneste Jean-Michel, Gérard Pacôme, Lescop Laurent, Marquet Martin, Magontier Pascal, Yvin Victor. 2020. « Les enjeux de la narration dans l'immersion 3D archéologique », *In Situ*, n°42.

tendance au développement d'expériences collectives⁵⁸⁰. Cependant, il s'agit pour nous d'un faux-débat, car c'est la même situation au théâtre, au cinéma ou à l'opéra, ou le visiteur vit seul son expérience et la partage après. C'est ce qu'évoque Paola Gazzani Marinelli, diplômée en sciences sociales et politiques, dans une interview accordée au journal Le Temps en déclarant : « c'est une expérience individuelle, comme lorsqu'on lit un livre, même s'il existe déjà des expériences de projections multiples avec vingt personnes regardant en même temps la même chose »⁵⁸¹. Il existe également des expériences collectives qui impliquent différentes personnes au sein d'un même espace virtuel, comme l'a fait ScanPyramids VR qui propose une visite groupée de la pyramide de Khéops⁵⁸².

2.3.3. De quoi la reconstitution est-elle réellement la reconstitution ? Représentations, enjeux et usages des reconstitutions du passé

L'étude des reconstitutions permet de faire la lumière sur la valeur que nous donnons aujourd'hui à l'objet du passé ou plutôt les valeurs qui peuvent être documentaire, éducative, artistique, esthétique, émotionnelle, commerciale ou identitaire (Meylan, 2016)⁵⁸³. Mais elle révèle également la représentation qu'il en donne et ses usages.

Si nous avons parlé des reconstitutions dans le champ de l'exposition et de la muséologie, dans les parcs d'attractions, il est un genre que nous n'avons pas évoqué, celui qui porte le nom de reconstitution historique ou d'histoire vivante et qui implique la reconstitution d'une période historique, par des professionnels, des chercheurs ou des passionnés. Deux formes se distinguent, les formes permanentes comme les archéosite qui sont ouverts en permanence au public et les formes temporaires. Audrey Tuailon Demésy qui a mené d'importantes recherches entre 2009 et 2014, en France, en Suisse et en Belgique, la définit comme une activité culturelle, un mouvement de remémoration du passé qui se situe « entre

⁵⁸⁰ Rapport de la mission sur la réalité virtuelle et la réalité augmentée, Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, ministère de la Culture, 2020, [en ligne] <https://www.culture.gouv.fr/> [consulté le 1 juillet 2023]

⁵⁸¹ La réalité virtuelle, ou comment repenser la narration cinématographique, Le Temps, [en ligne] <https://www.letemps.ch/culture/ecrans/realite-virtuelle-repenser-narration-cinematographique> [consulté le 2 juillet 2023]

⁵⁸² Présenté notamment par la Cité nationale de l'Architecture en 2019 et au musée des Confluences de Lyon en 2023, [en ligne] <https://horizonkheops.com/> [consulté le 10 juillet 2023]

⁵⁸³ Meylan Karine. 2016. *Réflexions autour de la réception des objets archéologiques au sein de la reconstitution historique. Le fabuleux destin des biens culturels. Ordre et désordres de la réception*, Panayota Badinou éd., BSN Press, p. 41-51.

dimension identitaire et patrimoniale, continuité, permanence et réactualisation » (Tuailleon Demésy, 2014)⁵⁸⁴. La reconstitution historique implique un mouvement communautaire car si elle s'intéresse « aux dimensions artisanales et techniques d'activités (forge, tissage, etc.) », elle implique aussi la recherche de « formes communautaires disparues ». Les communautés s'organisent autour de périodes historiques, de la préhistoire à la Seconde Guerre mondiale, et chacune possède ses spécificités, ses valeurs, ses intérêts, des modes de représentation, de fonctionnement et mettent en œuvre de multiples formes de pratique. Certaines époques comme l'époque napoléonienne traitent plus des aspects militaires, d'autres comme le médiévalisme, de la vie quotidienne et de l'artisanat. Concernant les Guerres mondiales, le rapport à la mémoire est particulièrement présent car il « relève, non plus d'un passé indéterminé, mais d'une histoire proche, pour laquelle il existe encore des liens de filiation directe ». Certains sont des collectionneurs, d'autres non. Elle distingue deux types de pratiques, qui sont parfois complémentaires au sein d'une même période, celle de la reconstitution historique et celle qui s'intéresse de manière plus spécifique aux Arts Martiaux Historiques Européens (AMHE). Dans les deux cas, l'enjeu principal est la reproduction à l'identique ou au plus près de la réalité historique, des gestes techniques et des artefacts. Il est aussi de déconstruire les idées reçues du grand public. Elle les distingue d'autres formes de réappropriation du passé comme les fêtes et les carnivals, par « les dimensions d'échange » (entre participants ou avec le public) et de transmission de savoirs et savoir-faire historiques » qui sont considérés par les reconstituteurs comme un fondement. L'histoire vivante est fortement ancrée dans une dimension événementielle, le temps de quelques jours, souvent au printemps ou en été et se fait soit dans un mode fermé, entre reconstituteurs, soit dans un mode ouvert, impliquant présentation et échange avec le grand public. Ces échanges peuvent prendre la forme de « démonstrations de savoir-faire, d'échanges verbaux ou bien encore de spectacles, notamment pour ce qui concerne les re-créations de batailles ». Ces événements sont soit portés par les communautés elles-mêmes, soit par des collectivités territoriales. La dimension spectaculaire n'est pas pour elle un mode permanent, pas toujours recherché par les reconstituteurs. Mais l'histoire vivante déborde largement le cadre de l'événement pour les individus qui sont passionnés, impliquant une forte activité, invisible pour le public mais importante pour les reconstituteurs qui travaillent d'ailleurs souvent en famille, et qui va de la recherche historique à la confection des costumes et des artefacts. C'est un milieu très codé, où les hommes, « majoritairement de jeunes

⁵⁸⁴Tuailleon Demésy Audrey. 2014. « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain », *Ethnologie française*, vol. 44, n°4, p. 725-736.

trentenaires (actifs ou étudiants), diplômés du supérieur », sont surreprésentés. Les observations de la chercheuse montrent que les femmes sont plutôt impliquées à travers leur couple. Les entretiens et les questionnaires montrent que les motivations des reconstitueurs sont après la passion de l'histoire, « la convivialité et le partage ». L'entrée dans le milieu se fait « grâce à la sphère amicale » mais elle nécessite pour l'individu la reconnaissance par la communauté de son travail de recherche et de la précision de la reconstitution du costume notamment. Les communautés sont peu ouvertes à la recherche et Audrey Tuaille Demésy montre qu'il est fortement recommandé pour le chercheur d'être lui-même impliqué en tant que reconstituteur et donc reconnu par la communauté. Cette présentation peut toutefois être confrontée à des exceptions bien entendu. La chercheuse invite à questionner le fait que l'histoire vivante qui est instituée depuis une dizaine d'années au moment de ses recherches, va évoluer avec le vieillissement des pratiquants et qu'il est important de suivre et de prendre en compte ces évolutions. Les reconstitueurs « entretiennent un lien étroit aux dimensions culturelle et patrimoniale inhérentes à toute reconstitution » et les associations participent pleinement au processus de patrimonialisation, travaillant d'ailleurs souvent en lien avec les musées. Si les pratiquants considèrent eux-mêmes les reconstitutions comme « fausses », car elles ne sont pas d'époques, d'autant que parfois pour des raisons de sécurité certains outils peuvent être interdits dans certaines conditions, le processus de création lui, est considéré comme « véritable » (Tuaille Demésy, 2014)⁵⁸⁵.

Pour Maryline Crivello, maître de conférences en histoire moderne et spécialiste des usages de l'histoire dans les médias narratifs, la reconstitution a « besoin d'historicité » en ce qu'elle est une forme de re-création « d'un fait attesté par l'Histoire, connu par les archives, exploré par des érudits locaux ou exposé par des historiens ». Le champ de référence est donc toujours ancré au réel, et l'histoire vivante est donc très attachée à la question de l'authenticité et de la véracité (Crivello, 2000)⁵⁸⁶.

Audrey Tuaille Demésy met en avant la question du tourisme, observant qu'en 2009, « plus de 40% des visiteurs (d'événements d'histoire vivante) provenaient d'une autre région, voire de pays limitrophes » et en particulier la Belgique. Elle montre d'ailleurs qu'en France, l'histoire vivante est très présente dans le Nord, sans toutefois en explorer les raisons. Les touristes qui fréquentent les événements d'histoire vivante, sont à la fois des membres de la

⁵⁸⁵Tuaille Demésy Audrey. 2014. « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain », *Ethnologie française*, vol. 44, n°4, p. 725-736.

⁵⁸⁶Crivello Maryline. 2000. « Comment on revit l'Histoire. Sur les reconstitutions historiques 1976-2000 », *La pensée de midi*, vol. 3, n°3, p.69-74.

communauté mais aussi des touristes non issus de la communauté. Selon elle, « c'est sur l'ancrage patrimonial (et architectural) de l'histoire vivante que repose le tourisme des reconstitutions ». Il devient un moyen de visibilité mais aussi une ressource économique pour les acteurs locaux, organisateurs et collectivités territoriales. Elle met également en avant la forte dimension mémorielle présente dans l'histoire vivante, et un lien « ténu » entre histoire et mémoire. Elle considère que la mémoire est vivante, s'appuyant sur la définition de Pierre Nora, et qu'elle devient « l'expression de l'historique », qui s'exprime à travers le rapport au corps des participants et les techniques mises en action ». Le geste retrouvé devient la trace du passé, assure la continuité et enclenche l'inscription mémorielle. Selon elle, « l'idée d'une forme de permanence corporelle est l'élément qui autorise les pratiquants à inscrire leurs savoir-faire dans un cycle temporel long ». Cela se retrouve dans le vocabulaire des pratiquants chez qui les termes « protéger » et « remémorer » sont des termes clés qui donnent sens à leurs pratiques de reconstitution. Ces processus se font soit en interne, au sein de la communauté, soit en externe, entre la communauté et le public. Les travaux d'Audrey Tuaille Demésy montrent que l'histoire vivante crée chez les publics un sentiment d'admiration, parfois de fascination et que c'est en grande partie grâce à l'émotion suscitée par la reconstitution que se crée « une proximité temporelle avec l'histoire ». C'est parce que la transmission est revendiquée que les liens se tissent entre mémoire et histoire au sein de l'histoire vivante. Pour la chercheuse, le sentiment d'appartenance au passé, de filiation avec des individus plus ou moins proches, des ancêtres, relèvent de la postmémoire au sens de Marianne Hirsch, mais qu'elle élargit dans le temps d'une certaine façon. Comme tout processus de ré-mémorisation et de réappropriation du passé, les stratégies de reconstitution fonctionnent aussi sur le mode de l'oubli et il est indispensable de questionner les choix des reconstituteurs (Tuaille Demésy, 2014)⁵⁸⁷.

Selon Maryline Crivello le phénomène de l'histoire vivante appartient au changement de régime d'historicité que nous avons évoqué précédemment et les manifestations appartiennent à un mouvement « manifeste d'adhésion au passé » (Crivello, 2000)⁵⁸⁸. Elles témoignent du clivage qui existe entre l'histoire des historiens et la demande mémorielle du public et « renouent, à leur manière, le difficile dialogue entre le monde des morts et celui des vivants ». Ainsi, elles n'informent pas tant sur le passé lui-même que sur « ses réemplois, ses usages, sur sa prégnance dans l'actualité ». Avec le risque que les logiques à l'œuvre,

⁵⁸⁷Tuaille Demésy Audrey. 2014. « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain », *Ethnologie française*, vol. 44, n°4, p. 725-736.

⁵⁸⁸ Crivello Maryline. 2000. « Comment on revit l'Histoire. Sur les reconstitutions historiques 1976-2000 », *La pensée de midi*, vol. 3, n°3, p.69-74.

patrimoniales, touristiques, politiques, sociales, identitaires, entraînent la reconstitution d'un passé qui n'a parfois « plus grand chose à voir avec l'histoire ». Il est donc important de prendre en compte « la dimension symbolique et politique, au sens large, à l'œuvre dans ces modes de participation sociale » des braconniers de l'histoire, pour reprendre ses mots, désignant ainsi ceux qui utilisent et détournent l'histoire. Elle montre que parfois ces manifestations qui s'articulent entre passé, présent et futur, peuvent jouer le rôle d'expression d'une identité culturelle, sociale ou politique, voire de « révélateur social ou politique pour le présent, par un système de « re-jeu » et d'allusions à l'actualité » (Crivello, 2000)⁵⁸⁹. L'historien Guillaume Mazeau fait le même constat des usages de l'histoire vivante comme outils et procédés de connaissance mais aussi comme moyen de « recharger d'enjeux, un passé qui au moins depuis le Bicentenaire, n'évoque plus aux contemporains que des images vides, peuplées de clichés usés jusqu'à la corde ou d'éléments du patrimoine ». Les dispositifs numériques constituent selon lui de « nouveaux supports pour renouveler l'usage des reconstitutions ». Ils permettent de réintégrer la dimension mémorielle dans un lieu d'histoire, et la dimension historique dans un lieu de mémoire. Ils permettent également en rendant les utilisateurs actifs par le biais de dispositifs interactifs, de les transformer en protagonistes actifs d'une réflexion sur le passé (Mazeau, 2019)⁵⁹⁰.

L'étude des mises en scène de l'histoire est riche d'enseignement sur les récits de l'identité locale, et sur les usages de l'histoire (Crivello, 2006)⁵⁹¹. Maryline Crivello invite donc le chercheur à « questionner les processus de conception de liens communautaires fondés sur des valeurs exposées et qui sont des formes d'évolution du lien social », se demandant si les reconstitutions, ne sont pas quelque part « des laboratoires d'expérimentation de nouvelles formes de sociabilité » ou si encore, elles ne correspondent pas à « un travail de deuil de notre société », postulant que quelque part, « affronter l'avenir, c'est aussi retrouver, pour une

⁵⁸⁹ Crivello Maryline. 2000. « Comment on revit l'Histoire. Sur les reconstitutions historiques 1976-2000 », *La pensée de midi*, vol. 3, n°3, p.69-74.

⁵⁹⁰ Guillaume Merzeau donne l'exemple du jeu Assassin's Creed Unity. « Le jeu Assassin's Creed Unity fourmille de détails erronés et sa dramaturgie cède aux vieux clichés de l'horreur révolutionnaire. Pourtant, il s'agit bien d'un jeu : ses praticiens sont en général rompus à ses codes et n'entretiennent pas de rapport simpliste à l'illusion de récréation. Surtout, beaucoup d'autres choses augmentent l'intelligence du passé : la perception de la ville ancienne, de sa densité et de ses rythmes, place le joueur, de manière sensible et en situation, devant la question concrète et immédiate de ses capacités d'agir, faisant de l'événement révolutionnaire non un donné, mais une brèche temporelle dans laquelle il est possible, ou non, de jouer. Accompagné d'explications, monté voire « corrigé », le jeu se révèle redoutablement efficace pour transmettre, en situation d'enseignement, la singularité d'un « milieu » urbain révolutionnaire ». Mazeau Guillaume. 2019. « Revivre ou déjouer le passé ? Reprendre l'histoire de la Révolution française », *Sociétés & Représentations*, vol. 47, n°1, p. 27-38.

⁵⁹¹ Crivello Maryline. 2006. « Les braconniers de l'Histoire. Les reconstitutions historiques : nouveaux lieux du politique ? », *Concurrence des passés : Usages politiques du passé dans la France contemporaine*, Presses universitaires de Provence, p. 49-58.

communauté, un principe d'existence dans l'Histoire » (Crivello, 2000)⁵⁹². De ses travaux sur les fêtes historiques, elle observe que « à quelques exceptions près, elles évacuent les fractures du XXe siècle pour se replonger dans un passé « intemporel » qui permet de se ressourcer et de rêver ». C'est pour elle « le signe d'un deuil collectif et d'un désir de ré-enchantement du monde », engendré par une distance qui « existe entre la dictature de l'événement dans les médias ou l'importance des ouvrages sur les blessures nationales de ce siècle et la mise en scène d'un passé local, anecdotique et lointain » (Crivello, 2001)⁵⁹³.

Pour l'historienne de l'art, Estelle Zhong, la reconstitution, et nous sortons ici de l'histoire vivante, « reconfigure les représentations de l'événement originel par modification des souvenirs initiaux et création de faux souvenirs ». S'inscrivant dans les travaux de la psychanalyste Elizabeth Loftus, elle considère la reconstitution ou re-enactment, qui postule que le souvenir d'un événement se stabilise lors de sa remémoration, est une pratique artistique mais aussi politique. Selon elle, « l'art invente ici le souvenir d'un événement et donc l'événement lui-même ». Aussi, elle invite à ne pas sous-estimer « la pérennité de ces souvenirs fictionnels », des souvenirs que les spectateurs auront l'impression d'être « des souvenirs de l'événement historique, alors qu'ils n'ont que les souvenirs de sa reconstitution » (Zhong, 2014)⁵⁹⁴.

Concernant les panoramas, la chercheuse Alison Griffiths évoquait également cette question des usages politiques des reconstitutions et des expériences immersives du passé. Cependant, elle met en évidence un usage dont nous ne retrouvons pas la trace dans les travaux contemporains, celle de présenter l'actualité, à des fins politiques. Ses recherches mettent en évidence le goût des panoramistes pour la représentation des grandes batailles. Elle distingue deux genres, les panoramas de type « monument national » et les panoramas de type « journal illustré ». Le premier type était « élaboré, au plan du discours, comme une peinture commémorative susceptible de célébrer une victoire pouvant remonter à plusieurs années ». Tandis que le deuxième type présentait « en images les nouvelles marquantes du jour » et était présenté dans des rotondes construites à cet effet, généralement dans les capitales européennes. Les panoramas de type « journal illustré » apparaissaient rapidement après l'annonce de la bataille dans l'actualité, souvent quelques semaines à peine après l'annonce, même si en réalité

⁵⁹² Crivello Maryline. 2000. « Comment on revit l'Histoire. Sur les reconstitutions historiques 1976-2000 », *La pensée de midi*, vol. 3, n°3, p.69-74.

⁵⁹³ Crivello, Maryline. 2001. « Du passé, faisons un spectacle ! Généalogies des reconstitutions historiques de Salon et Grans en Provence (XIXe-XXe siècles) », *Sociétés & Représentations*, vol. 12, n°2, p. 225-234.

⁵⁹⁴ Zhong Estelle. 2014. « La reconstitution comme pratique artistique. Les faux souvenirs dans la fabrique de l'Histoire », *Revue Française d'Histoire des Idées Politiques*, vol. 39, n°1, p. 19-26.

la bataille avait eu lieu plusieurs mois auparavant. En découlent deux modes de réception pour les spectateurs qui pouvaient être « transformés en témoin historique ou en journaliste de guerre ». Alison Griffiths observe qu'il existe une dimension politique et que ces panoramas de représentation des batailles, étaient sans doute pensés « de façon à déclencher une poussée de ferveur nationaliste chez les spectateurs du début du 19^{ème} siècle. On ne doit donc pas « sous-estimer la fonction propagandiste des panoramas » qui transformant le fait guerrier en spectacle visuel cherchaient « à renforcer l'opinion publique vis-à-vis de l'Empire ». En s'appuyant sur les travaux de l'historienne hollandaise Evelyn Onnes-Fruitema, elle observe que ce rôle idéologique des panoramas s'est perpétué à travers le temps, pour exemple, huit des dix panoramas construits depuis 1960 représentent des batailles nationales » (Griffiths, 2003)⁵⁹⁵.

Le terme reconstitution, désigne et s'intègre dans de multiples catégories de dispositifs d'usages et de valeurs. Ce mot est également employé dans d'autres secteurs culturels que celui du musée comme dans l'audiovisuel et le documentaire qui donnent à voir des scènes avec des acteurs en costumes évoquant des événements du passé (Schall, 2010)⁵⁹⁶. Il peut aussi être évoqué ou désigné par d'autres termes. André Desvallées décrit les reconstitutions comme des ensembles, qui ne sont pas forcément complets, auxquels « ont été intégrés des outils et du matériel ancien collectés ailleurs et permettant une présentation synchronique » au contraire des restitutions qui sont des ensembles qui ont fait « l'objet d'un simple transfert avec démontage et remontage à l'identique. Il emploie également le terme de recreation (Desvallées, 1989)⁵⁹⁷. Nous avons noté que l'*Imperial War Museum* de Londres utilise le même terme. Il serait intéressant de discuter de la signification attachée à cette notion par le musée. La théoricienne des arts Chantal Guinebault parle de « re-matérialisation de l'espace » comme résultant « de la manipulation et du détournement que subit la technique picturale de la perspective ». Ce terme lui permet d'exprimer le fait que le décor se déploie « au-delà du plan défini en fond de scène délimitant l'espace représenté » (Guinebault, 2012)⁵⁹⁸. Nous avons évoqué précédemment la notion de re-enactment. Nous aimerions à présent questionner la notion de reconstitution d'un point de vue infocommunicationnel et la mettre en regard d'autres notions proches, incluant un « re ». Le préfixe re- a une valeur itérative ; il a pour fonction de

⁵⁹⁵ Griffiths Alison. 2003. « Le panorama et les origines de la reconstitution cinématographique », *Cinémas*, vol 14, n°1, p. 35-65.

⁵⁹⁶ Schall Céline. 2010. « La Médiation de l'archéologie à la télévision : La construction d'une relation au passé », *Culture & Musées*, n°16, p. 197-198.

⁵⁹⁷ Desvallées André. 1989. « Collecte en Aubrac », *Cours de Muséologie selon Georges-Henri Rivière*. Paris, Dunod, p. 185-192.

⁵⁹⁸ Guinebault Chantal. 2012. « Scénographie et représentation : une certaine façon d'appréhender le monde », *Études théâtrales*, n°54-55, p.291-297.

marquer le mouvement en arrière qui nous pousse vers l'avant. Mais quelles sont les réalités, les logiques à l'œuvre dans ces différentes pratiques ? Quels sont les enjeux en termes de médiation de chacune de ces pratiques ? Dans un acte de colloque, la chercheuse Jessica De Bideran interroge les notions de reconstitution, restitution et de restauration pour comprendre les logiques qui sont à l'œuvre derrière ces trois façons de transmettre un monument historique en particulier un monument virtuel (De Bideran, 2016)⁵⁹⁹. Elle propose une approche médiologique pour comprendre l'évolution des pratiques qui se cachent derrière ces termes. Elle évoque d'abord la proximité des définitions de ces trois notions dans le langage courant avant de se tourner vers les SIC. La restauration est une activité spécifique réservée au domaine de la construction architecturale qui limite au maximum l'interprétation. Elle est dans l'exécution, le faire et le construire. Le verbe « restaurer » du latin impérial *restaurare* signifie littéralement rebâtir, réparer ou encore refaire. Le terme est employé dès le 12^{ème} siècle dans le domaine de l'architecture et de l'art (Rey, 2010)⁶⁰⁰. En Italie le mot *restauro* est utilisé dès le 16^{ème} siècle et désigne un exercice graphique qui consiste à rendre aux vestiges de la Rome antique leur état passé et qui sera rendu particulièrement populaire au 18^{ème} siècle grâce aux architectes du Prix de Rome de la villa Médicis qui devaient en quatrième année produire des « restaurations » c'est à dire de grandes planches aquarellées proposant diverses restitutions graphiques de monuments antiques, permettant ainsi aux jeunes pensionnaires de se familiariser avec l'architecture classique (Pinon & Amprimoz, 1988)⁶⁰¹. La restitution semble aujourd'hui appartenir pleinement au champ du virtuel en particulier de la recherche autour du virtuel par distinction avec les entreprises et les institutions dont l'activité consiste à la diffusion de récits, d'œuvres, d'expositions au large public et donc une communauté non spécialiste, non scientifique mais elle « s'étend sur une large gamme interprétative ». Elle a « un rôle d'exploration et facilite l'élaboration de connaissances et se pose comme un lieu de rencontre de techniciens spécialistes des monuments et infographistes », s'inscrivant dans « une logique de monstration, de dire et de voir ». Le terme « restituer » vient du latin *restituere* et décrit l'action de remettre à sa place primitive mais aussi de rétablir un objet dans son état primitif après une altération. Cette notion évoluera pour désigner à partir du 18^{ème} siècle, l'opération qui consiste à faire revivre par la pensée ou par le dessin un monument détruit. Enfin, vient le

⁵⁹⁹ De Bideran Jessica. 2016. « Des restaurations de papier aux restitutions virtuelles, construction d'une reconnaissance scientifique et d'une mémoire patrimoniale », De la médiation des savoirs : Science de l'information-documentation et mémoires - Colloque international MUSSI, Mars 2016, Toulouse, France.

⁶⁰⁰ Rey Alain (dir.), 2010. Dictionnaire historique de la langue française. Paris : Le Robert.

⁶⁰¹ Pinon Pierre, Amprimoz François-Xavier. 1988. *Les envois de Rome (1778-1968). Architecture et archéologie*, Rome, École Française de Rome, 500 p

terme « reconstitution » emprunté au latin classique *constituere*, littéralement « mettre debout ». Dans le vocabulaire courant, il désigne le fait de rétablir dans un état ancien un objet ou un édifice, il devient, au sens figuré, synonyme de l'activité intellectuelle permettant de faire revivre par l'évocation d'un événement passé (Rey, 2010)⁶⁰². Dans son intervention, Jessica De Bideran met en avant le fait que c'est le terme le plus couramment exploité en SIC mais aussi dans le champ de l'animation patrimoniale « où une large part d'interprétation est assumée et même revendiquée ». Elle induit des « relations entre des individus qui pratiquent l'histoire par passion et en amateur, se situe au niveau de l'expérimentation, autrement dit le vivre et le partage ». C'est cette dernière acceptation que nous retenons tout au long de nos travaux. Ainsi, la reconstitution peut être définie comme « un média qui confère une dimension symbolique à des objets lointains et inanimés ». Elle devient le support d'une mémoire qui se diffuse au sein de l'espace public (De Bideran, 2016)⁶⁰³.

La reconstitution comble les lacunes du passé par l'ajout d'éléments extérieurs mais cohérents pour proposer une « réalité historique par l'imaginaire, construite par confrontation entre savoirs, vestiges ou fragments, les « traces » du passé, et l'idée générale que l'on se fait de ce passé, le « modèle ». Elle suppose un travail d'interprétation sérieux de confrontation des « traces » au modèle. La reconstitution historique est alors définie comme une forme d'évocation, faisant appel au sensible comme le montre Patrick Fraysse (Fraysse, 2006)⁶⁰⁴. Jessica De Bideran pointe le glissement qui s'opère autour des pratiques de reconstitution infographique, vers la notion d'évocation, significatifs de la mise en place d'une sorte de consensus terminologique permettant de nommer les pratiques infographiques mais qui se distingue des définitions mises en place en muséologie ou en sciences de l'information et de la communication. Cette notion permet une « plus grande liberté d'action, d'interprétation et de représentation ». Cependant, il n'est pas neutre, Jessica De Bideran nous en rappelle l'origine, car le terme « provient des romans d'aventure qui foisonnent au 19^{ème} siècle – romans historiques ou de science-fiction notamment ». Il représente l'action de « faire apparaître des choses par des moyens plus ou moins surnaturels mais aussi de rappeler à la mémoire d'une personne ou d'une communauté un épisode du passé ». Il est ancré dans le domaine du sensible,

⁶⁰² Rey Alain (dir.), 2010. Dictionnaire historique de la langue française. Paris : Le Robert.

⁶⁰³ De Bideran Jessica. 2016. « Des restaurations de papier aux restitutions virtuelles, construction d'une reconnaissance scientifique et d'une mémoire patrimoniale », De la médiation des savoirs : Science de l'information-documentation et mémoires - Colloque international MUSSI, Mars 2016, Toulouse, France.

⁶⁰⁴ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

mobilisant les sensations et les ressentis des spectateurs, et « envahit notamment les processus de médiation et de médiatisation du patrimoine par sa puissance émotionnelle d'incarnation et de rapprochement entre notre monde et celui de nos prédécesseurs » (De Bideran, 2016)⁶⁰⁵.

⁶⁰⁵ De Bideran Jessica. 2016. « Des restaurations de papier aux restitutions virtuelles, construction d'une reconnaissance scientifique et d'une mémoire patrimoniale », De la médiation des savoirs : Science de l'information-documentation et mémoires - Colloque international MUSSI, Mars 2016, Toulouse, France.

3. Médiations de la Grande Guerre ou de la guerre à la paix.

A la lumière de tout ce que nous avons évoqué précédemment, il est temps maintenant de nous intéresser plus spécifiquement à l'immersion dans le cadre de la médiation de la Première Guerre mondiale.

De nombreux historiens ont travaillé à mettre en lumière le processus de mise en mémoire et en patrimoine de la Grande Guerre. Ils montrent que dès le début de la guerre émerge la volonté de protéger un nouveau patrimoine avec ces vestiges produits par la guerre et notamment des éléments d'architecture militaire, des tranchées, des cratères de mines, des abris bétonnés, des postes d'observation, etc. (Viltart, 2014)⁶⁰⁶. Ce processus de patrimonialisation et de mise en valeur du patrimoine de la Grande guerre avait plusieurs fonctions, essentiellement sociale et politique. La première est de faire perdurer la mémoire et le souvenir pour ne pas oublier, ce qui s'explique par un traumatisme national fort mais aussi de soutenir l'effort et les victimes de la guerre. L'autre fonction consiste en la conservation de l'histoire militaire et son utilisation à des fins pédagogiques mais aussi à des fins parfois de propagande politique. Avant la fin de la guerre elle-même et jusqu'à aujourd'hui, de nombreux dispositifs de mise en scène de la Grande Guerre ont été inventés, mis en œuvre, et en dialogue les uns avec les autres. Monuments aux morts, mémoriaux, cimetières militaires, ossuaires, nécropoles, musées, centres d'interprétation, aménagements des champs de bataille, sont autant d'outils de mise en scène qui cohabitent et dialoguent aujourd'hui dans l'espace public. Les imaginaires et les représentations qui les traversent ont traversé le temps, l'histoire et les territoires et prennent ancrage pendant la guerre elle-même, sous l'influence du traumatisme et de la propagande politique. C'est ce dont nous nous proposons de discuter dans les pages suivantes.

⁶⁰⁶ Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.

3.1. Imaginaires et représentations de l'avant à l'après-guerre

L'historien Alain Prost s'est intéressé aux représentations sociales et symboliques de la guerre et leurs évolutions. Dans l'article *Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres*, il analyse les représentations de la guerre pendant l'entre-deux guerres. Il montre comment ces représentations évoluent, cohabitent, se transforment, s'annihilent de l'avant-guerre à l'après-guerre. La représentation de la guerre est fondée sur trois éléments, la représentation du combat, celle du soldat qui combat et celle de l'adversaire. Il montre le changement de paradigme qui s'opère sur la représentation de la guerre elle-même. Avant 1914, la guerre était perçue comme quelque chose de dynamique, en mouvement, à travers l'image de la cavalerie, mais aussi « de l'assaut décisif qui règle en une bataille le destin de la guerre (Sadowa, Sedan), de l'offensive à outrance » (Prost, 1994)⁶⁰⁷. Mais cette représentation cohabite avec une autre représentation, « plus statique mais plus civique », celle de la ville assiégée. La représentation du soldat dressait « un portrait moral du soldat qui mettait en valeur son courage, son enthousiasme viril, ou du moins son allant » qui partait à la guerre « gaiement et courageusement », vouant une allégeance sans faille à l'Etat. Quant à la représentation de l'ennemi, ou plus exactement de l'allemand, elle s'enracine dans celle de l'atrocité, notamment en rapport avec les combats de 1870. Certaines de ces représentations perdurent pendant la guerre de 14, elles sont perceptibles dans les récits de combattants et les récits de presse ou de littérature, notamment celle de l'assaut, de l'offensive, mais aussi celles de la gaieté et du courage, en témoigne par exemple le récit de l'assaut du général Péricard, lançant courageusement et presque allègrement ses troupes le célèbre « *Debout les morts* ». On observe tout de même un changement de paradigme qui s'opère pendant que la guerre s'enlise dans les tranchées, effaçant radicalement le caractère dynamique de celle-ci. La représentation de la guerre qui domine est « avant tout celle des tranchées et même des trous d'obus ». Elle fait écho à l'idée du siège, « par son côté statique et les misères accessoires qu'elle comporte : la faim, la soif, les rats, auxquels s'ajoutent d'autres détails d'autant mieux connus qu'ils constituent un premier registre de description, moins chargé d'émotion que celui du bombardement, de la

⁶⁰⁷ Prost Antoine. 1994. « Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, janvier-mars. La guerre de 1914-1918. Essais d'histoire culturelle, p. 23-31.

peur et de la perte des camarades ». Cette idée tendra à se généraliser après la guerre, de la ville à l'ensemble du territoire national (Prost, 1994)⁶⁰⁸.

Face aux morts de masse engendrés par les combats de 14-18, l'assaut et l'offensive ne sont plus considérés comme utiles, au contraire, ils sont perçus comme « inutiles, et inutilement meurtriers » ce qui engendrera de fortes critiques par rapport à la guerre. La mort prend une place centrale dans les représentations, si elle était auparavant une conséquence des batailles, elle en devient le centre, elle devient la définition elle-même de la guerre. Comme Antoine Prost l'écrit, « Faire la guerre, ce n'est pas faire des prisonniers, conquérir des villes, parcourir des terrains ; c'est tuer et être tué » et « le champ sémantique s'organise autour de termes tels que *tuerie, boucherie, carnage, horreur sanglante* ». Cette représentation de la mort est inscrite et circule à travers les récits de guerre, les témoignages, les souvenirs des poilus mais aussi dans les monuments aux morts, dans les cérémonies. Elle domine dans les cultes funéraires et les visites aux cimetières du front. Antoine Prost donne l'exemple de l'Ossuaire de Douaumont, « cimetière des cimetières, pour ceux que la guerre n'a pas seulement tués, mais réduits à l'état d'os dispersés et impossibles à identifier ». La représentation du soldat est elle aussi modifiée par les tueries de masse, il ne s'agit plus de soldats montant gaiement à l'assaut mais de soldats courageux, portés par des sentiments nobles, qui partent au combat en étant conscients de leur sacrifice et de l'horreur qui les attend. C'est ce sacrifice qui est mis en exergue dans les discours officiels, les cérémonies et tous les supports de commémoration ayant pour effet une forme de sacralisation de la figure du soldat (Prost, 1994)⁶⁰⁹. Pour l'historien Jay Winter, cela aura pour effet de créer une image sacrée mais aussi romantique du soldat, en ce qu'il est le garant de valeurs morales, de la vérité, de la compassion, de la fidélité, de la justice, le soldat qui « détenait la vérité, lui qui avait bravé la peur et la mort et qui en parlait au monde encore inconscient de ce qui s'était passé ». C'est la figure d'un soldat pacifiste, militant pour la paix, patriote mais aussi un libre penseur chrétien qui émerge dans la société de l'entre-deux guerres. En s'aventurant « dans le domaine du sacré, le no man's land qui séparait les vivants et les morts », et en servant « d'interlocuteur entre les communautés en deuil », il devient lui-même devenu une figure sacrée (Winter, 1994)⁶¹⁰. Antoine Prost note tout de même, une montée d'une forme d'anti-militarisme qui s'élève à l'encontre de ces représentations et

⁶⁰⁸ Prost Antoine. 1994. « Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, janvier-mars. La guerre de 1914-1918. Essais d'histoire culturelle, p. 23-31.

⁶⁰⁹ Ibid.

⁶¹⁰ Winter Jay. 1994. « Les poètes-combattants de la grande guerre une nouvelle forme du sacré », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 67-73.

dénonce l'inutilité de la guerre mais aussi l'inhumanité du soldat, celui qui accepte d'aller à la guerre pour tuer. Le soldat devient « un homme que la guerre déshumanise » (Prost, 1994)⁶¹¹.

Les images et les représentations de la guerre circulent également sous d'autres formes et dans d'autres espaces. Les historiens Yves-Marie Evanno et Johan Vincent montrent par exemple sous l'effet du développement du tourisme sur les champs de bataille dans l'entre-deux guerre, l'influence de l'utilisation croissante de cartes postales, dont beaucoup montraient les ravages de la guerre, ainsi que de petites caméras Kodak, utilisées notamment par les touristes américains ». L'industrie cinématographique en plein essor dans l'entre-deux guerre, jouera, elle aussi un rôle important (Evanno, Vincent, 2019)⁶¹² tout comme aujourd'hui. Pour Laurent Véray, maître de conférences en études cinématographiques, l'industrie du film, hier comme aujourd'hui, donne une place essentielle aux images d'archives qui ont joué et jouent encore un rôle essentiel dans l'appropriation de la mémoire et de l'histoire de la Première Guerre mondiale, en donnant « à la connaissance historique une autre forme d'accès, permettant ainsi d'élaborer une sorte de socle commun sur le sujet ». Il met en garde cependant sur la part de subjectivité de ces images présentant « un écart entre l'image et son référent, et le rapport au réel ne peut être envisagé que sous le signe de l'empreinte renvoyant à des faits incomplets » qu'il est pour lui, nécessaire de passer « au crible de la critique historique » (Véray, 2008)⁶¹³.

Face à l'horreur de la guerre et à la mort, la paix s'impose petit à petit, et dans les consciences collectives, dans l'entre-deux guerres, « faire la guerre n'était plus pensable » (Prost, 1994)⁶¹⁴. Cette tendance va perdurer et se renforcer après la Seconde Guerre mondiale, notamment à partir des années 1980 où le thème de la paix prendra une importance croissante, en témoigne la création de mémoriaux dédiés non plus à la mort et à la guerre mais bien, à la paix comme le Centre mondial de la Paix créé à Verdun en 1990 (Prost, 1994)⁶¹⁵. A partir des années 60, aux côtés de la thématique de la paix, celle de la réconciliation franco-allemande et de la mémoire partagée émergent, dans un contexte de construction européenne. Cérémonies,

⁶¹¹ Prost Antoine. 1994. « Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, janvier-mars. La guerre de 1914-1918. Essais d'histoire culturelle, p. 23-31.

⁶¹² Evanno Yves-Marie, Vincent Johan (dir.). 2019. *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*. Éditions Codex, 446 p.

⁶¹³ Véray Laurent. 2008. « Les images de la Grande Guerre. Des archives retrouvées pour des hommes oubliés », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 89-90, n°1-2, p. 5-19.

⁶¹⁴ Prost Antoine. 1994. « Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, janvier-mars. La guerre de 1914-1918. Essais d'histoire culturelle, p. 23-31.

⁶¹⁵ Prost Antoine. 1994. « Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, janvier-mars. La guerre de 1914-1918. Essais d'histoire culturelle, p. 23-31.

mémoriaux, musées sont alors mis en œuvre dans le cadre de collaborations franco-allemande, des actions parfois largement médiatisées, à l'exemple de la poignée de main de François Mitterrand et Helmut Kohl en 1984 devant l'Ossuaire de Douaumont. La mémoire partagée est également largement convoquée dans la mise en tourisme de mémoire, qui, investi d'une « fonction pacificatrice », doit se faire « vecteur de paix, un vecteur d'échange et de respect mutuel entre les peuples » et qui, à la fois nourrit l'imaginaire touristique et « innerve dans les discours tant au niveau de l'Etat qu'au niveau local » (Hertzog, 2012)⁶¹⁶.

3.2. D'où viennent les images et les imaginaires de la guerre ? Fabrication, éditorialisation et diffusion

Pour comprendre les images, les imaginaires et les représentations de la Première Guerre mondiale aujourd'hui, il nous semblait indispensable de nous pencher sur les images produites pendant la guerre, les représentations et les imaginaires qui se sont développés avec elles.

Récits de soldats, images de l'armée, images de presse, propagande artistique, instrumentalisation des ruines, de nombreuses images ont été capturées et ont circulé, portées par une forte propagande médiatique mais aussi contraintes par une censure importante. Nous ne pourrions pas ici tous les examiner en détail, ce n'est ni le lieu ni le propos. Ce qui nous intéresse ici, c'est de montrer comment ont été produites et ont circulé les images produites pendant la guerre, dans quel contexte, sans pour autant entrer dans les détails et en nous concentrant sur les images produites en France, par la France. Nous nous intéresserons particulièrement au rôle de l'armée, principale productrice des images de guerre, ainsi qu'aux images de presse, les deux sont liés, mais aussi aux missions d'artistes dont les œuvres exposées dans les musées servaient à la fois l'actualité, la propagande et la constitution d'une mémoire de la guerre, ce sont les images d'archives que nous trouvons aujourd'hui dans les collections des musées.

⁶¹⁶ Hertzog Anne. 2012. « Tourisme de mémoire et imaginaire touristique des champs de bataille », *Via*, n°1.

La forte médiatisation de la guerre, la production foisonnante d'images avec le développement de la photographie et du cinéma, les missions d'artistes dont les œuvres sont exposées dans les musées et les récits qu'ils produisent et qui les accompagnent, se mêlent aux récits des soldats, aux affiches de soutiens aux soldats, aux gueules cassées, et ont joué un rôle important dans la construction des imaginaires de la guerre qui circulent encore aujourd'hui. Parmi ces images, certaines sont authentiques, d'autres sont des reconstitutions, d'autres encore sont des caricatures mais toutes ont contribué à l'élaboration d'un imaginaire spécifique à la Première Guerre mondiale qui circule encore aujourd'hui.

3.2.1. Correspondances (sous surveillance)

Selon l'historien Sébastien Richez, spécialiste du développement des postes, ce sont environ 5,7 milliards d'objets, comprenant lettres et colis qui ont été envoyés et reçus par les soldats et leurs familles pendant la Grande Guerre. En octobre 1914, ce sont 600 000 lettres par jour qui sont reçues par le bureau central militaire (BCM) installé à l'hôtel des Postes de Paris, puis près de 4 millions de lettres ordinaires en avril 1915⁶¹⁷. L'historien Laurent Albaret également spécialiste de la poste et de l'aéropostale, propose le chiffre d'une moyenne de cinq millions de correspondances qui sont postées chaque jour, soit plus de quatre milliards de lettres et de cartes postales sur la durée totale du conflit⁶¹⁸. Ces chiffres impressionnants nous permettent d'entrevoir l'importance des récits des soldats dans la construction des représentations de la guerre.

La censure des lettres écrites par les soldats se met rapidement en place, dès les premières semaines du conflit. Au départ, l'intention de l'Etat major est surtout « d'intercepter tout ce qui peut être préjudiciable "aux intérêts de la défense nationale" c'est-à-dire des informations sur le matériel utilisé, les manœuvres, les positions des armées etc. Mais à partir de 1916, la censure s'intéresse également aux opinions et au moral des troupes. Il ne devait pas paraître dans les lettres destinées aux familles des opinions défavorables à la guerre. L'historien

⁶¹⁷ Richez Sébastien, Communiquer entre le front et l'arrière : au temps du « courrier facile », [en ligne] http://www.plateforme1418.com/themes/communiquer-entre-le-front-et-larriere-au-temps-du-courrier-facile_43, [consulté le 3 juin 2023]

⁶¹⁸ Laurent Albaret, entretien pour France 24, 2017, [en ligne] <https://www.france24.com/fr/20170114-poste-premiere-guerre-mondiale-courrier-lettres-poilus-censure-cartes-postales> [consulté le 3 juin 2023]

Rémy Cazals l'évoque au cours d'un entretien réalisé dans le cadre de nos recherches, « ce qui intéresse les censeurs c'est de savoir si les soldats ont un bon esprit ou un mauvais esprit, c'est à dire, est-ce qu'ils ont un bon moral, est-ce qu'ils sont d'accord avec la guerre ou bien est-ce qu'ils sont prêts à se mutiner, à se révolter. Et dans leurs statistiques, ils disent par exemple, bon esprit 7 %, mauvais esprit 6% et sans intérêt, 85 ou 87 %, mais sans intérêt pour eux les censeurs ». Il nous fera remarquer également que beaucoup de lettres étaient considérées sans intérêt mais qu'il faut tenir compte du fait que les soldats étaient conscients de la censure et qu'ils se censuraient eux-mêmes⁶¹⁹. Devant la masse de courriers envoyés, l'impact de la censure reste cependant limité. Pour exemple, selon l'historien Jean-Noël Jeanneney, une étude des archives des Commissions de Contrôle postal aux Armées entre 1916 et 1918, montre que, entre 1917-1918, 180 000 lettres seront ouvertes chaque jour en France⁶²⁰. Un chiffre dérisoire en comparaison du nombre de lettres envoyées par les soldats.

3.2.2. Ce que l'armée donne à voir

Très rapidement après le début de la guerre, le gouvernement français en particulier le ministère des Affaires étrangères, se trouvent confronté à un problème : la propagande par l'image engagée par l'Allemagne inspirée par l'Autriche, qui envoie sur le front des photographes non militaires, issus de la presse, une propagande qui se montre particulièrement efficace. Selon Hélène Guillot, le ministère des Affaires étrangères cherche des soutiens auprès des autres ministères et d'autres institutions pour produire et récolter des images qui serviront la propagande française⁶²¹. Deux structures sont créées en 1915, la Section cinématographique

⁶¹⁹ cf. retranscription entretien Rémy Cazals en annexe

⁶²⁰ Jeanneney Jean-Noël. 1968. « Les Archives des Commissions de Contrôle postal aux Armées (1916-1918). Une source précieuse pour l'histoire contemporaine de l'opinion et des mentalités », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, tome 15, N°1, p.209-233.

⁶²¹ Théophile Delcassé, ministre des Affaires étrangères, s'adressant au ministère des Beaux-Arts en mai 1915, pose clairement les orientations : La publication ou l'exposition de tels documents est jugée désirable pour agir sur l'opinion de neutres [...]. J'ai été amené à me demander s'il n'y aurait pas intérêt à étendre cette enquête photographique dans la mesure où le ministère de la Guerre pourrait l'autoriser, et si votre administration, qui est parfaitement outillée à cet effet, ne pourrait pas faire recueillir des scènes de dévastation de guerre. Sans parler de l'intérêt documentaire et peut-être scolaire que pourrait avoir une telle collection, elle serait très utile pour la diffusion à l'étranger des preuves les plus intéressantes ou les plus saisissantes et je serais disposé à en faciliter la reproduction dans les journaux, revues, cartes postales, etc. et les expositions dans les librairies à l'étranger (...) ». Le ministère des Beaux-Arts répond favorablement, considérant que « cette collection constituerait un efficace instrument de propagande vis-à-vis des pays neutres ». Il requiert le développement d'une collaboration tripartite avec le ministère de la Guerre « pour les agents d'exécution, les moyens de transport nécessaires et les plus larges facilités de circulation ». Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

de l'armée (SCA) issue d'un accord entre le ministère de la Guerre et les maisons cinématographiques (Guillot, 2010)⁶²² et la Section photographique de l'armée (SPA) issue d'un accord entre les ministères de l'Instruction publique et des Beaux-Arts, de la Guerre et des Affaires étrangères. Ces deux structures SCA et SPA seront unies en janvier 1917 sous l'appellation Section photographique et cinématographique de l'armée (SPCA)⁶²³, basée rue de Valois à Paris qui met alors en place des binômes composés d'un photographe et d'un cadreur. Sa création coïncide avec le recul de l'armée allemande et l'augmentation massive des opérations de destructions de celle-ci. Si la gestion administrative et financière est totalement dévolue au sous-secrétariat aux Beaux-Arts, le ministère de la Guerre reste le commanditaire, le donneur d'ordres de missions et le censeur. Il est également l'interlocuteur privilégié de la presse française et étrangère. Le ministère des Affaires étrangères lui s'occupe de la diffusion des images à l'étranger⁶²⁴. L'objectif est triple, prendre des clichés intéressants « *au point de vue historique, au point de vue de la propagande par l'image dans les pays neutres, au point de vue des opérations militaires, pour la constitution des archives documentaires du ministère de la guerre* »⁶²⁵. La collecte et l'archivage d'images relèvent aussi d'un objectif mémoriel, celle de perpétuer le souvenir de l'effort industriel fourni par la France mais aussi celui des monuments détruits (Guillot, 2010)⁶²⁶.

Ces structures seront très actives. Dans le fond de l'actuel Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense (ECPAD), descendant du SPCA, dont la mission porte sur « la conservation et la valorisation des fonds d'archives exceptionnels sur tous les conflits contemporains dans lesquels l'armée française a été engagée », on recense 89 142 clichés et 2 067 titres de films tournés entre 1915-1919 ⁶²⁷. Les clichés étaient développés et remis au bureau de la censure avant d'être intégrés dans des albums destinés à constituer une mémoire visuelle de la guerre et que l'on désignait sous l'appellation « Pour la

⁶²² Séné Xavier, Création de la Section cinématographique de l'armée février 1915, [en ligne] https://francearchives.fr/fr/pages_histoire/38853 {consulté le 12 mai 2023}

⁶²³ Le cinéma et la photo des armées, [en ligne] <https://www.ecpad.fr/le-cinema-et-la-photo-des-armees/> consulté le 12 mai 2023}

⁶²⁴ Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

⁶²⁵ Rapport sur la création, le fonctionnement, et les résultats de la section photographique de l'armée », 10 octobre 1917, Médiathèque de l'architecture et du patrimoine, ministère de la Culture, p. 21. Cité par Hélène Guillot

⁶²⁶ Séné Xavier, Création de la Section cinématographique de l'armée février 1915, [en ligne] https://francearchives.fr/fr/pages_histoire/38853 {consulté le 12 mai 2023}

⁶²⁷Première Guerre mondiale, collection images d'archives, [en ligne] <https://www.ecpad.fr/collections/premiere-guerre-mondiale/> {consulté le 12 mai 2023}

mémoire de la France »⁶²⁸. 108 albums seront créés pendant la guerre comprenant plus de 18 000 photographies. Les images collectées en missions sont complétées par des images provenant de dons de particuliers et recueillis grâce à un appel dans la presse, du service des Beaux-arts, des documents d'avant-guerre (majoritairement des cartes postales), des collections transmises périodiquement par les services photographiques alliés, des documents iconographiques publiés dans les principaux périodiques illustrés des différentes nations, des documents typographiques de guerre publiés dans les journaux illustrés français. Tous les aspects de la guerre sont représentés dans ces albums, car ne l'oublions pas, il s'agit d'une guerre totale, une guerre industrielle, une guerre de l'image, une guerre nouvelle. On y trouve donc les opérations militaires, la vie des soldats sur le front, ainsi que des séries spécifiques sur la marine, les troupes coloniales, l'aide militaire et économique, jusqu'aux monuments et aux paysages dévastés du front. Trois militaires furent chargés en 1915 du titrage, du classement, de la traduction, du fichage et de la confection de ces albums, puis cinq en 1916, dix en 1917 et treize en 1918. L'archivage se poursuivit après la guerre et la collection compta en définitive 559 albums (Danchin, 2015)⁶²⁹.

Ces services, en particulier le SPCA joueront un rôle majeur dans la production des images et des représentations du front en particulier des destructions et des ruines qui seront largement relayées par la presse. Sur le front de la Somme, particulièrement touché, le SPCA déploie plusieurs équipes pour être à même de couvrir l'étendue des dégâts. Il jouera également un rôle important dans l'inventaire du patrimoine en péril notamment en Picardie en envoyant ses propres délégations mais aussi en accompagnant les missions de la Commission des Vestiges et souvenirs de guerre en charge de l'inventaire officiel et d'autres commissions chargées d'évaluer les dommages et le travail de reconstruction. Ces images, qu'elles soient photographiques ou cinématographiques, supportent à la fois la propagande pour illustrer la barbarie allemande et le travail d'inventaire comme pièces à charge pour le futur procès de l'ennemi⁶³⁰. Ces images de désolation pèseront sans nul doute dans l'opinion publique lors de

⁶²⁸ Les albums sont aujourd'hui conservés au Musée d'histoire contemporaine-Bibliothèque de documentation internationale contemporaine (MHC-BDIC Paris) et à la Médiathèque de l'architecture et du patrimoine (Saint-Cyr / Montigny-le-Bretonneux)

⁶²⁹ Danchin Emmanuelle. 2015. *Le temps des ruines : 1914-1921*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 352 p.

⁶³⁰ Sbrava David. 2014. « Entre inventaire et propagande : les destructions du patrimoine en Picardie vues par la Section photographique et cinématographique de l'armée (SPCA) », *In Situ*, n°23

la signature du traité de Versailles en 1919 et véhiculeront pendant plusieurs décennies l'image d'une armée allemande adepte du pillage et de l'incendie des monuments (Sbrava, 2014)⁶³¹.

La Grande Guerre représente l'avènement de la photographie et « devint un objet privilégié de médiation entre le pouvoir et le public » (Bimbenet, 2007)⁶³², portés par le développement des structures censées répondre aux besoins de production de masse de la propagande du ministère de la Guerre. La mise en œuvre des sections cinématographiques et photographiques marque un tournant majeur dans l'évolution des images de guerre, dont la création est jusqu'alors essentiellement réservée aux peintres, mais aussi dans leur réception. La photographie va s'inspirer de la tradition de la peinture de guerre, ce sur quoi Rémy Cazals attirait notre attention lors de notre entretien. Elle va en reprendre les codes, la composition, le langage symbolique mettant en avant la figure du soldat intrépide, invincible, patriotique, enthousiaste. Mais les images des peintres même si elles étaient croquées sur le front, étaient perçues comme des libres interprétations des faits de guerre français et accompagnée d'une mythologie qui fut remise en cause par la photographie (Guillot, 2010)⁶³³. Ainsi, l'image photographique devient la représentation de la réalité, une « image-témoin », saisie sur le front et sur le vif, elle devient support mémoriel essentiel du « vrai » (Lafon, 2016)⁶³⁴.

Cependant, les images produites et diffusées par les services de l'armée, essentiellement dans la presse et le cinéma, dans une stratégie de propagande, sont pour certaines des images authentiques mais pour d'autres, d'authentiques reconstitutions du front. Ceci pour plusieurs raisons que nous a expliqué Rémy Cazals pendant l'entretien. D'abord parce que les conditions de production sont difficiles car à cette époque, la technique ne permettait pas de prendre des images rapidement malgré l'arrivée des appareils portables, car les appareils étaient trop lourds mais aussi trop lents, ce qui mettait donc fortement en danger les photographes et les vidéastes

⁶³¹ Kott Christina. 2004. « Inventorier pour mieux contrôler ? L'inventaire photographique allemand du patrimoine culturel belge entre recherche historique et politique d'occupation », *Une guerre totale ? La Belgique dans la première guerre mondiale. Nouvelles tendances de la recherche historique*, Actes du colloque international Études sur la Première Guerre mondiale/Studie over de Eerste Wereldoorlog, Archives Générales du Royaume, Bruxelles.

⁶³² Bimbenet Jérôme. 2007. « Chapitre 5 - La Première Guerre mondiale, le cinéma de propagande, instrument du pouvoir », *Film et histoire*, Armand Colin, Collection U, p. 84-98.

⁶³³ Hélène Guillot est chargée des fonds modernes au département de l'armée de Terre du Service historique de la Défense depuis 2008, elle a été chef du département documentation du pôle des archives de l'Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense entre 2003 et 2008. Elle s'intéresse à la photographie officielle de la Grande Guerre depuis 2001, et est actuellement doctorante en histoire culturelle sur le même sujet à l'université Paris I-Panthéon-Sorbonne sous la direction de Myriam Tsikounas. Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

⁶³⁴ Lafon Alexandre. 2016. « La photographie mobilisée 1914-1918 », *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, n°123-3.

qui s'aventuraient sur le terrain. Ensuite, parce que le ministère de la Guerre, garant de la censure, redoutait de donner des informations à l'ennemi sur les positions des troupes ou le matériel utilisé par exemple, puisque ces images étaient en partie destinées à l'étranger. Il existe donc en réalité très peu d'images réelles des combats. Ce courant de reconstitution perdue largement après la guerre, et ces images sont elles aussi encore en circulation et encore parfois, mal identifiées, publiées et légendées comme étant des images réelles.



Couverture du Nouvel Observateur illustrant les reconstitutions et les mises en scènes effectuées pendant la guerre et circulant toujours aujourd'hui. Sur cette couverture du Nouvel Observateur de 1999, Rémy Cazals nous montrait comment les cadrages, les mises en scènes de la guerre s'inspirent directement du travail des peintres de guerre. On y décrypte le concept du leader, colonel, officier, général, image par excellence de l'homme fort et intrépide qui est en tête et qui entraîne ses troupes sur le front avec bravoure⁶³⁵. Elles circulent encore aujourd'hui, véhiculant cette image mythologique portée par la peinture. Cette image est proposée par le journal comme une image témoin, non pas comme la représentation du front telle que reconstituée par l'armée à des fins de propagande. Photo : Janaïne Golonka

⁶³⁵ cf. entretien Rémy Cazals

3.2.3. La presse entre censure et propagande

Censure et propagande aboutissent à des conditions particulières de production et de diffusion de l'information sur la guerre, auxquelles devront s'adapter les journaux. La guerre va donc fortement bouleverser la presse, qui joue un rôle capital dans la construction de la représentation de la guerre durant le conflit que ce soit en France ou à l'étranger. D'une part, parce qu'elle mobilise les hommes et les ressources désorganisant fortement les journaux et provoquant parfois même leur disparition. D'autre part, parce qu'elle rappelle au monde « la puissance de la propagande dont les régimes totalitaires firent par la suite un usage effrayant » (Albert, 2010)⁶³⁶.

Face à la censure, au manque d'information et de moyens, la presse va devoir s'adapter. Elle va élaborer des récits où l'horreur n'est montrée que lorsqu'elle sert des buts stratégiques ou politiques précis, et la guerre est déréalisée. La frontière entre la fiction et le témoignage est souvent floue. Confrontés à une difficulté d'approvisionnement en informations provenant de l'Etat Major⁶³⁷, certains journaux tentent tout de même de contourner la censure pour récupérer des informations en organisant des appels et des concours dont les récompenses sont alléchantes (Beurrier, 2005)⁶³⁸. De nombreuses sanctions seront éditées contre des journaux locaux qui semblent ne pas vouloir se plier totalement à la censure. Mais cela ne suffit pas et la presse va aussi commencer à broder des récits. Tout au long de la guerre, elle va largement caricaturer l'ennemi. La figure des Allemands est celle de barbares, sauvages, sanguinaires, cruels et stupides par opposition aux soldats français montrés comme gais et courageux même lorsqu'ils sont blessés. Le 19 août 1914 par exemple, on peut lire dans *L'homme libre* que « la barbarie allemande ne veut plus connaître aucune borne » et que « aucun sentiment humain ne retient leur soif de massacre »⁶³⁹. Elle cherche également à montrer les stratégies des gouvernements allemands pour convaincre leurs soldats du bienfondé de la guerre, relatant des mensonges et des stratégies comme dans l'édition du journal *Le Petit parisien* du 19 novembre 1914 qui

⁶³⁶ Albert Pierre. 2010. « La presse dans la Grande Guerre (1914-1918) », *Histoire de la presse*. Paris, Presses Universitaires de France, Que sais-je ?, p. 76-80

⁶³⁷ Ibid.

⁶³⁸ En mars 1915, le Miroir ira jusqu'à proposer un prix de 30 000 francs pour le concours de « la plus saisissante photographie de la guerre ». Seuls les amateurs sont invités à participer afin que les photographies soient le plus authentiques possible. Ces appels s'adressent en réalité aux soldats qui sont équipés d'appareils photographiques plus légers et maniables que ceux des photographes officiels, et qui se trouvent sur le terrain aux moments les plus importants. Beurrier Joëlle. 2005. « La Grande Guerre, matrice des médias modernes », *Le Temps des médias*, vol. 4, n°1, p. 162-175.

⁶³⁹Voir [en ligne] <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k75902120/f1.item.r=barbarie> [consulté le 9 avril 2023].

propose un article sur « comment en Allemagne on écrit l’histoire ». La presse se montre optimiste et entretient un imaginaire de la victoire fort, quitte à passer sous silence un certain nombre de faits et à désinformer les lecteurs. *Le Matin* titre par exemple en septembre 1914 sur la victoire de la Russie sur l’Autriche-Hongrie : « Le rouleau compresseur russe marche sur Berlin et va balayer l’Allemagne ». L’exemple de la bataille de Verdun est parlant. Le 22 février, au lendemain de la bataille de Verdun où 2 millions d’obus ont dévasté les troupes tricolores, la plupart des journaux se contentent de reprendre sans autre commentaire un communiqué officiel évoquant laconiquement une « certaine activité » au nord de Verdun. *L’Intransigeant* affirme que les engins explosifs de l’ennemi mal conçus « tombent en pluie inoffensive » et que ses balles « traversent les chairs de part en part sans faire aucune déchirure ». Le 5 mars, *La Dépêche* annonce que l’armée allemande a perdu « les 3/5e » de ses effectifs et *Le Figaro* du 22 mars 1916 publie un dessin de Jean-Louis Forain montrant un entassement de soldats morts mais uniquement des soldats allemands autour d’une borne kilométrique de Verdun. En Allemagne, au même moment, la presse allemande agit de façon identique et dépeint l’armée française comme « saignée à blanc » tout en passant sous silence les dommages causés dans ses propres rangs (Forcade, 2005)⁶⁴⁰.

Pour légitimer son discours, la presse fait appel à des experts militaires, des anciens militaires à la retraite, qui ne sont pas plus informés que les journalistes mais qui discutent la victoire prochaine de la France comme l’évoque l’historien des médias Christian Delporte, « le général Bonal explique, dans *Le Matin*, que les soldats allemands sont harassés de fatigue et crèvent de faim. De même, le général Berthaut dans *Le Petit Journal* et le général Cherfils dans *L’Echo de Paris* accréditent les thèses officielles : quand les Français reculent, c’est forcément une retraite stratégique, quand les Allemands lancent une offensive, ça ne donnera rien parce qu’ils sont déjà épuisés »⁶⁴¹.

Évoluant dans un contexte de production des images tout à fait particulier, la presse est donc obligée de modifier ses pratiques. Elle développe des liens étroits avec le monde de l’art, s’approvisionnant en illustrations très régulièrement par le biais des expositions des missions d’artistes ou des expositions dédiées aux artistes-combattants. Elle développe également les

⁶⁴⁰ Forcade Olivier. 2005. « Voir et dire la guerre à l’heure de la censure (France, 1914-1918) », *Le Temps des médias*, n° 4, p. 50-62.

⁶⁴¹ Christian Delporte, En 1914, la presse accepte la censure parce que la France participe à l’effort de guerre, dans *Le Monde*, 2014, [en ligne] https://www.lemonde.fr/centenaire-14-18-decryptages/article/2014/07/18/la-presse-accepte-la-censure-parce-que-la-france-participe-a-l-effort-de-guerre_4458959_4366930.html [consulté le 4 mars 2023]

techniques de photo-reportage. La chercheuse Joëlle Beurrier montre dans un article paru en 2005 dans *Le temps des médias*, la mutation du discours médiatique de la photographie et comment les journaux se sont adaptés à la censure. Elle montre par exemple comment l'hebdomadaire *Le Miroir* « trouve le moyen de diminuer les écrans, de rapprocher le front de l'arrière par l'intermédiaire d'une communication nouvelle, produite par la pratique des soldats et les attentes du public » (Beurrier, 2005)⁶⁴². Le lecteur devient spectateur de la guerre. Si au départ la stratégie était axée sur l'accumulation documentaire, à la recherche de l'exhaustivité factuelle avec des images relativement statiques, le photoreportage a ensuite travaillé sur la notion de temps et cherché à « recréer l'illusion de la vie » pour faire découvrir à son lectorat ce « moment où tout bascule » appelé parfois le « temps T ». On ne cherche pas à montrer la mort même si on la montre déjà, mais plutôt l'événement qui conduit à la mort. Avant/après, arrêts sur images, répétition d'images, successions de clichés pris à quelques secondes d'intervalles permettent l'élaboration de véritables récits visuels. Pour Joëlle Beurrier, « ce sont bien les envois des soldats-amateurs, au plus près de l'action, qui favorisent l'émergence d'une autre manière de dire la guerre. Même si celle-ci se limite encore à un récit, déployant le schéma narratif littéraire et maintenant ainsi la photographie dans son acception première de référent, le photoreportage s'avère désormais capable de transporter le lecteur sur le champ de bataille, et de lui faire toucher du doigt l'expérience des soldats » (Beurrier, 2005)⁶⁴³.

A l'étranger, la presse est aussi très active. Dans un article publié dans *le Bulletin d'histoire politique*, l'historien Jérôme Coutard met en évidence le processus de construction d'une culture de guerre dans les pays en guerre en particulier les plus impliqués. La Grande-Bretagne, les Etats-Unis et le Canada vont eux aussi s'emparer de la presse à la fois pour informer leurs populations et pour mener à bien leur propagande. Le traitement des journalistes étrangers sur le front est le même que celui des journalistes français, ils doivent être encadrés par des officiers. Les journalistes américains se révolteront contre cette censure, certains vont rentrer au pays mais d'autres profiteront de la politique du gouvernement allemand qui offre aux correspondants des pays neutres de meilleures conditions et une plus grande liberté d'écriture. Cependant, cette position va rapidement évoluer car plus la guerre avance et plus l'Allemagne s'enlise, plus elle sera obligée de mettre en place des mesures semblables à celle de ses ennemis. La guerre se joue sur le contrôle des images, des mots et des hommes mais

⁶⁴² Beurrier Joëlle. 2005. « La Grande Guerre, matrice des médias modernes », *Le Temps des médias*, vol. 4, n°1, p. 162-175.

⁶⁴³ Ibid.

aussi des moyens de communication, pour exemple, la Grande-Bretagne qui exerce un monopole sur le contrôle des câbles transatlantiques ira jusqu'à rompre les voies de communication reliant l'Allemagne aux États-Unis (Coutard 2000)⁶⁴⁴.

3.2.4. Les artistes et la guerre

Hormis les peintres missionnés et les artistes combattants, tous les arts et tous les artistes, toutes catégories confondues, vont être eux aussi soumis à la censure et utilisés pour la propagande ainsi les spectacles, les films et les conférences artistiques diffusées dans les universités américaines vont représenter une part importante de la propagande à la fois sur le territoire français et à la fois à l'étranger, notamment aux États-Unis. En France, dès l'automne 1914, la préfecture de Police de Paris exerce la censure sur les cafés-concerts et music-halls qui sont soumis au régime de police tout comme les commerces et industries. Trois censeurs se chargent à la préfecture de police de Paris du contrôle des spectacles parisiens (cabarets, théâtres, music-halls). Entre novembre 1914 et novembre 1915, 1500 pièces de théâtres, anciennes et nouvelles, et 9 000 films cinématographiques seront examinés. Jusqu'à 1919, ce sont en moyenne 100 à 150 spectacles qui sont examinés par semaine et 4 000 chansons modifiées ou refusées, donc interdites d'être jouées dans les spectacles. Le but de la censure est d'empêcher de donner une opinion défavorable de la France mais aussi de maintenir l'ordre en évitant des manifestations publiques lors des représentations et de garantir la moralité et la dignité en temps de guerre. Deux types de vocabulaires sont visés : le vocabulaire politique avec la suppression des critiques antiparlementaires et antirépublicaines, puis des images révolutionnaires à partir de 1917, et le vocabulaire du front intérieur où comme dans la presse, la souffrance et l'horreur de la guerre doivent être passés sous silence pour éviter la démobilisation (Forcade, 2000)⁶⁴⁵.

Pendant la guerre, s'opère un glissement de la vision artistique sur la guerre qui était jusque-là plus de l'ordre de l'exaltation, de la glorification du patriotisme et du sacrifice de soi, une vision portée par des artistes qui ne prenait pas part intégrante au conflit mais l'observait de loin. Mais pendant la Grande Guerre, face à la violence du conflit, face à une nouveauté,

⁶⁴⁴ Coutard Jérôme. 2000. « Presse, censure et propagande en 1914-1918 : la construction d'une culture de guerre », *Bulletin d'histoire politique*, p. 150-171.

⁶⁴⁵ Forcade Olivier. 2000. « Censure, secret et opinion en France de 1914 à 1919 », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n°58, p. 45-53.

celle des crimes commis contre les populations civiles, influencés par leur participation parfois active à celui-ci, les artistes vont alors chercher à dénoncer l'horreur de la guerre, la violence et la barbarie. Le débat sur la définition de l'art moderne qui suscite au début du siècle de nombreuses tensions et divisions au sein de la sphère artistique s'arrête au profit d'une union sacrée. Face à la guerre et à la mobilisation collective, les artistes éprouvent eux-aussi le besoin de s'unir à nouveau et de travailler ensemble dans un élan patriotique. Cependant, parmi les artistes, certains tiennent une place plus importante, les artistes missionnés et les artistes combattants. Les missions d'artistes sont aujourd'hui encore assez méconnues. Plusieurs facteurs entrent en jeu dans cette méconnaissance : la disparition presque totale des archives du musée de l'Armée pour la période 14-18, l'absence de témoignages contemporains sur ces travaux et le manque d'intérêt des scientifiques pour des artistes qui ne sont pas des artistes très connus. Les missions d'artistes existent déjà avant la Grande Guerre et malgré l'arrivée de la photographie, elles seront présentes tout au long du conflit. La mission donnée aux artistes est de peindre des images des conflits pour enrichir les collections nationales afin de documenter l'histoire et de la transmettre aux futures générations. Ce succès s'explique en partie par une tradition bien ancrée de la peinture de guerre, notamment depuis la naissance de la 3ème république et par un attachement fort des peintres au genre. En 1913, pour assurer l'avenir du genre, un groupe d'une quinzaine d'artistes crée même la Société des Peintres militaires qui existe encore aujourd'hui. Peu avant le début de la guerre, en avril 1914, l'administration militaire va éditer un arrêté instituant officiellement des artistes peintres, sculpteurs, graveurs ou architectes comme « agents » du Ministère de la Guerre. Lorsque la guerre débute, tout est déjà en place ⁶⁴⁶.

C'est au musée de l'Armée, sous l'impulsion de son directeur également commandant de l'hôtel des Invalides, le général Niox (1840-1921), que l'on doit l'organisation de la première mission d'artiste en 1914⁶⁴⁷. Certains peintres font eux-mêmes la demande de partir en mission. La collection constituée par le musée comprendra à la fin de la guerre plusieurs centaines de

⁶⁴⁶ Robichon François. 1998. « Les missions d'artistes aux armées en 1917 », CERMA- Peindre la Grande Guerre 1914-1918, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998 [en ligne]

https://musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/CERMA_extraits/MA_extrait-cerma-1-robichon.pdf [consulté le 16 février 2020]

⁶⁴⁷ D'autres missions d'artistes seront mises en place par les états-majors (aéronautique, aéronautique navale), les corps expéditionnaires (armée d'Orient) et d'autres ministères (Marine, Armement...). Devaux Bernard (dir.). 1998. « Peindre la Grande Guerre », *Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée*, Actes du symposium, de l'IAMAM.

peintures et de dessins. Niox commande aux artistes « des documents à la fois plus vivants, plus artistiques et plus complets que les vues photographiques » et s'appuie sur des peintres transformés pour certains en véritables reporters de guerre. Ils se documentent directement sur le terrain, à propos des hommes et des batailles. Le général rassemble les artistes mais aussi le matériel, les armes, les équipements. Les autorisations de circulation dans la zone des armées devront être demandées directement au général en chef, le général Joffre. Les trois premières missions partent de Paris entre le 15 et le 18 décembre 1914. Certains artistes sont missionnés conjointement par le musée et la presse comme c'est le cas de Georges Scott et André Devambez, également missionnés par l'hebdomadaire *L'Illustration*, dont ils sont correspondants de guerre. Tout au long de l'année 1915, Niox sera en relation avec le sous-secrétariat d'État des Beaux-Arts qu'il sollicite au départ pour l'aider à choisir les artistes qu'il va commissionner parmi la longue liste d'artistes l'ayant sollicitée. Il existe cependant une différence de point de vue et de la concurrence entre eux. Niox ne reconnaît que la qualité des peintres aguerris au genre, et le sous-secrétariat d'État des Beaux-Arts, que celle d'artistes connus pour la qualité esthétique de leur travail. Ce dernier estime d'ailleurs que c'est à lui que devrait revenir l'organisation des missions d'artistes. Léonce Bénédite, directeur du musée du Luxembourg et membre de la commission des peintres aux armées des Beaux-arts ira même jusqu'à passer sous silence voire à nier les missions d'artistes mises en place par le ministère de la Guerre attribuant parfois ces missions à « un petit mouvement [...] créé principalement par la presse illustrée, désireuse de satisfaire la curiosité pleine d'angoisse de son public »⁶⁴⁸.

Le 17 novembre 1915, alors que le général Joffre décide de ne pas renouveler les autorisations de circulation, le général Niox décide de se désengager officiellement⁶⁴⁹. Il faudra attendre cependant une année, le 9 octobre 1916 pour qu'il passe le relais officiellement à l'administration des Beaux-Arts qui va créer la Commission des artistes aux armées. Cependant, ce relais ne sera pas total car d'une part Niox restera en contact étroit avec les artistes et le ministère de la Guerre et d'autre part, certains artistes refuseront d'être mis sous patronage des Beaux-arts et continueront à envoyer leurs œuvres à Niox. La commission du sous-secrétariat des Beaux-Arts pilotée par Léonce Bénédite, Thiébault-Sisson et Arsène Alexandre va se tourner vers des artistes qu'ils estiment « susceptibles de saisir l'atmosphère du front, qui prennent des vues de ce qui se passe avec sensibilité, avec émotion, et que ce ne soit pas de vulgaires cartes postales que l'on vienne présenter à la commission. Ce qu'il faut prendre, ce

⁶⁴⁸ Peindre la Grande Guerre, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998

⁶⁴⁹ Niox restera en relation étroite avec les artistes et le ministère de la guerre jusqu'à la fin du conflit.

sont des documents qui puissent servir à constituer l'histoire de la guerre et à composer plus tard des œuvres de la guerre moderne, pour le musée de Versailles ». Ce faisant, ils écartent l'image patriotique et les peintres jusqu'alors missionnés par Niox. Cependant, face aux difficultés du terrain, la commission finit par revenir vers Niox et ses peintres, pour les réintégrer dans la liste des artistes participant aux missions de 1917.

Les artistes qui sont envoyés sur le front sont des volontaires, généralement d'âge mûr car ce sont avant tout les hommes dispensés du service militaire, les plus jeunes étant considérés comme des soldats et non comme des artistes par les autorités militaires. Une demi-douzaine d'artistes issus de la Société des Peintres militaires côtoiera sur le front des artistes issus d'autres milieux, travaillant généralement en binôme mais profitant lorsque l'occasion de se croiser se présente de travailler ensemble. Ils ne recevront pas de salaire ni d'indemnité et s'ils seront généralement bien accueillis par les militaires sur le terrain, ils seront tout de même obligés de subvenir eux-mêmes à leurs besoins. Ils se déplacent en train ou en voiture sur le front et les voyages sont nombreux, de durées variables, de quelques jours à plusieurs mois. L'équipement de mission est léger : carnets à dessin et plaquettes de bois ou de carton, boîte de couleurs, chevalet et pliant, éventuellement carton à dessin, plus rarement quelques toiles. Les missions seront moins nombreuses voire interdites officiellement sur le front oriental, italien et russe. Les raisons sont le manque de matériel, de sécurité et parfois la peur de la contagion d'une révolte comme c'est le cas sur le front russe en 1917. Cependant, certains artistes comme Georges Scott pourront tout de même se rendre sur ces fronts et rapporter des images qui seront publiées dans les journaux⁶⁵⁰. Les œuvres sont retravaillées lorsque les artistes se trouvent à l'arrière du front voire lorsqu'ils rentrent chez eux et qu'ils sont au calme⁶⁵¹.

La presse et l'armée entretiennent des liens très étroits avec le monde artistique et celui des musées. Le secrétariat aux Beaux-arts participe activement à la propagande en collaboration avec le ministère de l'Armée. Parmi les peintres missionnés par l'armée et les Beaux-arts, certains dessinateurs et peintres travaillent pour la presse. Les musées vont organiser des expositions pour montrer les œuvres des peintres missionnés et participer à la propagande, dans lesquelles les journaux et les éditeurs vont s'approvisionner en illustrations. Dans les journaux, les peintures reproduites, les dessins et les gravures tendent à servir la propagande, montrant

⁶⁵⁰ Scott se rend sans problème sur le front italien en 1917 et publie un reportage dans *L'Illustration* le 25 août

⁶⁵¹ Robichon François. 1998. « Les missions d'artistes aux armées en 1917 », CERMA- Peindre la Grande Guerre 1914-1918, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998 [en ligne]

https://musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/CERMA_extraits/MA_extrait-cerma-1-robichon.pdf [consulté le 16 février 2020]

des images de destruction des villes et du patrimoine, d'assassinat des populations civiles, des soldats allemands dépravés, remplis de haine quand elles ne montrent pas des soldats français et alliés héroïques, quasiment invincibles. La presse va également organiser des expositions et des événements autour des artistes qui travaillent pour elle et s'en servir de vitrine pour soutenir la propagande mais aussi pour montrer l'innovation française et la vitalité de l'art français comme dans les musées⁶⁵².

Les peintures de guerre qu'elles proviennent des missions d'artistes mandatées par le ministère de la guerre ou par les Beaux-arts seront vivement critiquées, soit par les militaires qui reprochent aux Beaux-arts de ne pas être assez réalistes, soit par les Beaux-arts qui reprochent aux militaires de ne pas être de véritables peintres et de ne pas proposer une vision assez sensible, soit par les soldats préférant les artistes-combattants et reprochant à tous les autres de ne pas pouvoir représenter la guerre parce qu'ils ne l'avaient pas vécu.

De nombreuses expositions d'artistes-combattants ou de combattants-artistes, vont être organisées tout au long du conflit, avec un caractère caritatif ou de propagande. On verra ouvrir des expositions organisées par des sociétés d'artistes, par la presse⁶⁵³, par la Société des dessinateurs humoristes ou encore des expositions particulières d'artistes combattants. Dans les expositions destinées à la propagande, se trouvent les expositions régimentaires, c'est-à-dire organisées par les régiments eux-mêmes et cela très tôt dans le conflit. Elles prendront de l'ampleur à partir de 1916. Le Salon des Armées organisé par le Bulletin des Armées de la République conjointement par le sous-secrétariat d'État des Beaux-Arts, du Bulletin des Armées et du Grand Quartier Général, ouvre en juillet 1916 et sera la plus importante d'entre

⁶⁵² L'exemple de l'artiste dessinateur hollandais Raemaekers et de ses œuvres est intéressant à plus d'un titre. Raemaekers dont les œuvres sont largement publiées dans les quotidiens et les hebdomadaires en Europe, en Grande-Bretagne et aux États-Unis reçoit le 8 février 1916 la Légion d'honneur pour son travail autour des illustrations satiriques qui montrent les crimes de guerre de l'armée allemande contre les populations civiles en France et en Belgique. Ses dessins seront édités et distribués à Londres, Paris et New York entre 1916 et 1917, tout comme les ouvrages de luxe et les cartes postales distribuées aux soldats mobilisés, mais surtout aux civils. Cet événement largement relayé dans la presse sera suivi d'un gala organisé quelques jours plus tard en son honneur et d'une matinée en son hommage, organisée le 24 février 1916, par le quotidien parisien *Le Rappel*. Une salle entière lui sera également consacrée au Salon de la Triennale au Jeu de Paume de Paris en 1916. Le grand succès remporté par l'artiste à la fois en France et à l'étranger pourrait toutefois être remis en question au regard de ses œuvres qui sont de véritables mises en scène destinées à la propagande et produites par un artiste non combattant. Mais comme l'écrit l'historien Marco Falceri, c'est une opportunité parfaite pour la mise en oeuvre d'une « action de communication de propagande visuelle française et alliée, s'agissant d'un artiste originaire d'un pays neutre où la tradition culturelle et la langue allemande occupent une place absolument significative ». Il s'agit de montrer que malgré ses liens évidents avec l'Allemagne, l'artiste a choisi de s'en détacher et d'œuvrer du bon côté de la guerre, militant contre un peuple et une culture dans laquelle il a baigné et qu'il aurait pu tout au contraire, embrasser. L'événement qui offre un programme varié, conférences, concerts, projection à la lanterne sert également une vitrine pour montrer l'innovation française et la vitalité de l'art français comme dans les musées. Falceri Marco. 2020. » Le Salon des Armées au Jeu de Paume de Paris (22 décembre 1916-22 février 1917) ».

⁶⁵³ Le journal *Le Matin* organise des salons dès 1915

elles. 2 700 œuvres y seront exposées parmi les 6000 envoyées. Seuls les combattants mobilisés ayant créé leurs œuvres sur la zone du front auront le droit d'exposer. Le Salon des Armées a révélé l'œuvre de guerre d'artistes français connus ou peu connus mais aussi de d'artistes étrangers dont certains deviendront des stars incontournables de l'art contemporain comme le peintre polonais Simon Mondzain et le sculpteur russe Ossip Zadkine.⁶⁵⁴ Ces expositions sont de nature très hétéroclites, dans le parcours des artistes devenus combattants ou des combattants devenus artistes mais aussi dans la nature des œuvres présentées (dessins sur des feuilles de papier, des pochades peintes sur des bouts de bois et sur des toiles, des maquettes de terre ou de cire, des objets d'étagères, de vitrines). L'important n'est pas la qualité esthétique, la maîtrise de la technique mais bien le fait d'avoir été envoyé sur le front et d'en avoir proposé des représentations artistiques (Aguilar, 2013)⁶⁵⁵.

Représenter la guerre est une mission difficile, peut-être impossible. Les peintres missionnés doivent soutenir la propagande. Parmi les artistes envoyés en mission par Niox et le musée de l'Armée, la plupart s'attachant à répondre le plus précisément à la commande, vont chercher à représenter avec soin ce qu'ils ont vu et appris sur le terrain. C'est le cas par exemple de Flameng qui est l'un des plus célèbres et des plus reconnus des peintres de guerre. Ses tableaux sont composés avec soin, travaillés à partir des aquarelles prises sur le terrain ainsi que de ses notes. Ils donnent une image assez réaliste mais relativement « propre » de la guerre et l'avantage aux Alliés mais aussi un témoignage de la vie des soldats au front. Dans ses œuvres, pas de sang, pas d'explosions, on y voit le champ de bataille mais pas de corps démembrés ou déchiquetés par les obus par exemple. Flameng tend à montrer non pas les combats mais les conséquences de ceux-ci. Ses œuvres seront largement publiées par le quotidien *L'Illustration* tout comme le travail de Georges Scott, un autre peintre connu qui était à l'origine illustrateur pour le quotidien et aguerri à la peinture de guerre. Scott lui, s'attache aux combattants, aux soldats. Il fait des dessins et prend des photographies sur le terrain qu'il assemble et réassemble pour travailler ses tableaux ultérieurement, soit pour illustrer sa vision de la guerre soit pour illustrer un témoignage. Le peintre Desvarreux, de son côté, propose de nombreux portraits petit format des soldats qu'il croise lors de ses voyages et s'attache à représenter leurs uniformes tout comme ceux des prisonniers allemands. Certains peintres iront jusqu'à produire des visions irréalistes de la guerre, voir erronées, à l'instar d'Henri-Georges-Jacques Chartier qui illustrent

⁶⁵⁴ Falceri Marco. 2020. « Le Salon des Armées au Jeu de Paume de Paris (22 décembre 1916-22 février 1917) ».

⁶⁵⁵ Aguilar Anne-Sophie. 2013. « Peindre le soldat. Armand Dayot et la réception de la figure du militaire (1889-1919) », *Romantisme*, vol. 161, n°3, p. 61-72.

la reprise du fort de Douaumont, et montrent des combats se jouant au corps à corps ou à l'arme blanche, alors que l'essentiel des victimes tombait sous les tirs d'obus ou de fusils. Si la majorité des œuvres produites propose une image patriotique, en faveur de l'état-major et des alliés, tous les artistes ne répondent pas à la commande, notamment les peintres célèbres de l'époque comme Pierre Bonnard qui préfère peindre les ruines, comme une métaphore des blessures de la guerre et des corps mutilés et éventrés⁶⁵⁶.

Du côté des Beaux-Arts, on cherche des artistes qui puissent donner une « *expression de la guerre* » pour reprendre l'expression de l'historien de l'art français, spécialiste de l'iconographie militaire, François Robichon. Les œuvres doivent représenter l'ensemble de la guerre, dépeindre les combats, le front mais aussi la vie à l'arrière, car c'est une guerre totale. Mais cette vision ne tient pas compte de la sensibilité des artistes et de leur propre vision de la guerre, ni de la difficulté de représenter la guerre et la réflexion que cela demande aux artistes comme en témoigne un article du peintre Vallotton, paru dans *Les Écrits nouveaux* en 1917 où il dit que « *la guerre est un phénomène strictement intérieur, sensible au dedans, et dont toutes les manifestations apparentes, quel qu'en puisse être le grandiose ou l'horreur, sont et restent épisodes, pittoresque ou document* »⁶⁵⁷. Il y évoque également la difficulté de voir de l'impossibilité de représenter la guerre mais également du choix de l'esthétique qui pourrait traduire la vision du peintre. Dans les œuvres exposées au musée du Luxembourg, les paysages de guerre et les ruines sont plus nombreux que les scènes de la vie quotidienne des troupes en arrière du front et les portraits⁶⁵⁸.

La sensibilité personnelle, le parcours et la formation artistique, la difficulté de représenter la guerre sont les mêmes problématiques auxquelles sont confrontés les artistes combattants. L'étude de leurs œuvres montrent que la représentation de la guerre qu'ils véhiculent n'est pas forcément la plus réaliste et que parfois, ils s'auto-censurent eux-mêmes

^{656 656} Robichon François. 1998. « Les missions d'artistes aux armées en 1917 », CERMA- Peindre la Grande Guerre 1914-1918, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998 [en ligne]

https://musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/CERMA_extraits/MA_extrait-cerma-1-robichon.pdf [consulté le 16 février 2020]

⁶⁵⁷ Félix Vallotton, « Art et Guerre », *Les Écrits nouveaux*, 1er décembre 1917

⁶⁵⁸ Source BDIC, document pédagogique, [en ligne]

http://www.bdic.fr/images/services_publics/livretVuduFront/Point%208_peintres%20missionns.pdf [consulté le 3 mars 2021]

(Aguilar, 2014)⁶⁵⁹. Certains artistes combattants ont des visions parfois radicalement opposées. L'exemple du peintre Mathurin Méheut, sous-lieutenant du 136^e régiment d'infanterie, qui enverra à sa femme près d'un millier de lettres pendant les quatre ans de mobilisation, accompagnées de dessins et de croquis représentant la vie dans les tranchées est intéressant. Dans son œuvre, pas de corps démembrés, de sang, de violence frontale. Certaines de ses œuvres offrent une vision assez esthétique de la guerre, une atmosphère presque paisible et il critiquera parfois sévèrement les artistes non-combattants. A propos d'une oeuvre du peintre Jeannot intitulé *Les effets du 75* publié par Armand Dayot (1851-1934)⁶⁶⁰, dans un numéro spécial guerre de la revue *L'Art et les Artistes*, qu'il dirige, Mathurin Méheut écrit à sa femme : « je me demande comment Dayot peut publier du chiqué, du faux, de l'antiartiste à ce point... Ces croquis de cadavres, ces scènes composées, l'effet du 75, pauvre vieux, c'est à Paris qu'il a vu ça. C'est absolument honteux pour ce numéro » (Aguilar, 2013)⁶⁶¹.

3.2.5. L'art assassiné et l'héroïsation des ruines : le patrimoine entre destruction, protection et propagande

L'art assassiné, cette expression tirée du titre d'un numéro spécial publié dans la revue *L'art et les artistes* en 1917⁶⁶², reflète bien le positionnement de l'ensemble de la France par rapport aux destructions du patrimoine faites par l'armée allemande.

Les destructions engendrées par les combats notamment la destruction de la bibliothèque de Louvain (25-26 août 1914) et de la cathédrale Notre-Dame de Reims (19 septembre 1914), vont dès le début de la guerre choquer l'ensemble de la population et provoquer une vague d'émotion dans l'opinion publique (Viltart, 2014)⁶⁶³. Artistes, revues, expositions tentent de faire, ce que Armand Dayot inscrit dans les objectifs de sa revue : «

⁶⁵⁹ 2014. « Une œuvre d'art totale au service de la propagande française ? Le Panorama des crimes allemands (1916). L'artiste et la Grande Guerre : le conflit comme inspiration de 1914 à nos jours ». Canal-U, [en ligne] <https://www.canal-u.tv/81455> [consulté le 15 avril 2023]

⁶⁶⁰ Armand Dayot est inspecteur des Beaux-arts, historien et critique d'art, et il contribuera fortement à la réhabilitation du genre militaire. Aguilar Anne-Sophie. 2013. « Peindre le soldat. Armand Dayot et la réception de la figure du militaire (1889-1919) », *Romantisme*, vol. 161, n°3, p. 61-72.

⁶⁶¹ Aguilar Anne-Sophie. 2013. « Peindre le soldat. Armand Dayot et la réception de la figure du militaire (1889-1919) », *Romantisme*, vol. 161, n°3, p. 61-72.

⁶⁶² Mauclair Camille (dir). 1917. *L'art assassiné*, *L'art et les artistes*, 48 p.

⁶⁶³ Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.

contribuer à fixer le souvenir des inutiles sacrilèges des vandales modernes, à défendre contre le pardon et contre l'oubli, l'odieuse conduite des soldats allemands et des chefs qui conduisaient [...] aux barbares et inutiles destructions des œuvres d'art et des monuments du passé ». ⁶⁶⁴ Cette émotion va engendrer un phénomène que l'historienne Emmanuelle Danchin qualifie « d'héroïsation des ruines » qui apparaît avant même la fin de l'été 1914. Avant la guerre, les ruines sont perçues par le mouvement romantique comme des « paysages de pierre propices à la rêverie sur le passé » (Danchin, 2015)⁶⁶⁵. L'imaginaire romantique de la ruine a d'ailleurs selon certains historiens permis de soulever un intérêt pour la préservation de certains monuments, en ruine (Lyon-Caen, 2018)⁶⁶⁶. Mais la brutalité du combat change complètement la vision de la ruine. Il s'agit d'un autre type de guerre, la ruine de guerre évoque un temps court, une « temporalité brutale résultat d'une rupture nette et d'une violence exercée contre un bâtiment par l'homme, au moyen de l'artillerie ou d'explosifs » (Danchin, 2015)⁶⁶⁷. Ce phénomène d'héroïsation des ruines induit un recentrement sur la matière, sur les gravats, sur les cassures visibles qui permettent de rendre compte de l'état de la structure d'un bâtiment ou plus largement d'un groupement d'habitations, d'édifices, d'installations industrielles ou agricoles. Les artistes combattants vont être fortement touchés comme le montrent les croquis de ruines qui font leur apparition dans les journaux des soldats amateurs dès le mois d'août 1914. Les soldats, tout comme l'imaginaire du grand public, se projettent dans les ruines qu'ils assimilent à des corps blessés et ce processus de personnification leur permet d'exprimer et de rendre visible leur propre souffrance. Cet engouement s'essoufflera progressivement après la guerre et un changement s'opère à partir de 1921, où l'on cherchera à mettre en avant la reconstruction et non plus la destruction (Danchin, 2015)⁶⁶⁸.

⁶⁶⁴Le patrimoine : l'arme idéologique de la Guerre 14-18, [en ligne] <https://www.narthex.fr/news/le-patrimoine-12019arme-ideologique-de-la-guerre-14-18> [consulté le 5 mars 2021].

⁶⁶⁵ Danchin Emmanuelle. 2015. *Le temps des ruines : 1914-1921*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 352 p.

⁶⁶⁶ Lyon-Caen Judith. 2018. « Voir le passé dans les ruines romantiques : une histoire politique et littéraire », *Sociétés & Représentations*, n°45, p. 233-260.

⁶⁶⁷ Danchin Emmanuelle. 2015. *Le temps des ruines : 1914-1921*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 352 p.

⁶⁶⁸ Danchin Emmanuelle. 2015. *Le temps des ruines : 1914-1921*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 352 p.

3.2.6. Les musées : un média de masse au service de la propagande

Les musées ont un rôle important à jouer pendant la guerre, servant à la fois de média d'actualité en exposant les tableaux de peintres missionnés et de vitrine à la propagande de l'état-major. Leur fréquentation est quasiment égale à celle de la presse d'où l'importance pour les instances de la propagande de s'en emparer. Ceci dit, certains conservateurs et professionnels des musées n'attendent pas d'être mobilisés par l'administration et mettront également des actions en place de leur propre initiative à l'instar de Bénédictine, conservateur du musée du Luxembourg ou de Camille Enlart, membre de la commission des Monuments historiques. Ainsi le musée de l'Armée aux Invalides, le musée du Luxembourg, le Petit Palais et le Palais des Beaux-Arts participeront activement à la propagande pendant la guerre. Le plus grand des musées français, le musée du Louvre ne sera pas très actif pendant la Grande Guerre. L'historienne de l'art Claire Maingon le qualifie même de « musée invisible »⁶⁶⁹. Le musée sera fermé dès le 1er août 1914 et ses œuvres déplacées dans le sud notamment à Toulouse pour assurer leur protection. Un peu paradoxalement, il servira de réserve pour les musées se trouvant sur le front ou à proximité et dont les collections sont menacées (Mignon, 2016)⁶⁷⁰.

3.2.6.1. Les expositions des œuvres issues des missions d'artistes au musée de l'Armée et au musée du Luxembourg

La première exposition d'œuvres issues des missions d'artistes ouvre au public le 19 février 1915 aux Invalides. Ces expositions qui suivent l'actualité auront lieu tout au long du conflit. Les œuvres sont exposées au musée de l'Armée avec des ensembles d'objets les plus divers évoquant le déroulement du conflit, armes et matériels, uniformes et équipements, etc. Sont également exposés les trophées de guerre comme les avions et les chars allemands qui remportent un vif succès auprès du public. Les journalistes profitent également de ces expositions pour repérer des œuvres pouvant illustrer leurs articles. Les œuvres seront aussi prêtées par les artistes pour d'autres expositions, en France et dans les pays alliés. A la fin de

⁶⁶⁹ Titre complet de l'ouvrage publié par Claire Maingon : 2016. Le musée invisible. Le Louvre et la Grande Guerre (1914-1921, Presses universitaires de Rouen et du Havre, Mont-Saint-Aignan (Seine-Maritime) - Louvre éditions, Paris, 262 p.

⁶⁷⁰ Maingon Claire. 2016. Le musée invisible. Le Louvre et la Grande Guerre (1914-1921, Presses universitaires de Rouen et du Havre, Mont-Saint-Aignan (Seine-Maritime) - Louvre éditions, Paris, 262 p.

la guerre, deux salles permanentes du musée seront réorganisées pour accueillir les œuvres. Le musée qui n'achète pas les œuvres provenant de dons ou étant en dépôt s'organise parfois comme une galerie d'art en se faisant l'intermédiaire de la vente des tableaux mais il se chargera aussi parfois de remettre à des familles, le portrait de l'un des leurs.

A la suite de la reprise de la mission par le sous-secrétariat aux Beaux-arts, six expositions d'artistes missionnés seront organisées au musée du Luxembourg, entre avril 1917 et mars 1918. La commission cherche à mettre en place un groupe d'artistes représentatifs de l'époque et éclectique. Deux courants artistiques vont cohabiter. Le premier compte une soixantaine d'artistes et est celui des artistes héritiers d'un art traditionnel, porteurs de l'esprit académique (élèves de Bonnat, de Gérôme, anciens Prix de Rome, Société des Artistes Français, Société Nationale des Beaux-Arts...). Le deuxième courant, qui compte une vingtaine d'artistes seulement, rassemble les peintres dits les « modernes ». Ces peintres font partie de ceux qui exposent au Salon des Indépendants et au Salon d'Automne. On y trouve les anciens Nabis (Bonnard, Vuillard, Vallotton, Maurice Denis, Piot), un post-impressionniste (Henri Martin), des néo-cubistes (Lhote, Marchand) et les nouveaux paysagistes (parfois qualifiés de post-cézanniens). On compte également des dessinateurs (Arnoux, Bruyer, Naudin) et des « indépendants inclassables » (Taquoy et Verdilhan). Les missions organisées par les Beaux-arts sont nombreuses et envoyées chaque mois sur le terrain (Robichon, 1998)⁶⁷¹.

Les artistes envoyés en missions par les Beaux-arts ont l'obligation d'exposer leur travail au musée du Luxembourg. Contrairement au ministère de la Guerre qui fonctionne grâce à des dons, il achète les œuvres par rapport à leur qualité artistique mais aussi pour aider des artistes en difficulté. L'état n'achète pas l'ensemble des œuvres produites par ces artistes mais s'attache tout de même à acheter une ou plusieurs œuvres à chaque artiste parti en mission et exposant au musée. Selon François Robichon, professeur d'histoire de l'art à l'Université de Lille-III et spécialiste de l'iconographie historique et militaire, les archives de ces achats témoignent une préférence de Bénédictine et ses acolytes pour les peintres modernes et moins conventionnels. Les premières expositions semblent être moins sévères en matière de sélection des œuvres que les suivantes. A partir de la quatrième exposition, les jugements sont plus sévères. Le critique Louis Vauxcelles écrit par exemple : « Il est regrettable que le recrutement des équipes soit parfois laissé au hasard des recommandations politiques. Une salle du

^{671 671} Robichon François. 1998. « Les missions d'artistes aux armées en 1917 », CERMA- Peindre la Grande Guerre 1914-1918, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998 [en ligne]
https://musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/CERMA_extraits/MA_extrait-cerma-1-robichon.pdf
[consulté le 16 février 2020]

Luxembourg transformée en étalage de navets, c'est dommage »⁶⁷². La commission va modifier ses critères de sélection pour n'exposer que les œuvres qu'elle juge les meilleures, c'est-à-dire abouties. En effet, la durée très courte des missions, un mois à peine, et la fréquence des expositions qui se tiennent mensuellement, oblige les artistes à produire vite et beaucoup. Les œuvres exposées sont donc pour beaucoup des croquis ou des esquisses non retravaillés. Une sous-commission est créée avec l'objectif de dresser une liste d'artistes dont la mission sera de produire des œuvres définitives. La commission modifie aussi la fréquence des expositions qui sont alors mensuelles pour organiser des expositions trimestrielles et laisser aux artistes comme à la sous-commission le temps nécessaire pour effectuer un travail et une sélection de qualité ce qui ne sera pas sans susciter des contestations et des critiques de la part des artistes qui sont mis sous pression à la fois quant à la fréquence de production, la qualité de leurs œuvres et les financements qui sont au bon vouloir des achats de la commission. La commission a tout de même conscience de la pression qui pèse sur les artistes mais les avis internes diffèrent les uns des autres. Pour Thiébault-Sisson, il est nécessaire de laisser du temps aux artistes et il est convaincu que « l'État ne perdrait rien à leur acheter moins de travaux incomplets et à leur payer un prix plus élevé pour l'œuvre unique qu'il aurait jugé à propos de retenir (Robichon, 1998)⁶⁷³. En procédant comme on l'a fait jusqu'ici, et en mettant en demeure les artistes d'accepter les prix de famine qu'on leur offre, on les lèse d'autant plus qu'on leur achète davantage, et on les indispose » (Hoffman, Maingon, 2016)⁶⁷⁴.

3.2.6.2. Le vandalisme allemand exposé : le patrimoine comme pièce à charge

En 1915, se tient à Paris, au musée de Sculpture comparée (ancêtre de l'actuel musée des Monuments français), la première exposition sur le vandalisme allemand intitulée. Elle est organisée par Camille Enlart, membre de la commission des Monuments historiques. Ce musée est pendant la guerre, le musée des monuments historiques (Hoffman, Maingon, 2016)⁶⁷⁵. Il

⁶⁷² Louis Vauxcelles, « Peintres aux armées », *Le Pays*, 6 juin 1917

⁶⁷³ ⁶⁷³ Robichon François. 1998. « Les missions d'artistes aux armées en 1917 », CERMA- Peindre la Grande Guerre 1914-1918, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998 [en ligne]

https://musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/CERMA_extraits/MA_extrait-cerma-1-robichon.pdf [consulté le 16 février 2020]

⁶⁷⁴ Ibid.

⁶⁷⁵ Hofman Jean-Marc, Maignon Claire. 2016. *1914-1918. Le patrimoine s'en va-t'en guerre*, Cité de l'architecture & du patrimoine, 196 pp

dépend directement du ministère de l'Instruction publique et du Sous secrétariat aux Beaux-Arts. Camille Enlart veut organiser une exposition sur le vandalisme allemand et va utiliser les collections du musée pour ce faire. Comme Bénédite, il est très engagé et dès le 3 août 1914, il va faire déménager une partie des œuvres du musée dans l'idée d'accueillir un hôpital. Il va en quelque sorte, mener la guerre au musée, pour reprendre l'expression de Jean-Marc Hofman, adjoint au conservateur de la Cité de l'architecture & du patrimoine, à défaut de la faire dans les tranchées. En 1916-1917, une deuxième exposition d'envergure intitulée Exposition d'œuvres d'art mutilés ou provenant des régions dévastées par l'ennemi, aussi appelée vulgairement Musée des atrocités allemandes, sera organisée au Petit Palais, devenu Palais des Beaux-Arts en 1902. Elle sera largement relayée par les médias. Claire Maingon, maître de conférences en histoire de l'art contemporain a montré comment cette exposition a été créée de toutes pièces pour servir la propagande et montrer à la fois la barbarie allemande et la gloire de l'armée française (Hoffman, Maingon, 2016)⁶⁷⁶. L'exposition est organisée sur une initiative de Charles Humbert, directeur du Journal, mais aussi sénateur de la Meuse et vice-président de la commission sénatoriale des armées. C'est lui qui demande à l'organiser au Palais des Beaux-Arts alors sous la responsabilité de la ville de Paris, qui sera co-organisatrice de l'événement. Elle est placée sous le patronage du Sous-Secrétaire d'État des Beaux-Arts. Le musée est pendant la guerre devenu un centre de propagande artistique. Les tapisseries de la cathédrale de Reims y seront par exemple exposées en 1915 et œuvres d'art belge provenant de la région de l'Yser. La répartition des rôles dans l'organisation est la suivante : Charles Humbert et Le Journal en collaboration avec inspecteur des antiquités et objets d'art de la Seine-et-Marne, Paul Ginisty, sont responsables du choix, de la collecte et du rapatriement des objets. Le conservateur du Petit Palais, Henry Lapauze et son attaché prennent en charge la mise en scène des objets et l'édition du catalogue. L'exposition est sous l'autorité d'un comité de patronage qui compte une trentaine de membres choisis parmi des politiques (Paul Painlevé, ministre de l'Instruction publique, Antonin Dubost, président du Sénat, Paul Deschanel, président de la Chambre, Adrien Mithouard, président du conseil municipal...), des fonctionnaires des Beaux-Arts (par exemple Henry Marcel, directeur des Musées nationaux), des artistes de notoriété (Bartholomé, Rodin, Roll, Bonnat), des édiles représentant les villes outragées les plus symboliques (Reims, Soissons, Verdun, Nancy) et le général Niox, directeur du musée de l'Armée (Maingon, 2014)⁶⁷⁷.

⁶⁷⁶ Ibid.

⁶⁷⁷ Maingon Claire. 2014. « L'instrumentalisation du patrimoine blessé. Paris, 1916 : l'Exposition d'œuvres d'art mutilées ou provenant des régions dévastées par l'ennemi au Petit Palais », *In Situ*, n°23

L'avant-propos du catalogue est clair et éloquent, il s'agit de donner un « témoignage direct, par de nobles choses de France blessées, de la fureur du vandalisme allemand ». Les œuvres exposées « disent, avec une tragique éloquence, les souffrances des pays qui furent envahis et le martyre des villes bombardées. Arrachées aux ruines d'édifices séculaires, elles attestent la folie de dévastation de ceux que l'Histoire flétrira du nom renouvelé de Barbares »⁶⁷⁸. Il y est même mentionné les « attentats contre les œuvres d'art ». L'avant-propos se termine sur la phrase suivante : « De cette frénésie de destruction, cette Exposition doit aider à garder la mémoire ». Comme l'écrit avec justesse Claire Maingon, dans cette exposition, « le patrimoine a valeur de pièce à conviction pour le futur procès de l'Histoire que les Français estiment déjà à cette époque être en droit de réclamer » (Maingon, 2014)⁶⁷⁹. Elle souligne également comment « le cadre de sa présentation ajoute à l'ambiguïté savamment entretenue entre patrimoine artistique et documentation historique ». Le catalogue de l'exposition est un véritable guide du vandalisme allemand ». 69 communes sont représentées, venant des départements du Nord, du Pas-De-Calais, de la Somme, de l'Aisne, de l'Oise, de la Marne, de la Meuse, de la Meurthe-Et-Moselle, des Vosges et de l'Alsace Française. En somme, de la quasi-totalité des zones concernées par les combats. Pour la plupart, en plus de la liste des œuvres, elles sont présentées avec un commentaire insistant sur les barbaries. Au total, ce sont plus de 300 œuvres qui seront exposées. Les objets présentés dans l'exposition furent recueillis sur les diverses parties du front par M. Paul Ginisty, inspecteur général des Monuments historiques. Ils sont de nature diverse : objets mutilés, fragmentaires de nature variée : caisses d'éclats d'obus provenant de Verdun, débris de statues ou de colonnes, éléments d'architecture, objets liturgiques, chefs-d'œuvre civils ou religieux. S'il existe des incertitudes sur le parcours, il est relativement possible d'affirmer qu'il suivait globalement la répartition géographique proposée dans le catalogue (Maingon, 2014)⁶⁸⁰.

Dans cette exposition tout comme dans les écrits de presse et les revues autour des ruines et du patrimoine touché par les combats dans les revues, on observe une forme d'humanisation des œuvres et des objets détruits. Comme le montre Claire Maingon, on prête à ce patrimoine un vocabulaire qui le personnifie, l'humanise et lui confère une âme. Les œuvres sont présentées soit comme des victimes soit comme des miraculées. Elles sont mutilées, blessées, assassinées,

⁶⁷⁸ Pour plus d'information voir le catalogue en ligne

<https://www.petitpalais.paris.fr/sites/default/files/m1111077084361-e5.pdf>

⁶⁷⁹ Maingon Claire. 2014. « L'instrumentalisation du patrimoine blessé. Paris, 1916 : l'Exposition d'œuvres d'art mutilées ou provenant des régions dévastées par l'ennemi au Petit Palais », *In Situ*, n°23

⁶⁸⁰Maingon Claire. 2014. « L'instrumentalisation du patrimoine blessé. Paris, 1916 : l'Exposition d'œuvres d'art mutilées ou provenant des régions dévastées par l'ennemi au Petit Palais », *In Situ*, n°23

le vocabulaire qui les entoure est fort, il fait directement le lien avec ce qu'endurent les soldats sur le front. De fait, elles sont aussi présentées et perçues comme des œuvres fragiles, sans défense, ce qui tend à augmenter encore plus l'émotion et la perception de leur fragilité mise à l'épreuve de la barbarie allemande. Leur statut est également valorisé, on les décrit comme des œuvres indispensables à l'histoire de l'humanité, universelle, en les comparant aux ruines de Grèce par exemple. Ainsi la cathédrale de Reims est comparée au Parthénon et Arsène Alexandre, célèbre critique d'art, écrit à propos des fragments sauvés que leur beauté est aussi noble que les « plus nobles fragments de la Grèce antique ». Un journaliste du Temps ira même jusqu'à évoquer une similitude avec Pompéi, notamment à propos des gisants. Cette histoire est donc présentée comme faisant pleinement partie de l'histoire de l'humanité, héritière d'une culture classique gréco-romaine et ceci permet d'appuyer sur l'inculture et la barbarie des Allemands (Maignon, 2014)⁶⁸¹. On peut donc observer une sorte de mythification de ces œuvres sauvées du front et qui cristallisent toutes les plus fortes émotions.

3.2.6.3. Le patrimoine, les musées et les Allemands

Nous ne pouvons évoquer la question de la protection du patrimoine sans évoquer le point de vue allemand. Comme l'indiquent avec justesse Isabelle Bollard-Raineau et Heino Neumayer « les déplacements d'œuvres par les Allemands et l'instrumentalisation de l'archéologie à des fins politiques restent aujourd'hui des thèmes difficiles et complexes à exposer, au risque de porter des jugements trop hâtifs » (Bollard-Raineau, Neumayer 2014)⁶⁸².

Les positions et les représentations des deux camps à propos du patrimoine en temps de guerre sont radicalement opposées. Les revendications allemandes du sacrifice des œuvres d'art pour sauver des vies, s'opposent aux discours des Français qui vont sacrifier des vies pour sauver des œuvres d'art (Bardin, 2007)⁶⁸³. Elles s'opposent à la vision française d'un soldat allemand pilleur, voleur et destructeur déjà ancrée dans la société française avant la Grande guerre avec les précédents conflits franco-allemands du 19^{ème}, puis elle fut appuyée fortement par la propagande, et a été largement appuyée par le spoilage des œuvres d'art par les allemands

⁶⁸¹Ibid.

⁶⁸² Bollard-Raineau Isabelle, Neumayer Heino. 2014. « À propos de l'exposition de Bavay, Sauve qui veut. Des archéologues mobilisés. 1914-1918 (6 février-26 août 2014). Une politique patrimoniale de propagande durant la première guerre mondiale : les pratiques », *Revue du Nord*, n° 404-405, p. 271-286.

⁶⁸³ Bardin Christophe. 2007. « Christina Kott, Préserver l'art de l'ennemi ? Le patrimoine artistique en Belgique et en France occupées, 1914-1918 », *Questions de communication*, n°12.

pendant la Seconde Guerre mondiale. Elle a été crescendo avec au départ des soldats qui volaient pour le plaisir puis pendant la Première et encore plus pendant la Seconde Guerre mondiale, des savants, des intellectuels organisés qui planifient les vols. Ces deux visions ont longtemps perduré et perdurent encore par manque de recherches approfondies. Après l'incendie de la bibliothèque de l'université catholique de Louvain le 20 août 1914 et la destruction de la cathédrale de Reims le 19 septembre 1914, les critiques sont vives à l'encontre des Allemands qualifiés donc de barbares. En réponse à ces critiques, le gouvernement allemand crée le *Kunstschutz*, un service de protection des œuvres d'art au sein des armées en octobre 1914 en Belgique. Apparaît également dans l'armée, la notion de *Kunststoffizier* ou l'officier de l'art. Mais racheter la conduite de l'armée allemande n'était pas le seul objectif de ce service. Il a aussi été créé dans l'optique de s'approprier le patrimoine belge et français tout en récupérant le patrimoine spolié par la France dans des conflits antérieurs. Le *Kunstschutz* va progressivement se déployer sur tous les fronts (France, Belgique, Italie, Bulgarie, Roumanie et Pologne) mais avec des différences parfois significatives en fonction des territoires et des histoires liées à ceux-ci. Christina Kott, maître de conférences à l'Université de Panthéon-Assas Paris 2, spécialiste de cette question, montre ces différences culturelles en focalisant ses recherches sur les relations entre l'Allemagne et les fronts belges et français. Elle montre que le projet politique pour la Belgique tend à intégrer le territoire à l'Allemagne, à opérer une fusion et donc on va chercher à faire émerger des caractéristiques culturelles communes et s'appuyer dessus pour mener la propagande et la politique. La France, est perçue dans ses différences, ses résistances comme un territoire concurrent et adverse (Kott, 2000)⁶⁸⁴.

Le service se préoccupe également de la gestion des musées en territoire conquis. Si en Belgique les conservateurs sont restés en poste par souci d'économie de personnel, pour la France et notamment pour Paris, alors que l'armée se rapproche de la capitale, il s'agit de trouver des hommes pour prendre la direction du Louvre ou du musée de Cluny. Paul Clemen joue un rôle actif. Il se projette dès le début de la guerre et multiplie les démarches pour être désigné responsable de la protection des monuments français, afin d'inspecter les monuments dans les territoires français conquis par les armées allemandes. Il envisage une coopération avec la Commission des monuments historiques, comme ce fut le cas en Belgique. Profitant d'une mission secrète qui devait l'amener au musée de Lille pour récupérer un tableau spolié par les troupes napoléoniennes, il réussit à négocier au Grand Quartier général allemand de Charleville

⁶⁸⁴ Kott Christina. 2000. « Histoire de l'art et propagande pendant la Première Guerre mondiale. L'exemple des historiens d'art allemands en France et en Belgique », *Revue germanique internationale*, n°13, p. 201-221.

Mézières, pour contourner l'interdiction qui lui avait été faite d'aller sur le front et se rend derrière la ligne de front pour inspecter les monuments, en particulier ceux qui auraient été la cible des tirs français. Les rapports qu'il rédige pendant la guerre tentent d'innocenter l'armée allemande et de montrer qu'au contraire de ce qui a été dit, ce sont les soldats alliés qui ont engendré ces bombardements et que l'armée allemande, elle a permis de sauver le patrimoine français et de protéger des monuments restés intacts. Clemen recommande la mise en place d'inspecteurs du patrimoine par région afin de procéder à un inventaire des monuments, en vue de leur protection, et de leur éventuelle restauration mais aussi d'information c'est-à-dire, de leur instrumentalisation par la propagande. Tout au long du conflit il va militer pour que soient mises en place des mesures en faveur de la sauvegarde du patrimoine (Kott, 2000)⁶⁸⁵.

Pendant la première année du conflit, Clemen n'obtiendra jamais tout à fait gain de cause auprès de l'état-major allemand, qui reste dérangé par l'optique de mettre en avant les destructions causées par les bombardements et qui se sert des combats et de leur évolution comme excuse pour repousser la mise en place de mesures très concrètes comme l'inspection des monuments ou la nomination d'inspecteurs. Contrairement en Italie, où le service a été beaucoup plus efficace et a su profiter des périodes d'accalmie pour mener des inventaires, déplacer les œuvres ou encore en protéger d'autres. Avec le recul, il semblerait qu'il aurait été possible, comme en Italie, de protéger un nombre beaucoup plus important de collections et de monuments en France. A force de tentatives, d'alertes, de discussions, la détermination de Clemen entraîne une prise de conscience progressive à partir de 1915. Le 1er janvier 1915, Clemen obtient un laissez-passer pour aller sur le front dès qu'il estime l'urgence d'y aller, et à partir du 2 mars 1915, les soldats sont invités à porter attention aux œuvres et objets d'art mobiliers abandonnés dans les nombreuses localités quittées par leurs propriétaires. Ils doivent alors signaler ceux qui leur sembleront le plus digne d'intérêt et le rapatriement en Allemagne ne peut se faire qu'après validation du Grand Quartier général. La protection sur place est préférée, quitte à mettre en place des mesures en comptant sur la coopération des instances sur place comme les instances de police et les professionnels des musées qui généralement, sont laissés sous la direction de leur conservateur si celui-ci n'a pas fui. Ces consignes furent rarement suivies mais dans les villes où ce fut le cas, les musées furent transformés en réserve pour éviter le pillage systématique, les objets étant récupérés par la police ou par le personnel de la ville et des musées, sous le signe de la coopération franco-allemande (Kott, 2000)⁶⁸⁶. Une

⁶⁸⁵ Ibid.

⁶⁸⁶ Kott Christina. 2000. « Histoire de l'art et propagande pendant la Première Guerre mondiale. L'exemple des historiens d'art allemands en France et en Belgique », *Revue germanique internationale*, n°13, p. 201-221.

véritable guerre s'engage autour des œuvres dans les musées en particulier. D'un côté les musées français tentent de protéger leurs collections des pillages et des destructions, et de l'autre les Allemands tentent de récupérer les œuvres qu'ils considèrent comme leur appartenant à l'origine, quitte à prendre en otage des chefs-d'œuvre français et à s'en servir comme monnaie d'échange. La presse allemande s'empare largement des revendications et de nombreuses études sur les spoliations fleurissent dans les milieux intellectuels avec très probablement selon Christine Kott une coopération et un travail collectif orchestré par les instances de propagande allemandes. Des missions secrètes sont organisées par le Kunstschutz pour repérer les œuvres dans les musées français mais se heurtent souvent à la résistance des conservateurs français usant de tous les prétexte pour empêcher le rapatriement des œuvres. Le même combat s'engage à propos de la gestion des sites archéologiques (Kott, 2000)⁶⁸⁷.

A partir de 1916, les autorités militaires s'investissent concrètement dans la politique de récupération des œuvres. La destruction de certains sites archéologiques comme celui du site archéologique de Didyme en Turquie le 26 mai 1916, a probablement incité les autorités à se mobiliser. Theodor Wiegand, conservateur au département des antiquités aux musées de Berlin et responsable des fouilles du site de Didyme, se mobilise fortement, réussissant même selon son biographe à mobiliser certains membres de l'académie de Paris et de la Society of Hellenistic Studies de Londres. Mais il réussit surtout à alerter et mobiliser les autorités militaires allemandes. Les mesures prises en 1915 sont renforcées et des missions de repérage et d'inventaires sont officiellement organisées sur le front Nord. Ces missions étaient également chargées de repérer les œuvres dont la matière pouvait être utilisée pour la création d'armes et d'équipements militaires. A la fin de l'année 1916, l'idée d'un repli allemand accélère l'idée qu'il faut déplacer les œuvres pour les protéger des combats et entraîne des tensions au sein de la société allemande. En mai 1917, une série de directives est mise en place. Les villes en territoires français de Valenciennes, Maubeuge, Fourmies, Charleville et Sedan sont désignées comme lieux de dépôt. Les directives précisent que les collections publiques doivent être mises à l'abri avec la coopération du conservateur français alors que les collections privées le sont sur demande motivée et à la charge de leur propriétaire. Le Kunstschutz organisera également des expositions de propagande dans les musées situés en territoire français, comme au musée de Valenciennes ou une exposition remémorant l'appartenance de la Flandre française au Saint Empire germanique est organisée.

⁶⁸⁷Kott Christina.

2000. « Histoire de l'art et propagande pendant la Première Guerre mondiale. L'exemple des historiens d'art allemands en France et en Belgique », *Revue germanique internationale*, n°13, p. 201-221.

Les tensions autour du patrimoine artistique joueront leur rôle après la guerre où le patrimoine spolié fera pleinement partie des enjeux dans les négociations de paix mais aussi sera utilisé comme objet d'identification nationale et des expositions seront même organisées comme l'exposition des pastels de La Tour à Paris en 1919 et l'exposition « Van Eyck-Bouts » à Bruxelles en 1920, pour célébrer les œuvres d'art récupérées ou reçues en compensation, alors que dans les « capitales vaincues », des places vides sur les cimaises doivent témoigner de ce qui est ressenti comme une immense injustice (Kott, 2000)⁶⁸⁸.

3.3. L'après-guerre ou l'incarnation des imaginaires et représentations, du champ de bataille au territoire national

L'après-guerre a été une période importante concernant l'évolution des représentations de la Grande Guerre. Nous proposons de discuter de quelques-uns des points qui nous ont paru les plus importants.

3.3.1. Le patrimoine pour conserver la mémoire de la guerre

La question de la protection du patrimoine en temps de guerre n'est cependant pas chose nouvelle. La convention de La Haye en 1899 et celle de 1907 offrent un cadre juridique international pour la protection des biens culturels en tant de guerre. Cependant, sa menace ne sera pas influente et n'empêchera pas les destructions importantes des patrimoines français et belges se trouvant dans les zones de combat.

Dès le début, l'armée est très soucieuse par exemple de la mise en exposition de la mémoire de la guerre et garde la main mise sur le récit historique produit par la Commission des Souvenirs et Vestiges de Guerre (Viltart, 2014)⁶⁸⁹. Les autorités militaires ont joué un rôle important dans la patrimonialisation de la guerre. Elles ont été parmi les premières à se

⁶⁸⁸ Ibid.

⁶⁸⁹ Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.

préoccuper de l'avenir des lieux de bataille à la fois pour conserver des traces, archiver, documenter la guerre pour les générations futures mais aussi pour la propagande en préservant des preuves de la barbarie allemande et en cherchant à les mettre en scène pour les dénoncer et rallier les alliés. La notion de patrimoine tout juste définie par la loi de 1913 sur les Monuments historiques va être bousculée par la guerre mais elle va être aussi élargie. Jusqu'alors, la notion de patrimoine telle que définie par la loi 1913 portait sur des monuments à portée générale mais la nécessité de protéger des objets et des souvenirs induit alors une nouvelle notion, celle de « patrimoine particulier ». Elle présente cependant un risque, celui de faire « perdre une part de l'objectivité qui était sous-jacente dans le concept de Monument historique tel que défini par la loi de 1913 » (Montillet 2015)⁶⁹⁰. Les lettres et les médailles, les canons et équipements militaires, les champs de bataille doivent être préservés pour être transmis ce qui nécessite de leur donner un statut officiel. Le 1er septembre 1920, le premier élément de patrimoine protégé du 20ème siècle par les Monuments historiques, une plate-forme de batterie d'un canon lourd allemand à Zillisheim dans le Haut-Rhin sera un patrimoine lié la guerre (Capronnier, Marguin-Hamon, Smith, 2014)⁶⁹¹. C'est une situation totalement inédite où la question de la protection d'un patrimoine et la création d'un arsenal juridique dédié à sa protection et sa valorisation seront simultanées à la mise en danger et à la disparition de ce patrimoine (Viltart, 2014)⁶⁹².

Le 23 septembre 1915, le député du Nord Jules-Louis Le Breton déposa une proposition de loi ouvrant des possibilités de classement et de conservation des ruines produites par les opérations de guerre. Face aux destructions de certains monuments, une autre question se pose également, celle de la reconstruction y compris au sein de la commission des Souvenirs et Vestiges de guerre (Viltart, 2014)⁶⁹³. Deux camps s'affrontent. D'un côté, on veut faire renaître, effacer les traces de la guerre et de l'autre au contraire, conserver ces traces et garder visible la violence parfois avec une volonté politique de montrer la « barbarie allemande ». Les rapports préalables à l'inventaire du patrimoine de guerre témoignent de cette volonté des autorités de témoigner des destructions parce que « l'émotion qui se dégage de ces destructions volontaires et systématiques opérées sans aucune utilité militaire est autrement intense que celle que produit

⁶⁹⁰ Montillet Philippe. 2015. Les formes complexes de patrimonialisation : la patrimonialisation de la Grande guerre, colloque Patrimoine du 21e siècle, une histoire d'avenir. Organisé par Centre de recherche en droit du patrimoine culture, [en ligne] <https://memoloi.hypotheses.org/1343> [consulté le 15 octobre 2022]

⁶⁹¹ Capronnier Jean-Charles, Marguin-Hamon Elsa, Smith Paul. 2014. « Le Patrimoine de la Grande Guerre », *In Situ*, n°25.

⁶⁹² Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.

⁶⁹³Ibid.

la vue des villages à peu près disparus, au cours de la lutte ou des bombardements ». André Ventre et le commandant Viel proposent à la commission de ne classer qu'un petit nombre de sites pour ne pas empêcher la reconstruction du pays et la réappropriation de ces territoires par leurs habitants souvent chassés et expropriés. Ils proposent que « seul un petit nombre de ces ensembles soient conservés en l'état et classés parmi les vestiges de guerre, soit par leur aspect historique, ou bien leur importance documentaire, ou encore parce que leur conservation ne nuirait pas à la reprise économique ». Le projet de loi Le Breton envisageait également la dimension mémorielle de ces ruines et veut leur donner une dimension mémorielle et pédagogique. Breton considère que les ruines historiques doivent devenir un « lieu de pèlerinage patriotique où seront conduits les enfants [de nos écoles] ». Il n'est pas le seul et petit à petit la question de l'avenir des sites de guerre devient une préoccupation importante pour l'ensemble de la société française (Viltart, 2014)⁶⁹⁴.

La patrimonialisation de la Grande Guerre passe par de nombreuses initiatives privées, locales et individuelles. La guerre a touché de nombreux terrains privés dont les propriétaires s'ils ont survécu au conflit et ont pu conserver ou récupérer leurs biens s'ils avaient été expropriés, se sont trouvés face à la nécessité de préserver, de revendre ou de faire disparaître faute de fonds les biens et les terrains. Dès 1917, André Ventre, chargé des opérations de reconnaissance préalable à l'inventaire, visite la ville d'Arras complètement en ruines en 1917. Il propose d'y classer parmi les vestiges de guerre la Grand Place, la cathédrale, le cloître et le beffroi. La ville, avec ces monuments en ruine, servirait de décor pour appuyer le discours sur les désastres de la guerre, telle une pièce principale du martyrologe en cours de constitution. Au début cependant, au fur et à mesure que sont menés les inventaires, les autorités opèrent des classements laissant à l'abandon patrimoine historique au profit de sites ayant été impactés par la guerre. Le rapport de la première opération de visite d'André Ventre et du commandant sur l'ancienne ligne de front menée entre le 16 et le 19 juin 1917, montre les critères de classements proposés à la commission. Ils distinguent deux catégories, d'un côté les ensembles, constitués de villages en ruine et de mouvements de terrains organisés défensivement et de l'autre côté, on trouve les vestiges isolés, postes de commandement, abris, etc. Certains bâtiments historiques sont parfois délaissés comme une ferme médiévale qu'ils proposent de ne pas classer car selon eux, elle « renaîtra de ses ruines ». Une Commission Vestiges et Souvenirs de guerre est créée en mai 1917. Elle rassemble des représentants des ministères de la Guerre, des

⁶⁹⁴ Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.

Beaux-Arts, des Travaux Publics et du ministère de Régions libérées ainsi que Paul Léon, pour les Monuments historiques et Georges Famechon, qui préside l'office national du Tourisme. Elle a pour première mission de « reconnaître les terrains et certaines portions des anciens fronts qui méritent d'être conservés dans l'état où ils se trouvent, soit pour le souvenir des faits d'armes dont ils ont été le théâtre, soit en raison de leur aspect ou de leur organisation particulièrement typique » (Viltart, 2014)⁶⁹⁵. Mais le 1er septembre 1920, le premier élément de patrimoine protégé est un patrimoine de la guerre. C'est la plate-forme de batterie d'un canon lourd allemand à Zillisheim dans le Haut-Rhin (Capronnier, Marguin-Hamon, Smith, 2014)⁶⁹⁶. C'est aussi la première protection d'un élément patrimoine du XXème siècle. Jusqu'alors, la notion de patrimoine telle que définie par la loi 1913 portait sur des monuments à portée générale mais la nécessité de protéger des objets et des souvenirs induit alors une nouvelle notion, celle de « patrimoine particulier ». Elle présente cependant un risque, celui de faire « perdre une part de l'objectivité qui était sous-jacente dans le concept de Monument historique tel que défini par la loi de 1913 » (Montillet, 2015)⁶⁹⁷.

3.3.2. Zone rouge : du champ de bataille au champ de mémoire ou le front comme espace mémoriel national

L'après-guerre est le temps de la reconstruction mais aussi de la mise en mémoire. « La guerre s'approprie un espace, et la propagande anti-allemande, le pèlerinage, en font un lieu de mémoire » (Piernas, 2014)⁶⁹⁸. Cette citation de l'historienne Gersende Piernas, illustre bien le processus selon lequel le champ de bataille se transforme en lieu de mémoire. Les représentations de la guerre vont s'enrichir de nouvelles images et de nouveaux symboles. Les

⁶⁹⁵ Ibid.

⁶⁹⁶ Capronnier Jean-Charles, Marguin-Hamon Elsa, Smith Paul. 2014. « Le Patrimoine de la Grande Guerre », *In Situ*, n°25.

⁶⁹⁷ Montillet Philippe. 2015. Les formes complexes de patrimonialisation : la patrimonialisation de la Grande guerre, colloque Patrimoine du 21e siècle, une histoire d'avenir. Organisé par Centre de recherche en droit du patrimoine culture, [en ligne] <https://memoloi.hypotheses.org/1343> [consulté le 15 octobre 2022]

⁶⁹⁸ Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

monuments classés, les mémoriaux, les forêts, les monuments aux morts, les cimetières et les nécropoles nationales vont construire un imaginaire de la guerre qui prendra racine pendant la guerre elle-même mais qui évoluera avec le retour des combattants, le retour à la paix et le temps de la mise en mémoire. Certains espaces du champ de bataille comme celui de la bataille de Verdun ou de celle de Vimy vont devenir des espaces sacralisés grâce aux mesures de protection, à la création des nécropoles et des grands cimetières, la création d'espaces mémoriels (Piernas, 2014)⁶⁹⁹.

L'après-guerre, c'est aussi le temps de l'effacement progressif de certaines traces. Il faut rebâtir le pays, reconstruire les villages et les villes, remettre en état les champs, les usines, tenter de retrouver une vie normale. Que faut-il donc protéger, abandonner, reconstruire, classer, inscrire, protéger et que faut-il reconstruire ? Ces questions soulèveront parfois de vifs débats et montrent des désaccords parfois entre l'Etat, les autorités locales et la population. Ces questionnements seront à l'origine de la patrimonialisation de la guerre mais aussi, pour l'historien Montillet, de l'émergence des notions de « patrimoine urbain » et de « patrimoine contemporain » car avec les destructions massives engendrées par les bombardements et les combats, des maisons et des bâtiments jusqu'alors communs deviennent les derniers représentants de pratiques artisanales, architecturales, esthétiques ou encore sociales (Montillet, 2015)⁷⁰⁰.

Le 17 avril 1919 est votée une loi qui attribue à l'Etat la réparation des dommages de guerre. Les territoires ayant été touchés par le conflit sont classés en trois zones correspondant à l'ampleur du conflit et donc des dommages causés. La zone rouge, jugée la plus touchée, correspond au front et aux zones de combat. Une partie sera rendue aux propriétaires pour les remettre en activité et une autre, considérée comme impossible à récupérer, sera achetée par l'Etat ce qui signifie l'expropriation des propriétaires. Les terrains jugés les plus dangereux sont confiés à l'administration forestière afin d'être reboisés. La Meuse et la Lorraine sont les territoires les plus protégés en zone rouge. Dans la Meuse, où 334 des 586 communes que compte le département, étaient considérées comme sérieusement, sinon totalement dévastées et ce seront 79% des terres se situant en zone rouge qui seront reboisées. En Lorraine, le site de Verdun lui aussi particulièrement touché, est le plus grand des territoires de la zone rouge, avec

⁶⁹⁹ Ibid.

⁷⁰⁰ Montillet Philippe. 2015. Les formes complexes de patrimonialisation : la patrimonialisation de la Grande guerre, colloque Patrimoine du 21e siècle, une histoire d'avenir. Organisé par Centre de recherche en droit du patrimoine culture, [en ligne] <https://memoloi.hypotheses.org/1343> [consulté le 15 octobre 2022]

10 000 h de zone protégée dont neufs villages entièrement détruits (Jacquemot, 2015)⁷⁰¹. Plus de 6000 ha seront reboisés, plantés de résineux entre 1927 et 1934⁷⁰².

L'objectif de cette opération est de remettre en état les sols et de conserver les vestiges pour les transmettre aux générations futures. Ce reboisement a une dimension symbolique, la forêt devient une sorte de linceul, elle crée un espace propice au deuil et au recueillement. Mais ces forêts modifient les paysages déjà modifiés par la guerre et rendent difficile voire impossible la lecture du paysage. Les traces et les vestiges sont cachés, des espaces qui n'étaient pas boisés sont reboisés. L'Etat rachète également des communes qui se trouvent en zone rouge et qui ont totalement été détruites comme les communes de Fleury et Douaumont à proximité de Verdun. Il décide également de conserver, à titre symbolique, pour chacun des neufs villages totalement rasés pendant la bataille, un maire, un conseil municipal, une chapelle et un monument aux morts.

La reconstruction des territoires dévastés par le conflit doit tenir compte à la fois de la nécessité de reconstruire pour retrouver une identité, relever l'économie du pays et celle de protéger les vestiges et souvenirs de guerre afin de les transmettre aux générations futures. Plusieurs politiques de protection seront adoptées et participeront à l'élaboration de nouvelles représentations de la Grande Guerre et du champ de bataille. Après la guerre, la Commission des souvenirs et des vestiges de guerre va reprendre la liste dressée pendant le conflit et décider du classement définitif ou du non-classement des monuments proposés. Elle va favoriser la reconstruction plutôt que la sauvegarde au titre de ruine des monuments listés. L'argument est l'intérêt artistique mais il est aussi souvent économique car la reconstruction coûte moins cher que la reconstruction à neuf. Selon l'inventaire dressé dans le rapport *Première Guerre mondiale et monuments historiques* par la Direction générale des patrimoines en 2012, seulement 6 édifices seront classés Monuments Historiques en tant que ruines ou laissés à l'état de ruines. Ce classement est déterminé avant tout par le degré de dégradation. Sur les huit-cent-cinquante chantiers de rénovation supervisés par les architectes agréés par la commission pendant l'entre-deux guerres, six cents concernent des églises. Cette politique de reconstruction aura en partie pour effet d'effacer la signification emblématique des monuments. Au total,

⁷⁰¹ Jacquemot Stéphanie. 2015. « Regard archéologique sur les villages martyrs de la Grande Guerre en Lorraine », *Archéopages*, n°40.

⁷⁰² Pour plus d'informations, voir le rapport de l'Office national des forêts <https://www.onf.fr/++amgt++A013731C/++zfiles++18d1b0c6> [consulté le 4 septembre 2020]

trente monuments seulement seront classés dans l'entre-deux-guerres, et on en compte cent-vingt-deux aujourd'hui. Parmi eux, les ouvrages fortifiés dans lesquels sont classées les tranchées, représentent seulement quatorze monuments répartis de la manière suivante : quatre en Champagne-Ardenne, six en Lorraine, un en Nord-Pas-de-Calais et trois en Picardie. Comme l'indique le rapport de la Direction du patrimoine en conclusion, ce nombre est à rapporter aux 42.779 immeubles protégés au titre des monuments historiques. Cela dit clairement le manque de représentation des monuments et des vestiges de guerre au titre des monuments historiques⁷⁰³.

3.3.3. Les cimetières

La Première Guerre mondiale va bouleverser les pratiques funéraires. Si jusqu'alors on enterrait les soldats dans des fosses communes et anonymement, face à la guerre de masse, la nécessité s'impose d'individualiser les sépultures, de conserver et de pérenniser le nom des morts. Ce phénomène, selon l'historien Stéphane Tison, est partagé par toutes les nations. Il a également conduit à la modification de rites funéraires voir à l'institution de nouveaux rites (Tison, 2018)⁷⁰⁴. Les cimetières militaires et les monuments commémoratifs sont considérés par les historiens comme l'empreinte principale laissée par la Grande guerre sur les territoires du front. Ils ancrent dans le paysage la trace de la guerre, son ampleur, sa violence (Prost, 2011 ; le Maner, 2009)⁷⁰⁵ ⁷⁰⁶. Ils sont aussi des dispositifs mémoriels, participant à la diffusion d'une mémoire nationale héroïsée pour reprendre les termes du chercheur en histoire visuelle Patrick Peccatte (Peccatte, 2014)⁷⁰⁷.

Pendant le conflit, les soldats tentent d'offrir à leurs camarades tombés au combat, des sépultures individuelles. Jusqu'alors, légalement, seuls les officiers y ont droit. Mais devant l'ampleur des dégâts, avec la création de milliers de sépultures individuelles, face à la

⁷⁰³ Botlan Marc Di Matteo Colette, Piel Caroline, Poisson Olivier, Sire Marie-Anne. 2012. *Première Guerre mondiale et monuments historiques*, Direction générale des patrimoines, Inspection des patrimoines, ministère de la Culture et de la communication, n° 2012-38, 60 p.

⁷⁰⁴ Tison Stéphane. 2018. « Introduction. Les sites funéraires de la Grande Guerre, une rupture anthropologique et historique », *Un siècle de sites funéraires de la Grande Guerre*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, p. 17-21.

⁷⁰⁵ Prost, Antoine. 2011. « Les cimetières militaires de la Grande Guerre, 1914-1940 », *Le Mouvement Social*, vol. 237, n°4, p. 135-151.

⁷⁰⁶ Le Maner Yves. 2009. « La Coupole : sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, n° 235, 75-80.

⁷⁰⁷ Peccatte Patrick. Un dispositif mémoriel archaïque mais toujours exemplaire : le cimetière militaire, [en ligne] <https://dejavu.hypotheses.org/1648> [consulté le 20 décembre 2020]

protestation des familles, l'État français va rapidement réagir et voter le 29 décembre 1915 une loi stipulant que : « tout militaire mort pour la France a droit à une sépulture perpétuelle aux frais de l'État ». Après la guerre, la question de l'avenir des morts devient un enjeu majeur. Des nécropoles, des cimetières, des ossuaires vont être construits pour accueillir les milliers de soldats tombés pendant la bataille. L'objectif est de faciliter l'enregistrement et l'entretien des sépultures. La stratégie de l'Etat français est la suivante : ceux qui pourront être identifiés vont être inhumés dans les cimetières et les autres, les ossements anonymes dans les ossuaires ou les tombes communes. Ces tombes sont parfois associées aux cimetières. Pour les soldats dits disparus, ceux dont on n'a retrouvé ni trace ni corps, la reconnaissance se fait à travers l'inscription de leurs noms sur les monuments aux morts qui parsèment chaque commune du territoire (Prost, 2011)⁷⁰⁸.

Les pays étrangers se trouvent confrontés à différentes problématiques, à commencer par la question du rapatriement des corps. En Grande-Bretagne, l'idée qui prévaut depuis le début est que les morts doivent être enterrés à proximité des lieux où ils étaient tombés. C'est dans cette perspective que le gouvernement britannique interdit le rapatriement des corps mais aussi pour des questions de gestion logistique et financière. Cette décision qui fut fortement contestée par les familles engendre un phénomène que Mireille Gueissaz chercheur au CNRS et membre du laboratoire « Groupe Société, Religions, Laïcité », nomme « l'édification progressive d'un véritable complexe de deuil britannique dans la Somme entre les deux guerres mondiales » (Gueissaz, 2001)⁷⁰⁹. L'Australie et la Nouvelle-Zélande ont fait le même choix alors que les Etats-Unis ont rapatrié les deux tiers des corps. Les cimetières britanniques sont les plus représentés sur le territoire français, avec 1850 cimetières et carrés militaires pour 320 000 tombes et 210 000 noms inscrits sur des mémoriaux. Il n'existe que 6 cimetières américains répertoriés accueillant 34 000 morts. L'Allemagne n'aura pas le choix, si pendant la guerre elle rapatrie les corps, après l'Armistice, elle est obligée de laisser ses morts en territoire ennemi ce qui représente 198 cimetières accueillant 750 000 sépultures (Gueissaz, 2001)⁷¹⁰.

Les cimetières militaires sont en réalité beaucoup plus que de simples cimetières. Obéissant à des contraintes administratives ou diplomatiques, ils répondent également à des projets complexes mêlant politique et religion, comme l'affirme Alain Prost et « par la conception des tombes, le dispositif, la scénographie, ces projets débordent singulièrement le

⁷⁰⁸ Prost, Antoine. 2011. « Les cimetières militaires de la Grande Guerre, 1914-1940 », *Le Mouvement Social*, vol. 237, n°4, p. 135-151.

⁷⁰⁹ Gueissaz Mireille. 2001. « Français et Britanniques dans la Somme. Sur quelques manières de visiter les champs de bataille de la Somme hier et aujourd'hui », *Tumultes*, n°16, p. 83-104.

⁷¹⁰ Ibid.

projet funéraire initial ». Ce regroupement va conduire à l'invention d'une organisation spatiale inédite et une nouvelle forme de monument, facilement reconnaissable. Les tombes sont serrées, d'une superficie moindre en moyenne que les cimetières britanniques et américains, elles sont toutefois plus nombreuses⁷¹¹. Les milliers de tombes alignées dans d'immenses pelouses impeccablement maîtrisées, ne sont pas sans évoquer les troupes d'un régiment que l'on aligne pour les passer en revue. Elles donnent un aspect solennel et strict au cimetière (Prost, 2011)⁷¹².

La mise en scène des cimetières diffère également selon la culture du pays et selon le récit national. Dans les cimetières britanniques, les officiers et les soldats sont enterrés côte à côte, sans distinction de statut, comme au combat. Les soldats non-identifiés sont enterrés dans des tombes individuelles portant la mention « *Known unto God* » (connu de Dieu). A leurs côtés, les noms des disparus sont inscrits parfois sur les murs des cimetières mais le plus souvent, ils le seront sur des monuments exclusivement réservés à cet usage, les *memorials*. Les tombes sont marquées par des stèles, les headstones où chaque famille peut faire graver un texte court. Les cimetières sont des lieux de deuil mais aussi de pèlerinage pour les familles anglaises. Les cimetières sont fleuris et dégagent une atmosphère beaucoup plus accueillante que les cimetières français, plus propice au recueillement, à la nostalgie. Mireille Gueissaz les désigne ainsi : « Les cimetières britanniques, avec leurs tombes blanches, égrenées au fil des champs de bataille, blotties sous la protection d'une grande croix de Saint Georges ou croix du sacrifice, dans une impressionnante sobriété et un strict égalitarisme, visaient à affirmer à l'extérieur comme à l'intérieur du Royaume-Uni, la puissance et l'unité de l'Empire britannique » (Gueissaz, 2001)⁷¹³. Des livres de visite sont mis à la disposition des visiteurs pour qu'ils puissent communiquer leurs impressions (Brandt, 1994)⁷¹⁴. Cela semble aller dans le sens de la Imperial (aujourd'hui Commonwealth) *War Graves Commission* instituée par le gouvernement britannique, qui prenait grand soin de faire savoir aux familles que leurs morts étaient bien veillés en leur envoyant des photos des tombes fleuries et impeccablement entretenues. L'Allemagne fera un choix similaire à la France, avec des tombes destinées aux soldats identifiés mais les alignements des tombes, à la différence des cimetières français, les cimetières

⁷¹¹ 260 nécropoles nationales pour 730 000 corps identifiés ou non.

⁷¹² Prost, Antoine. 2011. « Les cimetières militaires de la Grande Guerre, 1914-1940 », *Le Mouvement Social*, vol. 237, n°4, p. 135-151.

⁷¹³ Ibid.

⁷¹⁴ Brandt Susanne. 1994. « Le voyage aux champs de bataille », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 18-22.

seront dotés de croix peintes en noir, ce qui donne un aspect sombre et austère au cimetière. Cela les rend plus discrets (Gueissaz, 2001)⁷¹⁵.



Cette photo montre bien les différences de mise en scène, esthétiques et visuelles qui existent entre le cimetière de type français (à gauche) et le cimetière britannique (à droite). Si le nombre de tombes évoque inévitablement l'horreur et l'ampleur de la guerre, la représentation de la mort et le rapport au culte du combattant mort est différent. Le cimetière français, très solennel, minimaliste, impressionne, augmente la dimension solennelle, le cimetière anglais est plus propice au

⁷¹⁵ Ibid.

recueillement, plus accueillant avec ses fleurs et ses massifs qui accompagnent chacune des tombes. Photo @Janaine Golonka

3.3.4. Mémoires et monuments aux morts, du champ de bataille à l'espace urbain

Au niveau de la Première Guerre mondiale, deux catégories de mémoires se distinguent, les mémoires à dimension nationale, élevés sur les champs de bataille et souvent couplés à de grands cimetières militaires comme l'Ossuaire de Douaumont ou encore Notre-Dame-de-Lorette et Vimy, et d'autre part, les mémoires à la mémoire d'un régiment, d'un personnage, d'un événement, qui sont érigés sur le champ de bataille mais aussi dans les villes aux côtés des monuments aux morts présents dans chaque commune et des cénotaphes collectifs et à vocation plus locale (Aubry, de Oliveira 2014)⁷¹⁶. La création, la gestion et la valorisation de ces mémoires posent des problématiques qui sont à la fois communes à tous les mémoires de toutes les guerres, et à la fois, spécifiques à la Grande Guerre. Ces mémoires qui sont construits, fondés, traversés par des mémoires multiples sont des espaces complexes. Mémoires françaises, britanniques, allemandes, américaines, canadiennes, australiennes, elles sont multiples et se répartissent sur le territoire ainsi que dans les lieux de mémoire de la Grande guerre, non sans mise en tension et sans confrontations (Prost, 2011)⁷¹⁷. Chacune possède ses propres caractéristiques, sa façon de mettre en scène, ses représentations, ce qui n'est pas sans complexifier l'étude de ces objets de médiation que sont les musées, les mémoires, les sites historiques et les lieux de mémoire de la Grande Guerre.

Hors du champ de bataille, les monuments aux morts se substituent aux mémoires. Ils deviennent au niveau local, dans les 36 000 communes qui les accueillent, les tombes symboliques des soldats dont on n'a pas retrouvé le corps et le lieu de la commémoration. Selon

⁷¹⁶ Aubry Martine, de Oliveira Matthieu. 2014. « Une base de données sur les monuments aux morts : histoire concrète et valorisation numérique », *In Situ*, n°25.

⁷¹⁷ Prost, Antoine. 2011. « Les cimetières militaires de la Grande Guerre, 1914-1940 », *Le Mouvement Social*, vol. 237, n°4, p. 135-151.

l'historien Jérémy Pignard, ils permettent d'exorciser le changement brutal entraîné par la guerre, de rassembler la société mais aussi de rassurer les endeuillés « en leur promettant de garder intact le nom de leurs disparus » (Pignard, 2014)⁷¹⁸. L'historien de l'art Claude Dupuis, s'intéressant aux représentations inscrites dans ces monuments montrent qu'elles mêlent représentations nationales et locales. Parmi ces représentations nationales, on retrouve des modèles, repris, adaptés mais toujours unifiés. C'est le cas par exemple du recours à la figure du soldat victorieux ou au contraire celle du soldat mourant, l'instar du modèle très diffusé du soldat agonisant, créé par Jules Déchin dès 1919 « combinant figure couchée et figure en pied dans une composition triangulaire ». La figure féminine est également très représentée, comme allégorie de la France mais aussi en représentation des veuves de guerre. Les monuments aux morts sont investis par des stratégies politiques devenant de véritables tribunes politiques, cherchant à respecter ou à contourner la loi sur la Séparation des Églises et de l'État de 1905 selon laquelle, les monuments commémoratifs honorant les soldats morts pour la France ne comportant aucun signe ou emblème religieux (Dupuis, 2014)⁷¹⁹. Les élus locaux y trouvent le moyen d'exprimer « leurs prises de position tout en relayant des idées des gouvernants nationaux » (Pignard, 2014)⁷²⁰.

Les monuments aux morts, sont investis d'une double fonction selon Annette Becker, d'un côté ils sont « un lieu de regrets, où l'on vient exulter les deuils dans les ferveurs religieuse et patriotique », de l'autre, ils doivent exalter le courage des survivants (Becker, 1998)⁷²¹. C'est également ce que montrent les historiens Reinhart Koselleck, Jeffrey Andrew Barash, Mireille Delbraccio et Isabelle Mons, en écrivant que si les monuments aux morts sont conçus en hommages aux soldats tombés, ils sont aussi des « lieux de fondation de l'identité des survivants ». Ces monuments qui étaient une « sorte de légitimation de la mort » et qui mettaient en exergue le courage des soldats morts et leur sacrifice, étaient aussi selon une injonction à prendre exemple sur les morts (Koselleck, Barash, Delbraccio, Mons, 1998)⁷²².

⁷¹⁸ Pignard Jérémy. 2014. « D'un tombeau vide à une tribune politique : genèse et évolution d'un espace commémoratif », *In Situ*, n°25.

⁷¹⁹ Dupuis Claude. 2014. « Des monuments aux morts entre laïcité et ferveur religieuse : un patrimoine hors-la-loi ? », *In Situ*, n°25

⁷²⁰ Pignard Jérémy. 2014. « D'un tombeau vide à une tribune politique : genèse et évolution d'un espace commémoratif », *In Situ*, n°25.

⁷²¹ Becker Annette. 2000. « Des monuments différents ? La commémoration dans le nord de la France, 1914-1940 », *Mélanges de l'École française de Rome. Italie et Méditerranée*, tome 112, n°2. Les images de la Grande Guerre en France, Allemagne et Italie. Actes de la table ronde organisée par l'École française de Rome en collaboration avec l'Università di Roma « La Sapienza » et le Deutsches historisches Institut in Rom, 6 et 7 novembre 1998, p. 515-528.

⁷²² Reinhart Koselleck, Barash Jeffrey Andrew, Delbraccio Mireille, Mons Isabelle. 1998. « Les Monuments Aux Morts Comme Fondateurs de l'identité Des Survivants », *Revue de Métaphysique et de Morale*, p. 33-61.

Pour Jérémy Pignard, ces monuments aux morts ont toujours autant de valeur aujourd'hui mais ce qu'ils représentent n'est plus la Guerre de 14 mais l'ensemble des guerres qui ont traversé le 20ème siècle, ayant intégré dans ce qu'il appelle un syncrétisme mémoriel, la mémoire des soldats de la Grande Guerre, celles de la Seconde Guerre mondiale et de la guerre d'Algérie, et désormais celle des soldats professionnels tombés au cours des opérations sur des théâtres extérieurs (Afghanistan, Mali...) (Pignard, 2014)⁷²³.

3.3.5. La création des mythes : l'exemple de la Somme ou le mythe des alliés et la Grande guerre comme élément fondateur du récit national des dominions

Peu à peu émergent des mythes, dont certains perdurent encore aujourd'hui. Nous proposons ici l'exemple de la Somme car nous discuterons du mythe de Verdun dans la partie suivante, au moment de la présentation de notre terrain.

La Somme se trouve sur le front ouest ou *Western Front*, où se trouvaient principalement les troupes alliées et les hommes *Dominions blancs*, soit un million de volontaires australiens, canadiens, néo-zélandais, sud-africains. Progressivement, s'opère un glissement de sens. Le *Western Front* devient pour les Britanniques une sorte d'extension du territoire de l'Empire britannique où il devait affronter un autre grand empire, l'Empire austro-allemand. C'est dans ce territoire que s'est déroulé ce que les britanniques ont appelé, le « jour le plus sanglant » de l'histoire de la Grande-Bretagne, à propos de la bataille qui fait rage à partir de juillet 1916 (Dornel, 2019)⁷²⁴.

Pour Mireille Gueissaz, l'institution de la bataille de la Somme comme un symbole mythique pour les alliés a lieu en même temps que celui de Verdun pour les français. Le mythe de la Somme est une somme de conséquences. Ce sont la concentration des troupes alliées, l'ampleur des pertes, la politique de non-rapatriement du gouvernement, qui ont conduit au complexe de deuil britannique avec la construction de nombreux cimetières et monuments

⁷²³ Pignard Jérémy. 2014. « D'un tombeau vide à une tribune politique : genèse et évolution d'un espace commémoratif », *In Situ*, n°25.

⁷²⁴ Laurent Dornel. 2019. *Guerre Mondiale (Première). Le rôle des colonies*. Encyclopaedia Universalis, [en ligne] <https://www.universalis.fr/encyclopedie/guerre-mondiale-premiere-le-role-des-colonies/> [consulté le 29 janvier 2023]

commémoratifs mais aussi à la naissance d'une tradition de tourisme de champ de bataille encore très forte aujourd'hui, qui ont contribué à l'élaboration du mythe. Tout comme l'instrumentalisation du champ de bataille par le gouvernement britannique. Un autre phénomène entre en compte dans l'édification de la Somme comme un mythe, c'est l'émergence d'un culte du héros instrumentalisé au profit d'une identité nationale naissante dans les dominions (Gueissaz, 2001)⁷²⁵.

Pour l'Australie, la Nouvelle Zélande, le Canada, la Première Guerre mondiale va devenir un l'élément fondateur de leur identité et de leur nation. La mémoire de la Grande Guerre se confond avec les mémoriaux et le récit national. En Australie et au Canada, le phénomène est encore plus fort car elle se confond avec l'identité politique du pays. Les soldats deviennent des héros et leur culte ainsi que celui des valeurs qui sont associés, sont sacrés. L'historien australien Kenneth Inglis parle même de religion civile dont l'Australian War Memorial (AWM) serait le temple⁷²⁶. Les recherches de Romain Fathi, doctorant au centre d'histoire de Sciences Po, vont dans le même sens. Elles montrent comment l'AWM, créé en 1917⁷²⁷ pour immortaliser la guerre en tant qu'élément fondateur de la nation, participe à la constitution du récit national et à la construction du récit du héros depuis sa création à aujourd'hui (Fathi, 2014)⁷²⁸. Dans le récit national australien, l'histoire de l'Australie commence sur la plage de Gallipoli dans les Dardanelles, le 25 avril 1915 lors du débarquement de l'ANZAC (Australian and New-Zealand Army Corps). Cet événement a été rapporté avec une multitude de détails pour rapporter les actions héroïques des soldats dans la presse. Selon Joan Beaumont, professeur au Centre des études stratégiques et de défense, à l'université nationale d'Australie, cela donne un sens à la mort et valorise les soldats en regard des défaites que l'Australie avait connu précédemment sur d'autres fronts. Le sentiment d'identité nationale qui se trouvait à l'état embryonnaire fut conforté par cette image de valorisation positive des

⁷²⁵ Gueissaz Mireille. 2001. « Français et Britanniques dans la Somme. Sur quelques manières de visiter les champs de bataille de la Somme hier et aujourd'hui », *Tumultes*, n°16, p. 83-104.

⁷²⁶ Cité par Fathi Romain Fathi Romain. 2014. « La Grande Guerre à l'Australian War Memorial ou l'élaboration d'un mythe national », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, 1-2, n°113 - 114, p. 152-155.

⁷²⁷ Créée en 1917 pour collecter et de consigner les traces de l'engagement australien dans la Grande Guerre, Fathi Romain.

2014. « La Grande Guerre à l'Australian War Memorial ou l'élaboration d'un mythe national », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, 1-2, n°113 - 114, p. 152-155.

⁷²⁸ Fathi Romain.

2014. « La Grande Guerre à l'Australian War Memorial ou l'élaboration d'un mythe national », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, 1-2, n°113 - 114, p. 152-155.

soldats (Beaumont, 2016)⁷²⁹. La figure du soldat est héroïcisée. Le digger (littéralement celui qui creuse), c'est le nom donné aux soldats australiens, est présenté comme un homme grand, fort, beau et vaillant. Il n'est jamais blessé ou très légèrement, et il n'est jamais sale. Ceci peut sembler ironique car les soldats australiens ont beaucoup œuvré dans la construction de galeries souterraines, c'est d'ailleurs ce qui leur a valu ce surnom. L'image du héros est donc une image fautive, construite et fantasmée par la propagande. Cette représentation vient selon Fathi de la propagande de guerre pour le recrutement de nouvelles recrues et le maintien de la mobilisation des troupes tout comme de l'effort de guerre de la population. Elle est encore très présente aujourd'hui bien que l'historiographie et les recherches modernes ont montré la distorsion de cette représentation par rapport au réel (Fathi, 2014)⁷³⁰. Pour le professeur, « la légende de l'Anzac en Australie ressemble de manière frappante au culte voué au soldat volontaire dans l'Europe de l'après-1918 » (Beaumont, 2016)⁷³¹.

3.4. Focus immersion

La présence d'un fonds important d'images stéréoscopiques témoigne également de la volonté d'immerger la population dans la violence de la guerre, dans les conditions terribles des soldats pour servir les objectifs de la propagande. Elles montrent la guerre en 3D, en relief grâce à un procédé déjà très en vogue à la veille de la guerre. 20 000 images stéréoscopiques seront prises par les photographes de l'armée entre 1915 et 1919⁷³². En ajoutant du relief à l'image, ces images permettaient de mieux se projeter dans la guerre, sur le front, dans les tranchées aux côtés des soldats par exemple, elles cherchent à s'approcher au plus près du réel, de l'horreur, en proposant une restitution fidèle elles projettent le spectateur dans des situations dramatiquement vraisemblables. Mais elles ne sont pas les seules. Nous avons trouvé des dispositifs immersifs de communication pendant la guerre ayant pour vocation la propagande

⁷²⁹ Beaumont Joan, Vallée Isabelle. 2016. « Deux dominions en guerre : Australie et Nouvelle-Zélande », *Monde(s)*, n°9, p. 43-58.

⁷³⁰ Fathi Romain. 2014. « La Grande Guerre à l'Australian War Memorial ou l'élaboration d'un mythe national », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, 1-2, n°113 - 114, p. 152-155.

⁷³¹ Beaumont Joan, Vallée Isabelle. 2016. « Deux dominions en guerre : Australie et Nouvelle-Zélande », *Monde(s)*, n°9, p. 43-58.

⁷³² La photographie stéréoscopique, l'ancêtre de l'image 3D, Site du Ministère des Armées, [en ligne] <https://www.defense.gouv.fr/actualites/memoire-et-culture/la-photographie-stereoscopique> [consulté le 8 janvier 2022]

et mais aussi après la guerre, avec la visite du champ de bataille et le développement du tourisme, véritable immersion dans la guerre.

3.4.1. Focus sur les panoramas

Deux projets sont cependant à citer ici car ils constituent les premiers dispositifs immersifs de reconstitution autour de la Première Guerre mondiale, du moins dont nous avons trouvé la trace, et présentent de nombreuses similitudes avec les dispositifs qu'ils soient muséaux ou non, tangibles ou non, que nous pouvons observer aujourd'hui. Le premier est l'exposition *Visions de guerre*, présenté à Paris en 1916, et le deuxième un projet qui ne verra jamais le jour mais qui mérite d'être cité pour la proposition qu'il fait et qui semble préfigurer certains dispositifs actuels, le *Panorama de la Guerre*. Selon Anne-Sophie Aguilar ce projet tentera de réinventer le panorama pour l'appliquer à la Première Guerre mondiale et de résoudre ce qu'elle a de spécifique, c'est-à-dire l'absence d'horizon à cause de l'enfouissement des troupes dans les tranchées et la difficulté de représentation d'un conflit éclaté sur plusieurs fronts. Il sera également porté par le gouvernement et un ensemble d'artistes mais il sera finalement abandonné faute de financements suffisants (Aguilar, 2014)⁷³³.

Visions de guerre ouvre entre juin et août 1916 et consiste en une exposition composée de dioramas et de panoramas représentant la guerre, le front, les grandes batailles aussi bien en France qu'à l'étranger. Le contexte explique la raison de ce projet, car en 1916, les armées françaises et alliées progressent sur le front occidental avec pour effet une revitalisation de la propagande. L'exposition propose de découvrir la Première Guerre mondiale à travers de dioramas et de panoramas des batailles. L'objectif est triple : faire travailler les artistes, servir la propagande à la gloire des armées françaises et alliées, récolter de l'argent pour les œuvres d'assistance et de guerre. C'est une opération de grande ampleur qui s'installe dans une ancienne salle de cinéma dans les sous-sols du square Édouard-VII dans le 9^e arrondissement, sur une surface totale de 3000m² (Falceri, 2020)⁷³⁴.

⁷³³ Aguilar Anne-Sophie. 2014. « Une œuvre d'art totale au service de la propagande française ? Le Panorama des crimes allemands (1916). L'artiste et la Grande Guerre : le conflit comme inspiration de 1914 à nos jours ». Canal-U, [en ligne] <https://www.canal-u.tv/81455> [consulté le 15 avril 2023]

⁷³⁴ Falceri Marco. 2020. « Arts visuels et propagande à Paris en 1916 : lanternes magiques, dioramas et panoramas de la Première Guerre mondiale », 19 p.

Le projet fait appel à des artistes de disciplines différentes. Les ateliers parisiens Ballue-Neymarck, Bailly-Jambon et Carré-Lefol spécialisées dans la création de décors en tout genre vont réaliser les 18 dioramas présentés au public. Le peintre décorateur Louis Tinayre sera sollicité pour la création d'un « Grand Panorama Naval » qui met en scène la destruction du croiseur allemand Blücher. La notice de l'exposition de 1916 permet de reconstituer le parcours, également décrit par Marco Falceri dans son article Arts visuels et propagande à Paris en 1916 : lanternes magiques, dioramas et panoramas de la Première Guerre mondiale, à partir de ce même document. Le parcours se déploie autour d'un long tunnel dont les extrémités constituent deux structures circulaires non pas disposées en rotonde mais en loges. Il débute dans une salle d'entrée qui offre en guise de point de départ aux visiteurs une vision en position dominante, comme celle des chefs gradés. Les visiteurs sont ensuite invités à descendre pour découvrir 6 perspectives :

- (1) poste de commandement des armées alliées dans la terrasse du Château de Hoodge
- (2) tranchée française avec trois fantassins dans un blockhaus et une mitrailleuse
- (3) fantassins en action avec leurs armements (grenades, mines, fusils, mortiers, lance bombe, périscopes, etc.)
- (4) soldats au repos dans un abri souterrain
- (5) officiers au repos dans une pièce remplie de butins de guerre
- (6) combat entre les troupes britanniques et allemandes dans une usine bombardée

Les troupes alliées tout comme les troupes françaises sont mises en avant dès le début du parcours. Le parcours se poursuit à travers sept « grands dioramas » et dix « petits dioramas » présentés en ordre chronologique, de façon à reconstruire une histoire rapide des batailles sur le front occidental mais aussi sur le front italien, oriental et balkanique. Les grands dioramas sont réservés aux batailles sur le front occidental. On y découvre la Bataille de l'Yser, Le Grand Couronné de Nancy, la Bataille de la Marne, Loos, Hartmannswillerkopf, La prise de Tahure et enfin Verdun. Les petits dioramas mettent en scène les atrocités commises par les Allemands contre les populations civiles dans des villes bombardées. Le parcours montre la progression des alliés et finit en apothéose émotionnelle avec Verdun. Vient ensuite le « Grand Panorama Naval » de Louis Tinayre qui termine le parcours où, selon la notice de l'exposition, « les visiteurs assistent à bord d'un contre-torpilleur anglais à la bataille navale du Dogger-Bank ». C'est enfin le petit diorama du Pont de Forth et de la Base navale anglaise qui reconstitue « la plus colossale construction métallique du monde » et clôt le parcours, en hommage aux alliés et aux relations entre la France et la Grande-Bretagne dans le cadre non plus militaire mais industriel.

Les batailles et les scènes présentées dans *Visions de guerre* sont reconstituées à partir de rapports officiels car les artistes ne sont pas des combattants et n'ont pas été sur le front. Seul le peintre Tinayre s'y est déjà rendu en tant que peintre missionné par le musée de l'Armée entre 1914 et 1915. La scénographie se compose de décors et d'artefacts mais aussi de vrais objets qui sont soit du matériel utilisé sur le front (mitrailleuse, objets de la vie quotidienne...) soit des trophées pris aux allemands qui ajoutent du réalisme, du sensationnel et de l'émotion aux scènes présentées et légitime les représentations offertes au public. La mise en scène de chaque bataille propose une vision d'un instant décisif de cette bataille : combats au corps-à-corps de la « Bataille de la Marne », les assauts d'infanterie de l'«Hartmannswillerkopf », les colonnes de prisonniers défilant dans les tranchées lors de la « Prise de Tahure », enfin les combats aériens de Verdun. Les combats aériens qui sont présents dans « les dioramas les plus significatifs des batailles de terre (Reims, Verdun, etc.) ainsi que le scénario dépeint du « Grand Panorama Naval », jouent sur le vécu d'une partie des habitants car les parisiens comme d'autres villes du Nord ont connu depuis 1914 les bombardements, sur un imaginaire très fort et comme le dit Falceri « engendrent davantage l'angoisse que la peur ou la menace de l'agression militaire » (Falceri, 2020)⁷³⁵.

Le projet *Panorama de guerre* est présenté par Anne-Sophie Aguilar dont nous présenterons ici principalement une synthèse de l'article qu'elle lui a dédié (Aguilar, 2016)⁷³⁶. Il a été proposé au ministère des Affaires étrangères par un groupe d'artistes mené par Émile Othon Friesz (1879-1949) et Noël Dorville (1874-1938), en avril 1916, et qui doit s'intégrer dans un ensemble plus grand, la *War fair*, une sorte de parc d'attraction de la guerre propose une nouvelle forme de propagande.

En 1916, la politique de propagande connaît un tournant décisif pour les armées françaises et alliées, qui cherchent activement à fédérer les pays neutres et belligérants. Aux Etats-Unis, malgré le succès de la propagande française et britannique, l'immigration allemande est importante et pourrait potentiellement influencer la position du pays. On préfère d'ailleurs insister sur la liberté des peuples, sur le patrimoine qui sont des thèmes plus fédérateurs plutôt que sur les crimes pour ne pas froisser l'immigration allemande qui représente tout de même plus de 15 millions de personnes arrivés par vagues successives aux Etats-Unis au cours du

⁷³⁵ Falceri Marco. 2020. « Arts visuels et propagande à Paris en 1916 : lanternes magiques, dioramas et panoramas de la Première Guerre mondiale », 19 p.

⁷³⁶ Aguilar Anne-Sophie. 2016. « De la représentation à la recreation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

19ème siècle et qui y sont donc bien établis. Il devient urgent d'accélérer et de renforcer la machine. L'arsenal des actions utilisées à l'étranger est déjà vaste et s'appuie comme nous l'avons vu d'une part sur la diffusion de rapports, de brochures, d'imprimés, sur la diffusion d'images du front produites et/ou contrôlées par l'armée et les organes de censure telles que des photographies et des films qui remportent un vif succès en Amérique du Nord mais elle s'appuie aussi d'autre part, sur une politique événementielle avec l'organisation d'expositions, de spectacles et de conférences. Le succès de ces actions, en particulier celui de la Panama Pacific exposition de San Francisco en 1915 pousse le ministère des Affaires étrangères à chercher de nouvelles formes de propagande, plus impactantes. Pour Philippe Berthelot (1866-1934), directeur du cabinet du ministre des Affaires étrangères Aristide Briand et créateur de la Maison de la presse, « c'est une éducation complète qu'il faut entreprendre et comme avec les enfants c'est par les images qu'il faut commencer. Le succès de la Panama-Pacific International Exposition de San Francisco a montré l'efficacité d'une propagande culturelle qui ne dit pas son nom ». On ne parle donc plus de propagande mais d'éducation comme forme de propagande « douce ». Le projet du Panorama de guerre s'inscrit dans ces objectifs mais cherche à aller plus loin, en privilégiant « le régime de l'expérience vécue à celui de la vue choisie » considéré comme plus impactant. Pour les promoteurs du Panorama de guerre, l'objectif est clairement politique, il s'agit de soutenir la campagne à la présidence de Roosevelt qui milite contre la neutralité et de convaincre l'opinion américaine de la nécessité de l'entrée en guerre des États-Unis aux côtés de la triple entente. Il s'agit également de contrer le poids de l'immigration allemande et son influence dans le débat autour de l'entrée en guerre des États-Unis (Aguilar, 2016)⁷³⁷.

Le projet est présenté comme « l'union intime de talents divers » s'affichant ainsi plus ou moins directement comme une représentation de l'union sacrée qui s'opère au niveau artistique pendant la guerre. Il est accompagné des biographies de l'équipe et met en avant une équipe aux profils et aux formations artistiques variés. Dans sa présentation, les promoteurs valorisent cette diversité et cherchent aussi à créer des liens avec des institutions fortes pour appuyer leur proposition et s'attirer les soutiens du ministère des Affaires étrangères. Dorville affiche sa formation sous l'égide de Paul Renouard, très célèbre à son époque. Jean Maurice Duval, se présente comme le gendre du sculpteur Jules Coutan, très connu et membre de l'institut, une manière de montrer que l'institut est présent dans ce projet, et il est précisé qu'il

⁷³⁷ Aguilar, Anne-Sophie. 2016. « De la représentation à la recreation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

est élève du peintre Gustave Moreau et du sculpteur Jean-Paul Laurens une manière de revendiquer une sensibilité symboliste très en vogue à la fin du 19ème. Friesz représente les avant-gardes. C'est un artiste puissant, novateur dont l'art pourra s'adoucir pour se mettre au service du projet et s'adapter à un large public. Les artistes ayant vu le front sont considérés comme ayant plus de légitimité à représenter le conflit. Othon Friesz par exemple a été mobilisé en 1914 puis à partir de 1916, il a été chargé de réaliser des travaux topographiques au sein du service technique de l'aéronautique.

Le projet est avant tout porté comme une œuvre d'art totale. Mais rapidement cependant, il semble que l'idée d'une représentation totale et globale de la guerre soit possible. Ainsi le panorama devait être divisé en plusieurs parties, véhiculant chacune un message. Il s'inscrit dans un courant de pensée du 19ème, qui veut « transfigurer le réel pour mieux atteindre la vérité » comme l'évoque Anne-Sophie Aguilar dans une conférence en 2014. Le choix d'un panorama n'est pas anodin à une époque où ces derniers ne sont plus très prisés des publics. La proposition d'Othon Friesz et de Dorville, même si elle ne verra jamais le jour car trop ambitieuse et trop coûteuse, n'en est pas moins intéressante pour comprendre les objectifs de la propagande, ses liens avec le monde de l'art et l'évolution de ceux-ci. L'étude de ce projet par Anne-Sophie Aguilar, docteur en histoire de l'art contemporain spécialisée sur les liens entre art et politique, explique la raison de ce choix à une période où les panoramas ont perdu leur intérêt aux yeux du grand public et montre « en quoi le Panorama de la guerre s'appuie sur une conception de l'émotion artistique chère à la modernité du 19ème siècle, pour construire un dispositif médiatique résolument ancré dans le xx e siècle » (Aguilar, 2016)⁷³⁸.

Le Panorama de guerre devait intégrer un projet bien plus large, un « camp de la guerre » ou *War fair* véritable parc d'attraction sur la Grande guerre dont il devait être le clou du spectacle. Ce projet peut surprendre et déranger aujourd'hui. Ce n'est pas sans rappeler le projet actuellement en cours en Normandie, d'un parc mémoriel consacré au Débarquement rebaptisé D-Day land par ses détracteurs, présenté comme une création historique par ses promoteurs⁷³⁹. Autour de ce panorama était prévu tout un ensemble de dispositifs tels que des reconstitutions de tranchées pour accéder au panorama lui-même, des abris, des dioramas insérés dans les tranchées, des reconstitutions du champ de bataille avec des avions et des zeppelins larguant des bombes, des stands de tir, des musées de cire, des bars et buffets déguisés en « cantine[s]

⁷³⁸ Aguilar, Anne-Sophie. 2016. « De la représentation à la recreation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

⁷³⁹ "D-Day Land" : des Normands se mobilisent contre le projet d'un nouveau site de mémoire autour du Débarquement, Hajera Mohammad, France inter, [en ligne] <https://www.franceinter.fr/d-day-land-des-normands-se-mobilisent-contre-un-projet-de-parc-autour-du-debarquement> [consulté le 30 janvier 2022].

de l'arrière, installé[s] dans un coin de village en ruines ou encore un cabaret de Thann, où le service serait fait par des Alsaciennes ». Pour accentuer l'effet de réel et de véracité, le Panorama de la guerre proposait d'installer au premier plan « des figures portant des équipements et des armes recueillis sur le champ de bataille » (Aguilar, 2015)⁷⁴⁰. Il faut noter que les promoteurs prévoyaient d'ajouter « en avant des tranchées, un premier plan de fils de fer barbelés, où se trouveraient accrochés des cadavres d'assaillants, se découpant sur des toiles de fond ». Ils prévoyaient également d'employer « des soldats mutilés des Nations Alliées, qui auraient l'autorisation de porter leurs uniformes et leurs décorations ». Selon eux, « la sensation d'horreur profonde que laissera dans l'esprit des visiteurs la vision des scènes émouvantes du *Panorama des crimes allemands* devait, pour être tout à fait acceptable, être mêlée à des impressions d'ordre moins pénible, et où la curiosité d'un public, venue à ce spectacle comme à une attraction sensationnelle, trouverait également, sous des formes ingénieuses et pittoresques, la matérialisation des jeux terribles de la Guerre » (Aguilar, 2016)⁷⁴¹.

Tout était pensé donc, pour projeter le public américain au cœur de la guerre et pour le faire réagir, quitte à le choquer. La scénographie et l'expérience proposée devaient selon les propos d'Anne-Sophie Aguilar, « conduire l'œil du spectateur jusqu'à la limite inquiétante du réel ». Le projet s'adresse à un public américain, habitué du cirque, des foires et des spectacles. Le panorama en tant que dispositif immersif est perçu comme le meilleur moyen de projeter le public américain qui est géographiquement éloigné de la guerre, au cœur du champ de bataille et de l'inciter à se mobiliser. Dans ce contexte, le panorama apparaît comme un puissant moyen de propagande au sein des masses populaires et sa dimension spectaculaire devait répondre aux attentes du public comme aux enjeux de ses promoteurs en termes de propagande (Aguilar, 2015)⁷⁴².

3.4.1.1. La visite du champ de bataille

⁷⁴⁰ Citation de la lettre des promoteurs du projet par Aguilar. Anne-Sophie Aguilar. 2016. « De la représentation à la récréation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

⁷⁴¹ Aguilar, Anne-Sophie. 2016. « De la représentation à la récréation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

⁷⁴² Citation de la lettre des promoteurs du projet par Aguilar. Aguilar, Anne-Sophie. 2016. « De la représentation à la récréation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

On observe pendant la guerre, l'organisation de pèlerinages, par des familles endeuillées, par des anciens combattants et des individus ayant besoin de confronter la réalité du terrain aux images diffusées dans la presse et au cinéma. Le tourisme de guerre est un phénomène qui existe aux Etats-Unis depuis la guerre de Sécession. En France, c'est la Première Guerre mondiale qui va favoriser son émergence et c'est après la guerre que le phénomène va exploser grâce à la conjonction de plusieurs facteurs. Ce tourisme que l'on désigne encore par l'expression « tourisme de champ de bataille » ou « tourisme patriotique » est étroitement associé aux pratiques de deuil collectives ou privées en France mais aussi à l'étranger dans les pays de l'Empire britannique, notamment l'Australie et le Canada (Gueissaz, 2001)⁷⁴³. L'observation du développement des pèlerinages et des voyages organisés par les opérateurs touristiques, montrent la complexité de la construction et de l'ancrage des représentations de la Première Guerre mondiale.

Les recherches de Gersende Piernas archiviste, chargée d'études documentaires et responsable du Pôle Archives d'entreprises aux Archives nationales du monde du travail, autour des archives de la Compagnie du chemin de fer du Nord donne un aperçu intéressant des processus de reconstruction à la fois des chemins de fer et des équipements, et à la fois du rôle qu'elle joue dans le développement des pèlerinages et se positionne comme un acteur fort de la mise en tourisme, contribuant ainsi à l'évolution des processus mémoriels du champ de bataille (Piernas, 2014)⁷⁴⁴. Sur les territoires dévastés par le front, les installations du chemin de fer gérées par Compagnie du chemin de fer du Nord ont été quasiment toutes détruites en particulier sur la zone comprise entre la ligne extrême du front de 1918, et même quelques kilomètres à l'ouest de cette ligne jusqu'à la frontière. Le défi de la reconstruction est colossal et celui du redéveloppement économique l'est aussi. En février 1918, la question de la visite du front avait été évaluée lors d'une commission d'études qui rassemblait autour du directeur de l'Office national du tourisme⁷⁴⁵, un ingénieur des Ponts et Chaussées, les compagnies du chemin de fer de l'Est, du Nord, du PLM, la Société générale de transport automobile et la commission

⁷⁴³ Gueissaz Mireille. 2001. « Français et Britanniques dans la Somme. Sur quelques manières de visiter les champs de bataille de la Somme hier et aujourd'hui », *Tumultes*, n°16, p. 83-104.

⁷⁴⁴ De ce défi, il subsiste deux cartons dans le fonds d'archives de la Compagnie, conservés aux Archives nationales du monde du travail. Composés de correspondances, prospectus, affiches, notes et rapports, et bien que lacunaires, ils permettent, majoritairement sur la période 1919-1921, de retracer la mise en place de ces trains de pèlerinage et leur exploitation. Extrait de Gersende Piernas dans Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

⁷⁴⁵ L'office national du tourisme est créé en 1910. Il marque la première intervention de l'État dans ce secteur. Fouché Nicole. 2007. « Le tourisme américain en France : un enjeu de relations internationales », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n° 87, p. 96-106.

interministérielle des Souvenirs de guerre. Cette visite serait réalisée en train et en automobile, imaginée en relation avec la proposition de classement établie par la Commission. Quatre secteurs furent envisagés (Soissonnais, avec Soissons comme point de départ ; Noyonnais, avec Noyon comme point de départ ; Artois, avec Albert, Arras comme points de départ ; Yser, avec Hazebrouck comme point de départ). Les visites seraient gérées par une société exploitante. Cependant, par manque de participation financière des protagonistes et l'impraticabilité des voies ferroviaires, le projet n'aboutit pas (Piernas, 2014)⁷⁴⁶.

Les premières visites sur le champ de bataille commencent très tôt, dès février 1919. Il ne s'agit pas encore vraiment de tourisme car elles sont réservées à la presse étrangère dans le cadre de la Conférence de la Paix qui les encourage à cause de leur potentiel influence sur l'opinion en France comme à l'étranger. Les articles accompagnant les lettres de ces journalistes, publiés dans la presse du monde entier et dont des coupures sont conservées dans les archives de la Compagnie, témoignent d'une indignation et d'une vive émotion partagée par chacun d'entre eux. Les visites sont ensuite ouvertes aux représentants des chambres de commerce françaises et étrangères, accompagnés des industriels concernés par la reconstruction. Encouragée par le retour positif de ses premiers convois, les premières visites vont être organisées pour couvrir le champ de bataille, en fonction de l'état du réseau et de l'accessibilité aux sites, ce qui nécessite parfois le partenariat avec les sociétés d'automobile et de transport en car, la Compagnie du chemin de fer du Nord propose sa première visite ouverte au grand public le 11 mai 1919. Le train fait le trajet Paris-Albert-Arras-Lens-Paris tous les dimanches, traversant ainsi les champs de bataille de la Somme et de l'Artois. Le mois suivant, en juin 1919, deux nouveaux circuits sont proposés. Ils couvrent les secteurs de Bataille de la Somme, le Chemin des Dames. En juillet est ouvert un circuit sur les champs de bataille franco-anglais (Paris, vers Albert ou Arras, ou Albert vers Arras, via Bapaume, Bullecourt, Vimy et Lens) et enfin en octobre, un circuit sur les Champs de bataille d'Ypres. D'autres circuits seront ouverts courant 1920 ainsi que des circuits sur mesure avec parfois des wagons-lits et des wagons-restaurants. Les circuits Paris-Lens et Paris-Coucy-le-Château sont les plus prisés. Le succès est au rendez-vous. Les guichets se déploient, ils sont d'abord vendus à la Gare du Nord puis à l'Office national du tourisme et dans les agences de voyages françaises et étrangères (Angleterre, Belgique, Amérique, Pologne). Dans les mêmes lieux, sont distribués des centaines de prospectus horaires. En mai 1919 par exemple, 50 000 exemplaires de prospectus seront

⁷⁴⁶ Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

distribués. Les affiches de publicité envahissent les gares avec des peintures de champ de bataille dévasté et de monuments en ruines pour faire la promotion de ce que la Compagnie du chemin de fer du Nord appelle des « pèlerinages aux régions dévastées, par trains spéciaux ». A titre d'information, en 1920, plusieurs séries d'affiches seront tirées à plus de 30 000 exemplaires. Le succès est réel. A tel point qu'il est même question en 1920, de raccorder les circuits de la compagnie aux voyages organisés dans le réseau Est et le réseau belge en collaboration avec des compagnies de chemin de fer belges, britanniques et néerlandaises. Les profils des visiteurs et les enjeux du voyage sont diversifiés. Dans les trains, les officiels côtoient les familles de soldats, les anciens combattants, qui viennent faire leur deuil et commémorer les morts. Les écoles et les associations viennent dans une visée patriotique et y voient un dispositif pédagogique efficace. Il y a des visiteurs français mais aussi des visiteurs étrangers (Piernas, 2014)⁷⁴⁷.

Le développement du tourisme et des pèlerinages n'est pas sans créer des tensions. L'exploitation commerciale et économique des lieux suscite très tôt des tensions entre les différents visiteurs et acteurs de la reconstruction, des critiques et une opposition d'ailleurs toujours d'actualité. Dans les archives de la Compagnie du chemin de fer du Nord tout comme les articles de presse de l'époque, on trouve des témoignages de voyageurs, à propos des comportements déplacés de certains visiteurs qui rapportent des comportements éloignés du calme et du recueillement attendus. Le sol est parfois jonché de débris. Leur attitude fait perdre de la solennité au champ de bataille et offense le caractère sacré de celui-ci. Cette intrusion du tourisme sur le champ de bataille interpelle les anciens combattants qui, estimant que cette terre leur appartient, se sentent non seulement dépossédés, mais également écœurés que l'on puisse profiter économiquement de ce qui demeure, pour eux, une véritable tragédie" (Evanno, Vincent, 2019)⁷⁴⁸.

Les opérateurs du tourisme et le grand public jouent un rôle non négligeable dans la patrimonialisation de la Grande guerre et des champs de bataille. Les guides touristiques ont contribué à rendre "immortels" les sites de guerre et le développement massif de l'automobile

⁷⁴⁷ Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

⁷⁴⁸ Evanno Yves-Marie, Vincent Johan (dir.). 2019. *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*. Éditions Codex, 446 p.

après-guerre a permis d'augmenter le nombre de visiteurs, accélérant ainsi la sanctification des champs de bataille (Connolly et Godden, 2019)⁷⁴⁹.

À la veille de 1914, les acteurs du tourisme jouaient déjà un rôle significatif dans le domaine patrimonial et ils vont largement participer à la protection et la mise en valeur des sites de la guerre. Originellement plutôt opposées au tourisme de guerre mais conscientes de la nécessité de protéger ce patrimoine et de le transmettre, les autorités militaires vont rapidement céder sous la pression (Viltart, 2014)⁷⁵⁰. En 1915 l'agence de voyage Thomas Cook tente d'organiser un voyage sur le front, une proposition rejetée par les autorités militaires. Mais la demande croissante, les agences ne se découragent pas. En 1917, le guide Michelin propose un premier guide de visite dans la Marne. Le 2 mars 1917, l'office national du Tourisme s'interrogeait sur la nécessité de légiférer sur le logement des visiteurs pour les trois années qui suivraient la cessation des hostilités dans la zone des armées⁷⁵¹. La même année, à l'occasion du troisième anniversaire de la première bataille de la Marne paraît le premier guide *L'Ourcq – Chantilly – Senlis – Meaux* à l'initiative d'André Michelin qui « convie via l'Office National du Tourisme et le Touring-club de France quelques journalistes à faire le pèlerinage de l'Ourcq ». Au total, ce seront 29 guides, totalisant 3 000 pages de texte, près de 1 000 cartes et plans et quelque 5 000 photos et qui seront vendus à plus de deux millions d'exemplaires »⁷⁵².

Le tourisme se développe rapidement après la guerre, encouragé par la déclassification progressive des zones de conflits par l'armée qui démine et sécurise des terrains et des espaces de bataille et de bombardement pour permettre leur retour à la vie civile et agricole. Quelques mois à peine après la fin de la guerre, des opérateurs de voyage français et étrangers organisent des circuits et des visites guidées sur le champ de bataille. Un réseau de guides va se mettre en place avec le soutien de la Compagnie de chemin de fer du Nord (Piernas, 2014)⁷⁵³. Des associations françaises organisent la visite des tombes, ce qui est le cas de l'Association du

⁷⁴⁹ Connolly Mark, Godden Tim. 2019. « Writing the War : battlefield guidebooks and the establishing of an « essential » touring narrative », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 225-235.

⁷⁵⁰ Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.

⁷⁵¹ Winter Jay. 1995. *Sites of Memory, Sites of Mourning. The Great War in European Cultural History*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 78-116.

⁷⁵² Les guides des champs de bataille, [en ligne] <https://www.centenaire.org/fr/en-france/les-guides-des-champs-de-bataille-1914-1918-de-michelin>. [consulté le 17 février 2023].

⁷⁵³ Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

Diable bleu en 1920. Les commerces, les boutiques de souvenirs et les restaurants se développent petit à petit. Une véritable économie se développe. Si cela fait l'objet de contestations, on trouve également trace de demandes motivées de voyageurs pour la mise en place de points de restauration, une requête à laquelle la Compagnie va réagir avec une offre de panier repas dans un premier temps, et en donnant l'autorisation aux commerçants ambulants de venir vendre à proximité des gares, de quoi se rafraîchir et se restaurer (Piernas, 2014)⁷⁵⁴. Le développement de l'automobile, l'utilisation des cartes postales dont beaucoup montraient les ravages de la guerre, des appareils Kodaks, ont beaucoup contribué à l'essor de ce tourisme d'après les recherches des historiens Yves-Marie Evanno et Johan Vincent. L'industrie cinématographique également en plein essor a elle aussi contribué à la « popularisation des sites de guerre auprès des touristes » (Evanno, Vincent, 2019)⁷⁵⁵. Ce tourisme est international et les Britanniques seront les premiers à se rendre sur les lieux. Dans les années 20, on trouve trace de voyageurs venus d'Allemagne (Marchal 2014)⁷⁵⁶.

Les lieux de bataille ne sont pas les seuls lieux visités, les familles venues se recueillir profitent du voyage pour visiter les monuments et le patrimoine local. D'autres formes de tourisme se développent en parallèle, les visites de camps de prisonniers mais aussi le tourisme sexuel avec les prostituées que fréquentaient les soldats américains (Perrin, 2019)⁷⁵⁷ ou les soldats français stationnés à Salonique sur le front macédonien attirés comme le montre l'historien Schaeffer, par cet endroit dont l'attrait était renforcé par une sorte d'orientalisme exotique (Schaeffer, 2019)⁷⁵⁸.

Sur le front ouest où se concentrent les troupes alliées, les cimetières, les monuments commémoratifs et les mémoriaux sont également nombreux. Selon Mireille Gueissaz, « la présence des cimetières militaires de l'armée britannique près des champs de bataille, et le développement dans les « Dominions blancs » d'un culte du héros instrumentalisé au profit d'une identité nationale naissante, contribuèrent de façon significative au développement du

⁷⁵⁴ Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

⁷⁵⁵ Evanno Yves-Marie, Vincent Johan (dir.). 2019. *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*. Éditions Codex, 446 p.

⁷⁵⁶ Marchal Éric. 2014. « Patrimonialisation d'un secteur militaire », *Corps*, vol. 12, n°1, pp. 69-75.

⁷⁵⁷ Perrin Loïs. 2019. « La Dauphiné Leave Area : une armée au service de ses soldats ? », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 85-96.

⁷⁵⁸ Schaefer Fabien. 2019. « Tourisme de guerre sur le front de Macédoine, *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, pp. 117-129.

complexe de deuil britannique, ainsi qu'à la perpétuation d'un tourisme de champs de bataille (Gueissaz, 2001)⁷⁵⁹.

Entre pèlerinage et tourisme, la frontière est parfois un peu floue. De quoi relèvent ces expériences de visite sur le front ? Le terme pèlerinage est celui qui était employé par les acteurs qui organisent des voyages sur le front. « Tourisme » semble être une appellation moderne émergée avec les études sur le tourisme de guerre ces dernières années. Parce qu'il contient une forte dimension mémorielle et commémorative, ce séjour sur le front ne peut s'appeler voyage touristique. Suzanne Brandt rapporte dans un article sur le voyage sur le champ de bataille, la citation suivante : « Ce voyage n'est pas un voyage touristique mais s'explique par le souhait nostalgique d'avoir été là où le cher mort a trouvé son dernier repos » (Brandt, 1994)⁷⁶⁰. Du côté britannique, le gouvernement refuse d'aider les familles dans leur voyage sur le front pour se recueillir. Pour cette raison, Michèle Gueissaz considère le voyage est un pèlerinage se situe entre caractère patriotique, pèlerinage pris dans un processus de deuil privé, tourisme de guerre et tourisme de loisir (Gueissaz, 2001)⁷⁶¹.

En 1917, dans le premier guide du champ de bataille édité par Michelin, l'intention est clairement de proposer « un véritable pèlerinage. Il ne suffit pas de voir, il faut aussi comprendre ; une ruine est plus émouvante lorsqu'on en connaît l'origine, tel paysage qui paraît terne à l'œil non averti se transfigure par le souvenir des luttes qui s'y sont livrées ». Il semble clair que Michelin avait conscience de la difficulté de réception et d'appropriation du champ de bataille que pouvaient rencontrer les visiteurs devant un espace totalement dévasté ou un tas de ruines au milieu d'autres ruines (Brandt, 1994)⁷⁶². La dimension pédagogique de la conservation pour la transmission aux générations futures qui s'est fortement manifestée pendant la guerre, est donc toujours bien présente. A moins qu'elle soit un prétexte ?

Les récits des voyages relatés dans la presse et les archives de la compagnie permettent de mieux saisir à la fois les conditions dans lesquelles se déroulaient les voyages mais aussi le rapport très intime qui se construit entre le grand public et le champ de bataille et comment ces

⁷⁵⁹ Gueissaz Mireille. 2001. « Français et Britanniques dans la Somme. Sur quelques manières de visiter les champs de bataille de la Somme hier et aujourd'hui », *Tumultes*, n°16, p. 83-104.

⁷⁶⁰ Brandt Susanne. 1994. « Le voyage aux champs de bataille », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 18-22.

⁷⁶¹ Gueissaz Mireille. 2001. « Français et Britanniques dans la Somme. Sur quelques manières de visiter les champs de bataille de la Somme hier et aujourd'hui », *Tumultes*, n°16, p. 83-104.

⁷⁶² Brandt Susanne. 1994. « Le voyage aux champs de bataille », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 18-22.

voyages participent au renforcement de la propagande autour des ruines en tant que symboles de la souffrance des hommes victimes de la barbarie de l'ennemi (Piernas, 2014)⁷⁶³.



Le journal l'Excelsior dans son édition du 12 mai 1919, raconte la première expédition organisée par la Compagnie du Nord, désigné comme le train pèlerinage qui a affrété un train circulant entre

⁷⁶³ Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25

Albert Lens et Arras. 750 personnes ont à cette occasion visité les décombres, les champs de bataille et les tranchées. Curieux, touristes, pèlerins, le journal emploie plusieurs termes pour les désigner. Ces photographies montrent un aperçu du voyage, notamment son caractère intime. Photographies d'un article sur le premier train de pèlerinage du 11 mai 1919, [Excelsior], [12 mai 1919]. Archives nationales du monde du travail, fonds de la Compagnie du chemin de fer du Nord, 202 AQ 1638.

3.5. Expositions, musées et guerres en France aujourd'hui ? De la guerre à la Grande Guerre

Avant de nous intéresser spécifiquement aux musées, aux sites historiques et à leurs mises en scène de la Première Guerre mondiale, nous nous sommes demandé quel était le rapport des musées et plus largement du champ du patrimoine avec la guerre en France, en prenant pour cadrage uniquement les conflits contemporains pour ne pas nous disperser.

3.5.1. La guerre dans les musées en France ?

En 2001, Marie-Hélène Joly alors inspectrice des musées⁷⁶⁴ questionnait la place des musées de guerre et leur considération par l'Etat dans les politiques de mémoire. Elle dénombre 180 musées parmi les 3000 qui existaient alors, dont environ 140 traitants de la Seconde Guerre et une vingtaine seulement pour la Première Guerre. Une vingtaine seulement de musées traiteraient des guerres antérieures et postérieures, indiquant une sous-représentation de ces guerres dans le paysage muséal français alors que « le conflit franco-allemand est un élément

⁷⁶⁴Hélène Joly a fait carrière à la direction des archives de France puis à l'inspection générale des musées, elle a été directrice adjointe de la mémoire, du patrimoine et des archives au ministère de la défense de 2007 à 2009. Actuelle directrice du musée des Ducs de Bretagne (Nantes) <http://www.cnmhe.fr/spip.php?article860>

important dans le paysage des musées d'histoire français » (Joly, 2001)⁷⁶⁵. Ce recensement se base sur une acceptation large de la définition de musée et inclut des musées spécialisés sur les guerres tout autant que les musées ayant une section de leurs collections et espaces d'expositions traitant des guerres, sans distinction « sur la taille, la qualité ou les critères administratifs et juridiques ». Le nombre recensé par le site Chemin de Mémoire du ministère des armées, est le même. Les critères semblent être identiques à ceux de Marie-Hélène Joly.

Les musées ne représentent qu'un vecteur parmi d'autres dans les politiques de mémoire engagées par l'Etat parmi lesquels elle dénombre : « politique sociale en faveur des anciens combattants, gestion des cimetières militaires, commémoration (choix des jours du souvenir, organisation des célébrations), politique éducative, mémoire monumentale (érection de stèles et de plaques ; construction de monuments et de grands mémoriaux) ». Ils ne sont qu'un vecteur minoritaire, ce que montre l'absence de musée national consacré aux guerres contemporaines et « de politique volontariste en faveur des musées de guerre créés par les associations et les collectivités locales ». La différence de représentation entre les musées de la Première et de la Seconde guerre mondiale s'explique en partie parce que chacune de ces guerres « renvoient à des enjeux différents et à des modes de commémoration différents ». Selon Marie-Hélène Joly, cette configuration est probablement due, d'une part, à la forte présence de la Première Guerre dans l'espace public, avec notamment un nombre important de monuments aux morts sur le territoire français. D'autre part, s'appuyant sur les travaux de l'ethnologue Jean-Yves Boursier, elle indique que les enjeux mémoriels autour de la Seconde Guerre mondiale sont différents pour cette guerre qui souffre d'une absence de mémoire nationale unanime, d'un « déficit de commémoration monumentale » et d'un « manque de pérennité et de reconnaissance ». La multiplication des musées autour de ce conflit semble donc être une réponse à cette situation où « les voix qui n'ont pas pu s'exprimer suffisamment ont dû trouver des modes d'expression propres ». La forte présence des associations de témoins et acteurs de cette période dans les processus de création de musée de la Seconde Guerre mondiale, en est la preuve (Joly, 2001)

⁷⁶⁶.

Pour Marie-Hélène Joly, il est important de prendre en compte également le contexte culturel et patrimonial qui fait que, avant 1970, le musée ne constitue pas « une réponse spontanée aux questions de mémoire ». Cela explique le fait que rares sont les musées de la

⁷⁶⁵ Joly Marie-Hélène. 2001. « L'État et les musées de guerre en France : indifférence ou impuissance ? », *Tumultes*, n°16, 1, p. 163-183.

⁷⁶⁶ Joly Marie-Hélène. 2001. « L'État et les musées de guerre en France : indifférence ou impuissance ? », *Tumultes*, n°16, 1, p. 163-183.

Grande Guerre avant cette date, et qu'ils étaient le fait de « quelques associations du souvenir isolées ». La mémoire de la Seconde Guerre s'insère dans un contexte de développement important du phénomène patrimonial et « beaucoup plus large de patrimonialisation de la mémoire et de muséalisation ». Elle confirme cette hypothèse en se basant sur l'analyse des dates de création des musées de la Seconde Guerre et de la Résistance qui montre que « les trois quarts des musées voient le jour après 1981, et surtout après 1984 ». A cette même période, elle observe également un phénomène de rénovation des musées les plus anciens. Ce phénomène ralentit cependant à partir de 1994, date du cinquantenaire, « dernière grande commémoration célébrée du vivant des témoins et acteurs de la période ». A partir de là, les créations se raréfient alors que ceux de la Première Guerre émergent. Pour elle, c'est clairement le signe d'un basculement au profit d'une guerre « porteuse de nouveaux enjeux de mémoire ». Elle montre également qu'à partir de cette période, concernant la Première Guerre, un changement s'opère, en particulier avec la création de l'Historial de Péronne en 1992, qui témoigne d'un changement de vision radical en ne présentant non plus, une « vision exclusivement militaire et franco-française de la Première Guerre » mais une vision européenne « à trois voix », portée par un comité scientifique international. Cette configuration est un effet direct de l'idée d'une construction européenne qui prend de l'ampleur au même moment, où la dimension européenne de la Première Guerre est à présent reconnue, mais est aussi une conséquence de la disparition des derniers témoins et l'éloignement temporel qui « autorisent une attitude plus sereine, et la Première Guerre peut désormais être revisitée et réinterprétée » (Joly, 2001)⁷⁶⁷.

L'horizon du centenaire de la Guerre de 14, entraîne un mouvement de remémoration, de développement de nouveaux projets mais aussi de rénovation, un phénomène qui va s'intensifier jusque dans les années 2014-2018. Les créateurs, les acteurs de ces musées de guerre sont, « dans l'ordre de leur degré d'implication » d'abord le monde associatif des témoins et acteurs de la période, ensuite les collectivités territoriales et enfin l'Etat, dont elle qualifie l'implication de « très modeste ». A quelques exceptions près, les collectivités locales si elles sont les principaux partenaires et financeurs du monde associatif, « n'interviennent pas de leur propre chef avant les années 1980 ». A partir de cette date cependant, un changement s'opère car le personnel politique en place est issu de la Résistance ou en est l'héritier, et « le réseau des solidarités, les fidélités politiques, le clientélisme électoral jouent assez simplement ». A partir de 1985, se met en place un phénomène de « récupération de l'héritage politique de la

⁷⁶⁷ Joly Marie-Hélène. 2001. « L'État et les musées de guerre en France : indifférence ou impuissance ? », *Tumultes*, n°16, 1, p. 163-183.

Résistance au profit des collectivités territoriales » porté par des « objectifs d'auto-légitimation et de construction identitaire des nouveaux pouvoirs locaux ». Pour Marie-Hélène Joly, c'est ainsi que l'on peut dire que « les récents musées de guerre sont de purs produits de la décentralisation ». Les valeurs humanistes de la Résistance deviennent un « élément de communication institutionnelle ». A partir des années 1990, avec la montée du Front national, se développe une idéologie humaniste et pacifiste qui influence également les projets de nouveaux musées de guerre avec pour exemple la création du Centre mondial pour la Paix de Verdun en 1995 et celle du Mémorial pour la paix de Caen en 1988. A ceci s'ajoute un phénomène de développement territorial, autre facteur d'implication des collectivités territoriales pour qui « le passé doit contribuer à la valorisation économique d'un territoire ». Les musées, qu'ils soient nouveaux projets ou rénovation d'anciens établissements, deviennent de véritables outils de développement économique régional, comme le Mémorial de Caen ou l'Historial de Péronne. Cela entraîne un véritable changement de paradigme. Les musées qui doivent être « à la hauteur des ambitions politiques locales », sont plus grands, plus ambitieux, plus médiatisés et bénéficient de plus de moyens financiers ainsi que de compétences professionnelles, au contraire des petits musées associatifs qui étaient jusque-là majoritaires et travaillant avec peu de moyens et de soutien. Tous ces changements opèrent selon Marie-Hélène Joly, « un déplacement des enjeux et du sens des musées de guerre » qui conduit au développement des logiques de consommation culturelle et touristique. C'est l'arrivée du « marketing de la guerre » ou le musée devient un produit et le visiteur devient un client. Il s'agit donc à présent de retenir le visiteur le plus longtemps possible, afin qu'il consomme plus, dans « la logique des parcs d'attraction » (Joly, 2001) ⁷⁶⁸..

La première collaboration des historiens avec les associations de résistants dans les projets de création muséaux a eu lieu en 1971 pour le musée de la Résistance et de la Déportation de Besançon. Cette démarche se développe dans les années 1990, en particulier autour des plus grands projets, parfois avec un véritable succès, comme à l'Historial de Péronne qui a mené à la création d'un centre de recherche, parfois au contraire un véritable échec comme au Mémorial de Caen dont la conception a été intégralement confiée à l'Institut d'histoire du temps présent, « et pour lequel la collaboration s'est achevée par une rupture retentissante entre les universitaires et la direction du Mémorial ». Cependant, d'une manière générale, il semble

⁷⁶⁸ Joly Marie-Hélène. 2001. « L'État et les musées de guerre en France : indifférence ou impuissance ? », *Tumultes*, n°16, 1, p. 163-183.

que la collaboration avec les anciens résistants soit difficile car ils « n'entendent pas que s'exprime une autre voix que la leur au sein du musée » (Joly, 2001)⁷⁶⁹.

Qu'en est-il de l'Etat ? Selon Marie-Hélène Joly, la « dispersion des responsabilités et des interventions indique déjà une absence de politique unitaire » au niveau de l'Etat. Elle rappelle que si par le passé, le musée a pu apparaître « comme une réponse adaptée à un grand projet politique de mémoire nationale » et rappelle la création du musée de toutes les gloires de la France par Louis-Philippe à Versailles en 1837, ce n'est pas le cas pour les conflits contemporains qui nous occupent. On peut imaginer que la forte présence du musée de l'Armée et le fait qu'il ait largement intégré l'histoire de la Première Guerre mondiale comme le montre Caroline Barcellini (Barcellini, 2003)⁷⁷⁰ est une raison en ce qui concerne la Grande Guerre. Pour la seconde, la difficile mise en place d'une mémoire unifiée que nous avons déjà évoquée en est probablement une autre malgré le fait que cette guerre constitue selon Marie-Hélène Joly, « un événement fondateur pour le personnel politique de la IV^e et de la V^e République ». La politique mémorielle qui est menée par l'Etat, essentiellement à la période gaullienne entre 1958-1969, porte plutôt sur la construction de grands monuments et non pas de musées. Ainsi, en cette période vont naître par exemple le Mont-Valérien en 1960, le Mémorial de la Déportation à Paris en 1962 ou encore le Mont-Faron en Provence en 1964 (Joly, 2001)⁷⁷¹. Aujourd'hui la politique de l'Etat à propos des musées de guerre s'exprime essentiellement à travers les musées se trouvant sous tutelle du ministère des armées. Actuellement, l'État-major des armées gère 17 musées dont 15 sur le patrimoine de l'armée de Terre, ainsi que d'autres espaces patrimoniaux abritant des collections dont l'ECPAD, qui accueillent plus de 230 000 visiteurs par an⁷⁷².

3.5.2. Exposer la Guerre

Dans le champ de l'information et de la communication, quelques travaux, Dominique Trouche en tête, se sont intéressés aux sites historiques des Guerres mondiales, et donc aux

⁷⁶⁹ Ibid.

⁷⁷⁰ Barcellini Caroline. 2003. « La commémoration de la grande guerre au musée de l'armée. (1914-1925) », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 212, n°4, p. 3-16.

⁷⁷¹ Joly Marie-Hélène. 2001. « L'État et les musées de guerre en France : indifférence ou impuissance ? », *Tumultes*, n°16, 1, p. 163-183.

⁷⁷² La politique muséale du ministère des Armées, Cour des comptes, [en ligne] <https://www.ccomptes.fr/fr/publications/la-politique-museale-du-ministere-des-armees> [consulté le 15 juillet 2023]

musées d'histoire des guerres et montrent comment leurs mises en scène ont évolué, comment elles ont intégré une dimension sensorielle et corporelle poussées, bousculées, parfois instrumentalisées par des modifications du rapport de nos sociétés à l'histoire et à la mémoire, l'éloignement temporel du conflit, la disparition progressive des témoins, mais aussi l'influence de logiques politiques, touristique et de développement territorial. Ainsi les musées d'histoire des guerres ont changé d'image, de mode de communication, ils ont été transformés et adaptés pour des visiteurs actuels, disposant a priori de moins de connaissances que leurs aînés, sur le déroulement et les conséquences des guerres mondiales sur les territoires concernés » (Trouche, 2012)⁷⁷³. Cela a conduit également à « la multiplication des formes de transmission, qui associée à la progression inexorable du temps, produit des formes singulières, tout à la fois dans la simplification et dans la contamination », au sens d'une mémoire, d'un groupe, d'une pratique ou d'une fonction sur une autre (Trouche, Lambert, 2010)⁷⁷⁴.

Deux modalités qui ne s'hybrident pas mais se juxtaposent dans la rencontre du visiteur avec un musée d'histoire des guerres, peuvent être observées. D'un côté, la dimension commémorative et de l'autre, « la mise en scène d'espaces an- historiques, marqués par le commun, destinés à introduire progressivement à l'exposition permanente ». Dans ces musées, l'histoire se trouve donc à la fois dans l'espace d'exposition permanente, dans les objets exposés comme dans les ambiances mises en scène et dans les « espaces intermédiaires et interstitiels », c'est-à-dire « les abords extérieurs et les halls. L'analyse par « phase d'approche » permet de révéler « l'usage parcellaire du commémoratif et du commun ». Si les dispositifs architecturaux et muséaux ne sont pas propres à ces musées, ils ont en revanche fortement bouleversé les modes d'apprentissage classiques notamment en introduisant « une appréhension corporelle de l'histoire » et ce dans une perspective globale du musée, qui influence l'ensemble du parcours du visiteur, depuis son arrivée sur le parking à sa sortie du lieu (Trouche, 2012)⁷⁷⁵.

Les abords extérieurs et le hall d'accueil tiennent donc une place importante dans la mise en scène et l'expérience du visiteur. Les abords extérieurs s'appuient sur la nature, en particulier sur des éléments de paysage, en intégrant parfois une « forme de dimension commémorative » qui peut prendre la forme d'un jardin du souvenir, d'un jardin de la mémoire ou d'œuvres architecturales et artistiques faisant écho à des représentations que nous

⁷⁷³ Trouche Dominique. 2012. « Rendre sensible l'histoire des guerres au musée », *Culture & Musées*, n°20, p. 167-185

⁷⁷⁴ Trouche Dominique, Lambert Emmanuelle. 2010. « La convocation des corps dans les expographies des musées d'histoire des guerres », *Culture & Musées*, n°14, p. 127-145.

⁷⁷⁵ Trouche Dominique. 2012. « Rendre sensible l'histoire des guerres au musée », *Culture & Musées*, n°20, p. 167-185

connaissions, comme celle du monument aux morts. C'est le cas par exemple du mémorial de Caen par exemple. Le cheminement du visiteur depuis le parking jusqu'au hall d'accueil, est donc propice à une forme d'immersion dans l'histoire, une forme de mise en condition, de remémoration et parfois de commémoration. Les halls d'accueil sont des espaces de passage, d'attente ou des zones de transitions et ils sont « souvent traités comme des espaces contemporains marqués par une certaine neutralité ». Cependant, Dominique Trouche remarque que ces lieux intègrent toutefois fréquemment des « modes anciens de présentation » révélant ainsi les tensions entre logique symbolique et logique commerciale, entre discours institutionnel pratique et discours historique à l'œuvre dans ces espaces. Marqués par « la multiplicité des objectifs qui fragmentent et entremêlent les dispositifs de communication », on y observe que « l'entremêlement de représentations communes et d'aspects commémoratifs confronte des dimensions ambivalentes au sein des musées d'histoire des guerres : mettre en place des solutions pour attirer de nouveaux publics, vendre des marchandises, initier progressivement les visiteurs à ces difficiles événements et s'intégrer dans des sites historiques où les ruines et les paysages des guerres sont des traces parfois encore vivaces » (Trouche, 2012)⁷⁷⁶.

L'observation des expositions permanentes des musées étudiés par Dominique Trouche, révèle qu'il existe généralement un dispositif de coupure, qui assure la transition entre le hall et l'exposition permanente. La coupure peut être nette entre le hall d'accueil et l'espace d'exposition où escaliers, portes, couloirs fonctionnent comme des 'organiseurs d'espaces ». Mais elle peut être progressive et mise en place dans la première salle d'exposition. L'exposition permanente s'articule autour de deux modalités. La première est que la mise en scène est « située hors du temps et de l'espace quotidien ». Les espaces sont constitués comme « des espaces clos » coupant le visiteur du temps du réel pour le faire entrer dans le temps de l'histoire, du moins, de l'histoire présentée par le dispositif d'exposition. La deuxième, est celle du « traitement fictionnel des événements et phases historiques par l'ambiance, l'émotion et les mises en scènes scénographiques et artistiques ». Ces espaces fonctionnent sur le mode de l'immersion, tels que définis par Raymond Montpetit sur lequel s'appuie Dominique Trouche. Le visiteur est progressivement mis en condition, puis il est totalement immergé dans l'espace d'exposition, placé au centre de l'action et éprouve la thématique, ce qui a pour effet de modifier son rapport d'expérience avec les événements historiques mis en scène, en engageant le corps et en suscitant ainsi, des émotions. Notons également, que la construction du parcours de visite se fait souvent selon une logique temporelle chronologique, on remonte l'histoire étape par

⁷⁷⁶ Ibid.

étape. Dans ces muséologies d'immersion, « trois éléments se dégagent des scènes historiques, reconstituées ou marquées par le principe artistique de l'installation, la production d'ambiance, d'impressions de réalité et la mise en fiction ». Dans les ambiances, l'éclairage joue une place importante, l'intensité, les couleurs vont être autant de manières de dérouler le discours. Ils varient en fonction des événements, des périodes ou des thématiques traités. Les couleurs peuvent renvoyer à des symboliques différentes, par exemple, la couleur bleue peut renvoyer au ciel, à l'aviation, à la conquête de l'espace dans le cas du mémorial de Caen par exemple, mais il peut aussi renvoyer à « l'immatérialité de la mort ». De même, les couleur noir et rouge sont utilisées pour les événements sombres et difficiles, faisant référence à la mort, à l'horreur, au sang, à la violence, à des événements douloureux, alors que, concernant les événements liés à la paix, à la fin de la guerre, les couleurs vont être plus claires et on assiste parfois à un retour de la lumière naturelle (Trouche, 2012)⁷⁷⁷.

Le rapport au corps, celui des morts et en écho, celui des visiteurs, est également très présent dans les musées d'histoire des guerres. Sophie Wahnich et Antonin Tisseron notent dans un article construit autour d'une étude de l'Historial de Péronne et de sa mise en comparaison avec d'autres mémoriaux de la Première Guerre, que « organiser l'espace d'un musée de guerre, c'est alors offrir des possibles à une déambulation parmi les morts qui est chaque fois réinventée par le visiteur. Mais si les variantes à l'usage proposé sont ici infinies, le choix des supports et leur montage par les concepteurs du musée sont très précis ». Trois modalités de présentation des corps des morts dialoguent, ils peuvent être « représentés, scénographiés ou exposés » (Wahnich, Tisseron, 2001)⁷⁷⁸.

Les « installations » muséales font parfois des compromis entre la réalité historique et les représentations actuelles des visiteurs pour faciliter la compréhension de l'histoire. Elles peuvent utiliser des images stéréotypées et contemporaines qui ne visent pas « le strict respect de la réalité historique, mais l'accès à la compréhension des visiteurs par le banal ». C'est en ce sens que Dominique Trouche les qualifie d'impressions de réalité tout comme les reconstitutions de lieux qui sont parfois proposés dans les espaces d'exposition permanente aux visiteurs. Le réel y est représenté mais « ne demeure qu'une impression de réel par sa réduction, par l'effacement de sa complexité ». Même si ces reconstitutions et installations sont associées à des documents d'archives, au discours historique et scientifique donc, ce « n'est pas sans

⁷⁷⁷ Trouche Dominique. 2012. « Rendre sensible l'histoire des guerres au musée », *Culture & Musées*, n°20, p. 167-185

⁷⁷⁸ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'historial de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

poser des questions sur l'adéquation entre authenticité et fabrication, lisibilité ou illisibilité des processus de falsification » (Trouche, 2012)⁷⁷⁹.

Les scénographies immersives entraînent « le passage de l'archive à la reconstitution tridimensionnelle » car il ne s'agit plus d'expliquer mais de mettre en scène l'histoire. Entre production d'ambiance, impressions de réalité et mise en fiction, elles ne reproduisent pas non plus « des scènes historiques stéréotypées ». Elles convoquent des formes de « présentification » de l'histoire qui s'expriment, « par l'union des phénomènes de présence, de présentation et de représentation ». La dimension spatiale joue un rôle primordial dans la construction du discours, et « c'est par cette spatialisation qui rapproche le musée de l'histoire de l'installation artistique que l'écriture de l'histoire devient une écriture de la présence et conjointement une écriture politique » (Trouche, 2012)⁷⁸⁰. Se référant aux travaux de Sophie Wahnich, Dominique Trouche et Emmanuelle Lambert désignent le fait que ces espaces naviguent entre « mise en condition pour recevoir le message proposé » et mise à contribution pour mieux sensibiliser le visiteur et l'amener à réfléchir à de telles situations historiques » (Wahnich, 2003, cité par Trouche et Lambert, 2009)⁷⁸¹. Dans ces « espaces-temps historiques », le visiteur est transformé en « passant de l'histoire », un passant qui vient du présent et interroge le passé. Son corps est transformé en « corps médian » selon le concept de Michèle Gellereau. Se référant aux travaux de Jean Davallon, posent la question si ces images fictives d'un événement qui produisent un autre événement, ne se situent pas dans le monde utopique décrit par Davallon, dans un écart entre « le temps vécu » et « le temps cosmique » qui « résulte d'une co-construction du sens entre conception et exposition d'un monde, par les concepteurs, et rencontre des visiteurs avec ce monde » (Trouche, Lambert, 2010)⁷⁸². Il s'agit donc d'autre chose que le stéréotype et d'autre chose que le fait historique, il s'agit d'un espace-temps qui permet d'expérimenter l'histoire tout en questionnant le présent, de nous questionner nous-même et de questionner notre rapport au collectif, de reconnaître ou non, « de prendre conscience de mon appartenance collective » (Lamizet, 1999)⁷⁸³. Pour Dominique Trouche et Emmanuelle Lambert, « la notion d'appartenance – à un système de représentations, à une société ou une histoire notamment –

⁷⁷⁹ Trouche Dominique. 2012. « Rendre sensible l'histoire des guerres au musée », *Culture & Musées*, n°20, p. 167-185

⁷⁸⁰ *ibid.*

⁷⁸¹ Trouche Dominique, Lambert Emmanuelle. 2010. « La convocation des corps dans les scénographies des musées d'histoire des guerres », *Culture & Musées*, n°14, p. 127-145.

⁷⁸² *ibid.*

⁷⁸³ Lamizet Bernard. 1999. *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan. 448 p.

s'inscrit ainsi en filigrane dans l'expographie de ces mémoriaux ; il s'agit de mettre en perspective notre patrimoine historique commun » (Trouche, Lambert, 2010)⁷⁸⁴.

C'est pour toutes ces raisons que l'on peut qualifier ces espaces-temps historiques « de formes de médiation patrimoine historique et de l'institution elle-même », des espaces d'énonciation, de rencontre, qui proposent « des relectures du passé, du présent, de l'histoire ». Ils modifient « le lien à la mémoire et l'appropriation du patrimoine » et participent ainsi à la patrimonialisation ». Ils nous placent dans une posture inconfortable, « alternativement « entre un devant et un dedans qui nous questionne, au plus profond de nous-même. Pour Dominique Trouche, « partant de monuments très narratifs au départ, l'évolution historique a produit des monuments plus abstraits suite à la Seconde Guerre mondiale. Ce changement de perception visuelle s'accompagne d'un changement de considération des morts dus à la guerre. Ils sont attendus passés de la conception de héros à celle de victimes » (Trouche, 2006)⁷⁸⁵.

3.5.3. Patrimoines et musées militaires

Aborder la question du patrimoine de la Grande Guerre, en particulier des tranchées, c'est aborder la question du patrimoine militaire car les tranchées sont à l'origine un fait militaire. C'est un aspect du patrimoine encore peu traité dans les sciences de l'information et de la communication. C'est aussi aborder de plein fouet la question de la patrimonialisation de l'identité nationale, de la construction et de l'évolution du lien de l'Etat, de la nation et de la société civile à travers le patrimoine.

Selon le sociologue Éric Letonturier, le patrimoine militaire est un patrimoine à la fois comme les autres et spécifique de par sa nature. Il est un patrimoine composite à la fois matériel et immatériel, les candidats à la patrimonialisation sont autant les batailles, faits d'armes et guerres, traditions et symboles, rites et protocoles que les casernes et enceintes fortifiées, objets et insignes. La mise en patrimoine de l'armée, oblige à revenir au « noyau dur de la culture militaire », c'est-à-dire ce « qui constitue les fondamentaux de l'armée et de sa culture propre » et qui se constitue par la guerre. La dimension nationale et identitaire est fortement présente dans la notion de patrimoine militaire en raison d'une part de la « tradition historique

⁷⁸⁴ Trouche Dominique, Lambert Emmanuelle. 2010. « La convocation des corps dans les expographies des musées d'histoire des guerres », *Culture & Musées*, n°14, p. 127-145.

⁷⁸⁵ Trouche Dominique.

2006. « Les procédés contemporains de mise en scène des guerres », *Amnis*, n°6.

patrimoniale » liée aux questions identitaires mais aussi des rapports particuliers qu'entretient l'armée avec la nation. L'armée a joué un rôle particulier dans la naissance de l'Etat et de la nation et de ce fait, dans la construction de l'identité nationale et la fabrique de la citoyenneté, « dans cet état social particulier mais régulier qu'est la guerre ». Cette situation confère à l'armée un poids plus important par rapport à d'autres groupes sociaux dans la mise en patrimoine mais d'un autre côté, elle soumet le patrimoine militaire « aux aléas de la géométrie sociale très variable que prend le sentiment d'appartenance à la nation dans la construction des identités collectives, de leur dissolution dans la mondialisation à leur durcissement sous des formes nationalistes ». Ainsi, la reconnaissance du patrimoine militaire s'articule entre reconnaissance de l'identité nationale, collective donc, et « les histoires vécues des individus et des différents groupes qui forment les armées ». Dans certains cas à notre avis, comme celui de la guerre qui nous occupe, il est aussi question des individus et des groupes qui se trouvent hors de l'armée (Letonturier, 2019)⁷⁸⁶.

Le contexte actuel dans lequel s'effectue la patrimonialisation, par l'armée, engendre des problématiques spécifiques mais aussi une transformation des pratiques et des usages du patrimoine militaire. Le contexte est complexe à plusieurs égards, pour Éric Letonturier, c'est « un contexte plutôt disruptif d'absence de repères et de valorisation des discontinuités ». Il entraîne l'éloignement de la nation par rapport à l'armée, et par rapport aux guerres en général malgré le retour de celles-ci notamment sur la scène politique (Durieux, 2017)⁷⁸⁷, et donc de la perte de sens pour la nation de la place et du rôle de l'armée dans la nation mais aussi des questions plus pratiques, celles de la diminution des financements, des moyens humains auxquels l'armée doit faire face (Letonturier, 2019)⁷⁸⁸ Le colonel Jean-Luc Cotard rappelle par exemple à ce sujet, que dans les cérémonies patriotiques, autour des monuments aux morts, comme dans le défilé du 14 juillet, la réduction « des effectifs militaires et la disparition des piquets d'honneur en armes » est comblée par la présence de pompiers et de secouristes, ce qui n'est pas sans entraîner une modification à la fois des discours des soldats et à la fois, de l'image sociale de l'armée. Il rappelle également que les cérémonies militaires si elles prennent leurs sources au siècle des Lumières, et qu'il est indispensable d'en comprendre le sens sans prendre ceci en compte. Elles n'en sont pas moins à la fois des instruments de communication de l'armée

⁷⁸⁶ Letonturier Éric. 2019. « Patrimoine, identités et cultures militaires », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 45-60.

⁷⁸⁷ Durieux Benoît. 2017. « Quel sens pour l'action militaire un siècle après 1917 ? », *Inflexions*, vol. 36, n°3, p. 85-97.

⁷⁸⁸ Letonturier Éric. 2019. « Patrimoine, identités et cultures militaires », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 45-60.

envers ses troupes mais également « un outil au service de la communication politique et diplomatique » (Cotard, 2019)⁷⁸⁹.

La mise en exposition du patrimoine militaire peut poser plusieurs problèmes selon Éric Letonturier, comme celui partagé par d'autres patrimoines, de figer des pratiques, et par là, de fixer l'image d'une armée « surannée » à l'opposé de l'image vivante, dynamique et moderne que celle-ci tente d'afficher, notamment à travers sa muséification. Le patrimoine militaire se situe entre visibilité et invisibilité, forte présence et importante absence dans l'espace public. Cette forte présence de l'armée dans l'espace public mais aussi la nature de son image publique tout comme son absence, son invisibilité et son inaccessibilité qui entraînent une méconnaissance du public, sont susceptibles d'empêcher la compréhension par le plus grand nombre du patrimoine militaire, « de sa valeur singulière et de ses significations fondamentales ». Le risque est grand que le patrimoine militaire soit réduit à sa dimension la plus pauvre, voire à une caricature, un folklore exotique et un spectacle ordinaire dans nos sociétés traversés par l'injonction à la visibilité et à la mise en spectacle. L'exemple du défilé du 14 juillet, dont l'organisation complexe et la présentation des nombreux régiments et spécificités peuvent générer une grande confusion, dont la qualification par les médias est souvent celle du spectacle, en témoigne. De ce fait, la question se pose de savoir « dans quelle mesure le patrimoine participe-t-il, selon la façon dont il est conçu, soit à la banalisation des identités militaires et à leur disparition dans le milieu social ambiant, soit à leur singularisation jusqu'à totalement les séparer de ce dernier ? ». Si la méconnaissance et l'invisibilité ou au contraire, l'extrême visibilité du patrimoine militaire sont des problématiques importantes, celle du caractère sensible de l'histoire et des mémoires auxquelles il renvoie, en est une autre. Ainsi, ces problématiques expliquent la forte dimension pédagogique qui accompagne la mise en exposition du patrimoine militaire pour faire comprendre au public les missions spécifiques dont elle est investie et, parfois, justifier sa place et son rôle dans la société actuelle, est donc d'autant plus importante (Letonturier, 2019)⁷⁹⁰.

Un point, même rapide, sur la question des musées militaires, en écho à la question du patrimoine militaire et celle des musées qui traitent de la Première Guerre, dont certains sont des musées militaires. La première question est de savoir, qu'est-ce qu'un musée militaire ? Il semble, d'après nos recherches, que ce terme souffre d'un manque de définition et que peu de travaux de recherche s'en sont emparés. Il n'existe aujourd'hui pas de définition officielle, c'est-

⁷⁸⁹ Cotard Jean-Luc. 2019. « Faut-il condamner le défilé du 14 juillet ? », *Inflexions*, vol. 40, n°, p.65-74.

⁷⁹⁰ Letonturier Éric. 2019. « Patrimoine, identités et cultures militaires », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 45-60.

à-dire portée par une institution ou une organisation internationale ni même nationale. Au niveau international, du côté de l'ICOM, International council of museums, il existe un seul comité, le Comité international des musées d'armes et d'histoire militaire⁷⁹¹. Une recherche sur le site de l'Unesco, ne fait ressortir que des actions de protection menées en collaboration avec des forces armées, mais aucun musée militaire. Ceci pourrait mériter un approfondissement. Au niveau national, il en est de même. Au niveau national, pas grand-chose non plus. Sur le site du ministère de la Culture, on parle bien de l'actualité de certains musées militaires, ceux qui ont le label *Musées de France* mais aucune trace de définition. Dans la recherche en sciences de l'information et de la communication, il semble que peu de chercheurs s'intéressent aux musées militaires. Si certains traitent de musées d'histoire des guerres, la question armée-musée est quasiment absente. Elle est traitée de loin, de manière périphérique mais jamais de manière centrale et frontale. La question se pose de savoir pourquoi ? Le débat est ouvert.

Commençons par l'exercice du dictionnaire. Dans le dictionnaire Le Robert, le terme militaire renvoie à ce qui est « relatif à la force armée, à son organisation, à ses activités » et ce qui est « fondé sur la force armée ». Dans ce sens, un musée militaire est donc un musée relatif à l'armée. Cela ne semble pas suffisant. Poursuivons par la définition proposée par le Publictionnaire, établie par l'historien François Cochet, qui rapproche musées de guerre et musées militaires, ne formant d'ailleurs qu'un seul et même titre. Selon lui, les musées de guerres sont ceux qui traitent soit de toutes les guerres de manière générale c'est le cas par exemple du musée de l'Armée à Paris ou de l'*Imperial War Museum* de Londres, soit d'une guerre spécifique. Ils peuvent également traiter d'un aspect militaire particulier, ce que François Cochet désigne comme des musées de tradition d'arme. Cette catégorie peut être observée selon plusieurs typologies et il convient selon lui de distinguer les musées de guerre par « leur taille, les types de publics accueillis et leur propos plus ou moins spécialisés », ce qu'il appellera ensuite leur thématique (Cochet, 2020)⁷⁹².

François Cochet distingue des musées de guerre, les musées de tradition militaire qui sont pour lui, ceux qui sont gérés par le ministère des Armées et qui donc, se situent par rapport à des publics et des logiques pédagogiques fort différentes de ceux des musées civils ». Ceci explique la distinction faite par le titre de l'article entre musées de guerre et musées militaires. Ces musées, à l'origine créés et gérés par l'Armée pour former ses effectifs, se sont largement

⁷⁹¹Icom, site internet, [en ligne] <https://icomam.mini.icom.museum/> [consulté le 20 avril 2023]

⁷⁹² Cochet François. 2020. « Musées de guerre et musées militaires », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, [en ligne] <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/musees-de-guerre-et-musees-militaires/> [consulté le 4 avril 2023]

ouverts ces dernières années au grand public. Les musées qu'il évoque sont tous des musées dédiés à une thématique précise plutôt d'ordre technique, moins aux conflits et aux guerres. Cela n'est pas sans cohérence avec la vocation initiale de ces musées évidemment. Certains sont accolés à des centres de documentation, voire des centres de recherche.

Il existe en France, comme dans d'autres pays d'ailleurs, une longue tradition de musées de guerre. François Cochet rappelle par exemple l'ouverture du Musée national de la Marine de Chaillot en 1752. Nous pouvons également rappeler l'ouverture de l'un des ancêtres du musée de l'Armée, le musée d'Artillerie, en 1872. L'histoire de la création et de l'évolution des musées de guerre sont multiples. Le musée de l'Armée par exemple, a été créé avant la Première Guerre, qu'il a ensuite intégré comme les conflits qui ont suivi. Autre exemple, l'Imperial War Museum de Londres, créé spécifiquement en rapport avec la Première Guerre comme un « monument à la gloire d'une sorte de rêve glorieux du passé militaire britannique » et comme « une reconstruction collective d'une mémoire nationale ». En Allemagne, le Militärlhistorisches Museum der Bundeswehr de Dresde qui est l'un des plus importants musées militaires du pays, est par exemple devenu à sa réouverture en 2011 un musée militaire anti-militariste qui doit permettre, selon son architecte de « confronter les visiteurs à des questions fondamentales comme l'usage de la violence de la force militaire ou encore le rôle de l'armée ». On voit ici l'importance de l'influence de la politique et des courants de pensées sociétaux dans ces espaces muséaux, dans leurs projets mais aussi dans leurs scénographies. C'est dans l'histoire de chaque pays qu'il faut chercher les raisons de ces configurations et de ces évolutions et si ce n'est pas la question centrale ici, il serait intéressant voire important de la développer par la suite ailleurs. Pour François Cochet, actuellement, « les phénomènes mémoriels ont tendance à prendre le pas sur les démarches pédagogiques et historiques des musées » et les mémoriaux ont tendance à se substituer aux musées, notamment autour de certains sujets encore sensibles, c'est à dire encore porteurs de mémoires vives et de tensions. La guerre d'Indochine, la guerre d'Algérie, sont plus commémorées et transmises à partir de leurs mémoriaux que des musées. Il n'en existe d'ailleurs qu'un seul, ou du moins une seule exposition permanente en France dédiée à la guerre d'Indochine et aucun concernant la guerre d'Algérie. Ce faisant, c'est aux autres musées qu'il revient de pallier ce manque et de traiter ces guerres, de manière toujours temporaire, au gré des volontés politiques et des événements historiques ou des anniversaires de ces guerres, de leur début comme de leur fin (Cochet, 2020)⁷⁹³.

⁷⁹³ Cochet François. 2020. « Musées de guerre et musées militaires », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, [en ligne] <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/musees-de-guerre-et-musees-militaires/> [consulté le 4 avril 2023]

Pour Antoine Champeaux, lieutenant-colonel d'infanterie retraité mais aussi docteur en histoire, diplômé de l'École nationale du patrimoine et conservateur du musée des Troupes de marine de Fréjus de 1998 à 2009, les musées militaires sont avant tout des musées d'histoire qui racontent l'histoire de la France à travers un angle particulier, celui « des composantes de ses armées ». Nous parlons bien ici des musées militaires, ou dits de tradition militaire par François Cochet, c'est-à-dire ceux qui sont gérés par le ministère des Armées. Leurs collections sont constituées d'éléments très diversifiés comme Antoine Champeaux le montre à propos des musées de l'armée de Terre, elles sont composées : « d'uniformes, d'armes, de coiffures, de marques symboliques, d'insignes et de décorations, d'affiches, de dessins, de peintures, d'objets d'art, de documents photographiques, de pièces d'archives, de souvenirs de personnages illustres ou bien moins célèbres, bref, un patrimoine d'objets ou de documents uniques comme produits en grande série, généralement de dimensions modestes. Elles rassemblent également des véhicules, des engins, des pièces d'artillerie comme des aéronefs, un patrimoine technique et industriel de renommée souvent internationale » (Champeaux, 2019)⁷⁹⁴. Les musées militaires qui couvrent tout le territoire français, s'inscrivent dans une histoire à la fois locale, régionale et nationale, ceux du sud-est par exemple « sont situés à proximité des plages du débarquement de Provence d'août 1944 », dans le nord-est, ils cohabitent avec de nombreuses autres structures patrimoniales de la guerre (musées, fortifications, champs de bataille, nécropoles) et s'insèrent dans les politiques de tourisme de mémoire autour des deux guerres mondiales. Tout comme les autres musées, ils génèrent des retombées économiques pour les villes ou communautés d'agglomération qui les accueillent.

Traditionnellement, l'exposition et la mise en médiation des patrimoines et musées militaires devaient à la fois former les soldats, transmettre les valeurs de l'armée et renforcer la culture militaire. Pour les jeunes soldats, ceux qui n'avaient pas encore fait la guerre, il s'agissait de renforcer leurs convictions, d'apaiser leurs peurs, ils devaient pouvoir y trouver des exemples, y développer une confiance « dans la solidité de camarades communiant comme eux dans les mêmes convictions profondément ancrées ». Pour ceux qui y étaient déjà allés, à la guerre, il s'agissait de reconnaître leur dévouement, de rendre hommage à ceux qui n'en étaient pas revenus et de continuer à fédérer des hommes qui auraient pu être détournés de l'armée par l'horreur de la guerre. C'est ainsi que la mise en exposition était souvent faite à la gloire des soldats, dans la conservation du souvenir et de façon à ne pas donner de « prétexte à la critique » ou renforcer une image négative de l'armée et de la guerre. Certains sont encore

⁷⁹⁴ Champeaux Antoine. 2019. « Musée militaire : un supplément d'âme », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 143-155.

aujourd'hui pensés plus pour les militaires que pour le grand public. Au musée des Troupes de marine de Fréjus, Antoine Champeaux indique que l'évocation de la guerre de 1870 « permet de présenter la cohésion d'une troupe professionnelle, son aguerrissement lors des campagnes coloniales, son fier esprit de corps, sa forte cohésion ». Certains sont encore assimilés à des mémoriaux, une fonction « matérialisée par un espace spécifique, souvent nommé crypte par assimilation évidente à la sphère religieuse, sacrale » (Champeaux, 2019)⁷⁹⁵.

Si traditionnellement ces musées étaient voués à la formation, la fédération des soldats et à la transmission des cultures militaires, et que l'on nommait souvent « musées d'arme », ils se destinent, aujourd'hui, à la fois au grand public et à la communauté militaire. La majorité de leurs publics aujourd'hui sont des civils. Par exemple, en 2018, la très grande majorité des visiteurs des musées de l'armée de terre était des civils, 191 000 sur 228 000 visiteurs pour les musées de l'armée de terre. Leur ouverture au grand public d'abord initiée par l'engouement renaissant pour le tourisme de mémoire à partir des années 60 s'est accentuée, avec la prise de conscience de son patrimoine par l'armée dans les années 1990 selon le lieutenant Frédéric Cerdat, spécialiste du patrimoine des Armées, au moment où « le ministère de la Défense a commencé à se désengager de ses actifs immobiliers dans le contexte de la professionnalisation des armées et de la réorganisation de la carte militaire ». Elle s'accroît dans un contexte où le lien armée-nation se distend, où la guerre s'éloigne, où le service militaire n'est plus obligatoire, où l'image de l'armée se décrédibilise mais aussi où la montée du terrorisme requestionne la place et le rôle de l'armée dans la société française. Patrimoines et musées militaires deviennent alors un « levier efficace » pour l'institution militaire qui cherche à « renforcer son image et conserver un contact fort avec une population civile qui n'est plus soumise au service militaire ». Les musées de l'armée deviennent alors à la fois un carrefour où se rencontrent le monde des armées et la société civile – non pas la nation, car l'armée fait partie de la nation mais aussi un « élément de la chaîne de recrutement en vue d'un engagement professionnel » (Cerdat, 2017)⁷⁹⁶.

Dans ce contexte et avec l'arrivée du grand public, les musées militaires doivent devenir « des passeurs de savoir », selon Pierre-Yves Le Trong, chef d'escadron, auteur d'un article dans la *Revue Défense Nationale* sur l'avenir des musées militaires, « à défaut de grands témoins, à défaut de service national et d'enseignement de l'histoire militaire à l'école, les musées militaires, privés ou publics demeurent les seuls appuis physiques des « passeurs de

⁷⁹⁵ *ibid.*

⁷⁹⁶ Cerdat Frédéric. 2017. « Reconquérir avec l'architecture militaire une place dans la cité », *Inflexions*, vol. 36, n°3, p. 193-201.

mémoires » ». Il faut les penser comme de « véritables lieux d'échange et de partage culturels, accessibles, modernes, clairs et pédagogiques où chacun sera en mesure de trouver ce qu'il est venu chercher ». Selon lui, il s'agit toujours « de partager avec tous une fierté nationale issue de l'Histoire », de conserver un patrimoine national, il s'agit aussi de participer « au rayonnement international de la France » et ce faisant, les musées militaires doivent être de véritables outils d'unité et de cohésion nationale au même titre que la langue ». Le partenariat et les collaborations occupent à présent une place centrale dans la mise en oeuvre des objectifs et des actions du ministère de l'Armée (Le Trong, 2015)⁷⁹⁷.

Les missions de l'actuelle Direction de la mémoire, de la culture et des archives (DMCA) selon la présentation qui en est faite sur le site du Ministère des Armées, sont de définir et mettre « en œuvre les politiques culturelle et mémorielle du ministère et mène des actions dans le domaine de la mémoire des guerres et des conflits contemporains » sont claires et vont dans ce sens. A propos de la mémoire, il s'agit de « perpétuer le souvenir des guerres que la France a vécues depuis 1870 » mais aussi d'accompagner « les actions des anciens combattants en faveur de la transmission des valeurs qu'ils ont défendues et à favoriser la cohésion sociale »⁷⁹⁸. Ceci se traduit par l'organisation de cérémonies de commémoration et d'hommage au monde combattant et par des actions en collaboration étroite avec les collectivités locales, les associations d'anciens combattants et les fondations de mémoire. Au niveau du patrimoine culturel, la mission de la DMCA est la préservation et la mise en valeur, notamment « par le développement du tourisme de mémoire et par la conduite d'actions pédagogiques et d'enseignement de Défense ». Le numérique fait partie des priorités de la DMCA qui y voit un moyen d'élargir l'accès au musée. Enfin, à propos des archives, des bibliothèques et des centres de documentations qui représentent 450 kilomètres linéaires d'archives et un million d'ouvrages, il s'agit de définir la politique de conservation et de consultation des archives et documents. Ce patrimoine important, place le Service Historique de la Défense comme le premier service d'archives au niveau national⁷⁹⁹. Pour répondre aux nouveaux objectifs du ministère des Armées, les espaces muséaux sont repensés, les projets se recentrent autour de quelques musées, de vastes programmes d'actions sont lancés, à l'instar du programme Athena qui depuis les années 1990, vise à transformer le musée de l'Armée en un musée accessible au plus grand

⁷⁹⁷ Le Trong Pierre-Yves. 2015. « Quel avenir pour les musées militaires en France ? », *Revue Défense Nationale*, n°781, p. 113-117.

⁷⁹⁸ Source ministère des Armées, [en ligne]

<https://www.defense.gouv.fr/sga/nous-connaître/organisation-du-sga/directions/direction-memoire-culture-archives> (consulté le 3 mars 2023)

⁷⁹⁹ *ibid.*

nombre, un musée non plus militaire mais un musée de l'Histoire de France dans le monde à travers le prisme de l'engagement de son armée⁸⁰⁰.

L'arrivée du grand public a entraîné de grands bouleversements. Rendre accessible les musées militaires a demandé des changements, dans le mode d'accès physique déjà, avec des ouvertures créées dans les enceintes militaires pour éviter aux publics d'avoir à passer des contrôles, mais aussi par l'installation de nouveaux musées hors de la sphère militaire, dans l'espace urbain et civil. Ils sont aménagés pour recevoir des personnes à mobilité réduite, et modernisés. Les personnels de ces musées montent également en compétence, les premiers officiers conservateurs commencent à cette période à être formés au ministère de la Culture. Quatre d'entre eux ont reçu le label musée de France pour l'intérêt de leur collection mais aussi pour les efforts faits dans la valorisation des collections. Les espaces d'exposition et les activités sont également rénovés, repensés pour concilier dans la présentation des collections et les activités proposées des exigences comme Antoine Champeaux les qualifie, « différentes et complémentaires, et non pas contradictoires » (Champeaux, 2019)⁸⁰¹.

3.5.4. La Grande Guerre, cent ans après

L'engouement pour la Grande Guerre qui, après la coupure engendrée par l'arrivée de la Seconde Guerre mondiale, reprend progressivement à partir des années 60. Il connaît un essor important dans les années 80/90 ce qui entraîne également la reprise du processus de patrimonialisation de lieux de mémoire. Les années 90 marquent un véritable tournant dans la représentation de la guerre dans l'imaginaire collectif et les lieux de la guerre deviennent des espaces de commémoration mais aussi des destinations touristiques (Hertzog, 2012)⁸⁰². Pour l'historienne Annette Becker, le « retour spectaculaire de la Grande Guerre dans la conscience collective » dans les années 90, a eu pour effet que « les aspects historiques, mémoriels, politiques, éditoriaux, médiatiques se sont contredits ou fortifiés » (Becker, 2008)⁸⁰³. Pour

⁸⁰⁰ Projet scientifique et culturel du musée de l'Armée, [en ligne] https://www.musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/PSC/MA_projet_scientifique_et_culturel.pdf [consulté le 5 mars 2023]

⁸⁰¹ Champeaux Antoine. 2019. « Musée militaire : un supplément d'âme », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 143-155.

⁸⁰² Hertzog Anne. 2012. « Tourisme de mémoire et imaginaire touristique des champs de bataille », *Via*, n°1.

⁸⁰³ Becker, Annette. 2008. « La Grande Guerre en 1998 : entre polémiques politiques et mémoires de la tragédie », *Les guerres de mémoires. La France et son histoire. Enjeux politiques, controverses historiques, stratégies médiatiques*. La Découverte, p. 83-93.

l'historien Nicolas Offenstadt, la Grande Guerre est devenue « une pratique sociale et culturelle d'envergure, ou chacun se saisit de la mémoire du conflit selon sa trajectoire et ses enjeux personnels » si l'on en croit l'intérêt qu'elle suscite et qui se manifeste à travers des productions culturelles multiples (films, livres, expositions...), les nombreuses activités associatives sur la zone de front, la multiplication des recherches archivistiques et généalogiques qui donnent lieu à la productions de livres, de carnets, de sites internet. Pour lui, « la Grande Guerre en France aujourd'hui est bien plus que de l'histoire » (Offenstadt, 2010)⁸⁰⁴.

Les récits généalogiques, locaux et nationaux mais aussi ceux portés par les arts (littérature, cinéma par exemple) parfois versés dans la fiction, ainsi que ceux portés par Internet, se mêlent et se juxtaposent. Dans ces récits, « le poilu s'affirme en icône positive » qu'il soit victime ou héros, voir les deux et selon Nicolas Offenstadt, « il est bien peu d'expériences collectives à partir desquelles les mémoires peuvent bâtir autant de figures positives ». Émerge également un récit plus militant, qui se sert de la Grande Guerre pour servir des causes actuelles, « souvent afin de lutter contre des formes de domination contemporaines » selon Nicolas Offenstadt. Les acteurs sont multiples et chacun crée, renouvelle, réactualise les pratiques de médiation. Autour d'Internet, une véritable communauté se constitue peu à peu, partageant des souvenirs, des objets, des lettres, de journaux de poilus issus de leur héritage familial. Nombre de blogs, de sites internet et de forum apparaissent progressivement sur la toile. La médiation se fait de particulier à particulier, d'homme à homme, un peu comme la Grande Guerre, sans médiation culturelle, historique ou scientifique. Le rapport à la guerre s'individualise, Offenstadt parle d'une « histoire à soi » que chacun peut créer ou recréer en fonction de ses souvenirs personnels, de son héritage (Offenstadt, 2010)⁸⁰⁵. Ce phénomène perdure encore aujourd'hui selon la sociologue Valérie Beaudouin et Lionel Maurel, juriste de formation et conservateur des bibliothèques, qui se sont penchés sur les usages du Web lors du centenaire et constatent le « rôle majeur les réseaux « amateurs », peu connectés au monde institutionnel, dans la circulation des fonds patrimoniaux » (Beaudouin, Maurel, 2016)⁸⁰⁶. Le succès des lettres et des témoignages est grandissant. Des figures s'imposent localement, des élus, des agriculteurs nés sur le territoire, souvent des petits-enfants de poilus. Elles jouent un rôle fédérateur, actives dans la recherche historique mais aussi dans l'espace public, où elles règnent

⁸⁰⁴ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁸⁰⁵ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁸⁰⁶ Beaudouin Valérie, Maurel Lionel. 2016. « La commémoration de la Grande Guerre sur le Web : présence et diffusion du patrimoine numérisé », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 10-17.

parfois en maître. Les collectionneurs privés et publics sont de plus en plus nombreux, et certains, portés par une vocation de transmission, aménagent des espaces d'exposition pour leurs collections dans le but de les présenter au public. Ces figures, parfois chercheurs et collectionneurs vont participer à la création de musées, comme à Bullecourt, où le musée Jean et Denise Letaille, issu de la collection des époux Letaille est passé d'une petite grange rénovée à un véritable musée soutenu par des financements pour faire face au développement de la collection tout comme à l'intérêt grandissant pour la mémoire et le tourisme australien. Les musées se développent également beaucoup à partir des années 1990, c'est un phénomène net pour Nicolas Offenstadt, musées privés, souvent issus des collectionneurs, musées associatifs, ou musées et centres d'interprétation créés de toute pièce, ils se multiplient sur le territoire de l'ancien front. Une nouvelle génération d'associations se développe également dans les régions de l'ancien front, parfois en lien avec les figures locales. S'inscrivant dans la tradition des plus anciennes, les associations de poilus, elles entretiennent, remettent à jour, exhument le champ de bataille et les monuments de mémoire. Certaines travaillent sur un périmètre géographique limité, se faisant dépositaires du patrimoine de la Grande Guerre, et « interlocuteurs des pouvoirs publics dans la gestion des sites qu'elles prennent parfois totalement en charge » (Offenstadt, 2010)⁸⁰⁷. La gestion des sites de mémoire qui est à la fois sous la responsabilité de particuliers et d'institutions publiques, et la valorisation de ces sites posent trois questions majeures, selon Éric Marchal, ex-militaire et président-fondateur de l'association *La main de Massiges* qui exhume et remet en état depuis 2008 les restes d'un champ de bataille et d'un réseau de tranchées : la légitimité des sites, la reconnaissance et l'affirmation (ou la construction) d'une identité territoriale autour de ceux-ci (Marchal, 2014)⁸⁰⁸. Tandis que d'autres tendent à élargir leur terrain d'action. C'est souvent la protection du patrimoine qui est leur première motivation, en réaction à son abandon par les instances publiques et face au mouvement de pillage et de fouille qui se généralise. La reconstitution occupe une place croissante dans l'espace public en France mais encore plus dans les pays anglo-saxons. Certaines associations reconstituent les costumes et les combats, d'autres reconstituent les sites dont elles ont pris la charge (Offenstadt, 2010)⁸⁰⁹.

Les instances territoriales, à la faveur de la décentralisation et du désengagement de l'État dans les années 1980, participent parfois de manière importante à ce dynamisme, souvent

⁸⁰⁷ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁸⁰⁸ Marchal Éric. 2014. « Patrimonialisation d'un secteur militaire », *Corps*, vol. 12, n°1, pp. 69-75.

⁸⁰⁹ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

en lien avec les associations, et pallient le manque d'investissement des ministères compétents. Elles contribuent à « façonner le paysage mémoriel de 14-18 », avec le développement des musées et des centres d'interprétation, mais aussi des circuits touristiques, et organisant les événements commémoratifs avec le risque cependant de saturer le territoire par une offre trop importante. L'Etat est tout de même présent, et fait de la Grande Guerre une figure politique, régulièrement mobilisée pour affirmer le récit national ou pour servir de cadre et de support à une campagne présidentielle. En somme, la vivacité des pratiques conduit à un dynamisme toujours renouvelé des mises en scènes politiques des mémoires du conflit (Offenstadt, 2010)⁸¹⁰.

Le tourisme continue également à alimenter le processus de patrimonialisation des sites de la Grande Guerre, comme dans les années 1920, renforçant leur identité physiquement mais aussi virtuellement sur Internet ou il croise la guerre de nombreuses manières, faisant ainsi circuler toujours plus les images du champ de bataille (Gordon, 2018)⁸¹¹. Cependant, tous les territoires ne s'approprient pas la guerre de la même manière et pour l'historienne Anne Hertzog, « le processus d'intégration de la guerre dans l'imaginaire touristique régional s'articule à la géographie des traces de la guerre, elle-même déterminée par l'extension du front mais surtout par la géographie de leur patrimonialisation » (Hertzog, 2012)⁸¹². Ainsi par exemple, sur les territoires fortement liés à la mémoire britannique, ayant donné lieu à de nombreux aménagements sur certains territoires dans l'entre-deux guerres, les opérations de valorisation touristique vont d'abord porter sur les sites existants. Cette reconnaissance et ce développement sont également liés à une tradition historique de reconnaissance nationale ou non, tout comme au manque de connaissance historique sur un lieu, parfois un événement difficile tel qu'une défaite, et rend difficile l'ancrage spatial de la mémoire, c'est par exemple le cas du Chemin des dames. Ils peuvent être également empêchés par la présence forte d'autres patrimoines dont la valorisation occupe la priorité des institutions locales mais aussi accélérés par la volonté politique de développer un territoire comme c'est le cas par exemple dans les régions fortement industrialisées qui, dans les années 80/90 se trouvent face à une désindustrialisation importante et cherchent de nouveaux moyens de faire vivre et développer leurs territoires. L'influence de stratégies internationales est également un facteur important, et pour Anne Hertzog, l'invention d'une politique touristique associée à l'héritage de la Grande Guerre s'inscrit dans un contexte national, européen et mondial caractérisé par d'importantes recompositions. Elle s'appuie

⁸¹⁰ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁸¹¹ Bertram M. Gordon. 2019. « Vers une meilleure compréhension de l'histoire : Guerre, tourisme et leurs liens - Le cas de la Première Guerre mondiale ». *Via*, n°16.

⁸¹² Hertzog Anne. 2012. « Tourisme de mémoire et imaginaire touristique des champs de bataille », *Via*, n°1.

également sur les travaux de l'historien Patrick Garcia, pour montrer que les stratégies de mise en mémoire et en tourisme de la Grande Guerre s'inscrivent également dans le contexte de la mondialisation et le développement de courants de mémoires qui « traversent la plupart des sociétés contemporaines et se structurent désormais à l'échelle mondiale » et engendrent « un mouvement d'introspection qui impose aux sociétés nationales de revenir sur les pages les plus tragiques et les moins glorieuses de leur histoire. Elle montre comment la mise en œuvre des politiques de valorisation du patrimoine « met en jeu les conceptions identitaires et les stratégies des acteurs dans la construction de l'image des territoires » (Hertzog, 2012)⁸¹³. Selon Dominique Trouche, d'un point de vue info-communicationnel, cet engouement pour le développement du tourisme et le développement territorial, ajouté à celui pour les questions de mémoire qui conduisent à la mise en œuvre de stratégies politiques mémorielles nationales et locales, parfois inscrites dans un contexte international, a pour effet de mettre en communication « l'espace des sites historiques ». Elle montre également que l'injonction d'un impératif communicationnel ainsi que celle d'une certaine urgence et nécessité de transmettre l'histoire a pour effet de bouleverser les pratiques autour de ces lieux. Pour tenter d'attirer de nouveaux touristes, de faciliter leur appropriation du territoire et donc leur circulation, les territoires sont réorganisés, découpés en espaces dans lesquels doivent s'intégrer les musées, mémoriaux et sites historiques. Ils deviennent à la fois repères ou guides, dans l'espace et dans des circuits reconstitués, mais aussi des repères temporels et historiques. Le développement des supports d'informations destinés aux touristes a engendré une mise en image abondante de ces sites, avec un recours avec des symboles connus et partagés de tous, comme le coquelicot et « l'identité visuelle matérialise l'image dans laquelle les sites s'inscrivent et lui donnent une forme facilement reconnaissable » (Trouche, 2010)⁸¹⁴.

En Picardie par exemple, Anne Hertzog montre comment ces aménagements portent à la fois sur la mise en place de signalétiques destinées à guider les touristes, sur la création de musées et de centres d'interprétation mais aussi sur la mise en scène de ruines de villages détruits et l'implantation d'œuvres d'art (Hertzog, 2012)⁸¹⁵. Cependant, Dominique Trouche alerte sur le fait que ces images communicationnelles entraînent un « décalage narratif » avec l'histoire des lieux. A ceci, vient s'ajouter la construction par et autour de ces lieux, d'une histoire qui peut être désignée comme relevant du mythe, au moins partiellement, une

⁸¹³ Ibid.

⁸¹⁴ Trouche Dominique. 2010. Les mises en scène de l'histoire. Approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales. Paris, L'Harmattan, 212 p.

⁸¹⁵ Hertzog Anne. 2012. « Tourisme de mémoire et imaginaire touristique des champs de bataille », *Via*, n°1.

construction légendaire, qui peuvent être observées comme « la marque des différentes mémoires qui s'agencent ». Elle montre la structuration narrative qui s'opère dans certains lieux, autour d'une dichotomie entre bien/mal, gentil/méchant et une tri-polarité entre les victimes, les miraculés et les ennemis (Trouche, 2010)⁸¹⁶. Ce processus est renforcé par la diffusion du m-tourisme ou tourisme mobile⁸¹⁷, à savoir la diffusion d'informations touristiques sur des appareils mobiles (David, 2019)⁸¹⁸.

Dans les années 1990 apparaît le terme de « dernier poilu », qui va se répandre progressivement dans l'espace public. Peu à peu la figure du poilu se définit et s'affirme, comme étant un ancien combattant, celui qui a fait la guerre. Dans les années 2000, la menace de la disparition des derniers poilus et la mise en place d'une sorte de décompte à rebours, se transforme en événement médiatique et transforme les derniers poilus en icônes. Leur disparition annoncerait la fin d'une mémoire fondamentale de 14-18, et leur mort est mise en scène dans les médias. Une urgence de préservation et de transmission se fait ressentir et se généralise. On les compte, on les décompte, on cherche des poilus inconnus. Ils font régulièrement la une des journaux, des ouvrages scientifiques leur sont consacrés avec « plus ou moins de soucis historien » selon Nicolas Offenstadt (Offenstadt, 2010)⁸¹⁹. Dans une sorte de jeu macabre, on annonce un hommage et des obsèques nationales des funérailles du dernier qui viendra à mourir. L'enjeu est important car outre le fait qu'il cristallise toute la mémoire et le poids de la mémoire de la Guerre, « il ferait désordre de retrouver un poilu vivant après les obsèques du dernier, ce qui pourtant arriva plus ou moins »⁸²⁰. Cependant, cet engouement un peu morbide n'était pas du goût des derniers poilus qui ont refusé cet hommage, au motif que c'était « un affront fait à tous les autres, morts sans avoir eu les honneurs qu'ils méritaient ». Lazare Ponticelli, le dernier poilu, ne correspondait pas à la figure du poilu, immigré italien, entrepreneur en ramonage, intégré dans la Légion étrangère. Cependant, à certains égards, son engagement pour un pays qui n'est pas le sien sera salué par certains, et servira leur cause pour d'autres. La cérémonie funéraire qui aura lieu à l'Hôtel des Invalides, participera à l'inscription

⁸¹⁶ Trouche Dominique. 2010. Les mises en scène de l'histoire. Approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales. Paris, L'Harmattan, 212 p.

⁸¹⁷ Le m-tourisme ou mobile-tourisme désigne le fait de recevoir ou d'envoyer de l'information et des services touristiques grâce à un système de communication sans fil

⁸¹⁸ David Franck. 2019. « Monuments aux morts et mémoire de la Grande Guerre, quelles opportunités pour les collectivités territoriales ? », *Tourisme et Grande Guerre : Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 409-419.

⁸¹⁹ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁸²⁰ Fernand Goux, né en 1899, 108 ans en juin 2008 et toujours envie 3 mois après la mort de Lazare Ponticelli, était pourtant le dernier homme vivant connu, à avoir été sur le front, mais il n'y serait pas resté assez longtemps pour obtenir le titre d'ancien combattant.

du dernier poilu dans le grand récit national, dans l'histoire militaire française et dans l'un des plus hauts lieux de mémoire de la France. Cette mise en scène, critiquable à de nombreux égards, aura tout de même pour effet de nourrir « la vivacité du souvenir » (Offenstadt, 2010)⁸²¹.

Les années 2010 sont marquées par l'arrivée et le déroulement du centenaire. Le centenaire crée une nouvelle dynamique fortement poussée par l'Etat français qui crée dès 2012 la Mission du centenaire de la Première Guerre mondiale, un groupement d'intérêt public en charge de mettre en œuvre le programme commémoratif du Centenaire et constitué initialement de sept ministères, six établissements publics, deux associations nationales, une université et une mutuelle selon le rapport de la Mission après le centenaire. Son rôle est « de préparer et d'accompagner la mise en œuvre du programme commémoratif » mais aussi « d'organiser les grands rendez-vous du calendrier mémoriel ; d'accompagner et de coordonner les initiatives développées partout en France ; et de proposer une politique d'information sur les préparatifs et la programmation du Centenaire en direction du grand public ». Son comité scientifique est présidé par l'historien Antoine Prost⁸²². Les budgets alloués témoignent de l'importance donnée à cet anniversaire. Pour 2014, le budget de la Mission était de 4,3 millions d'euros. Entre 2013 et 2014, 1 173 dossiers ont par exemple reçu un accord de financement, pour un montant total de 3,14 millions d'euros⁸²³. Selon la Gazette des communes, les dépenses publiques totales de ces projets labellisés demandeurs représentent 215 millions d'euros, car ces projets sont financés à hauteur de 40% seulement et génèrent d'autres dépenses périphériques. Mais il n'y a pas que la Mission Centenaire qui bénéficie de l'effet centenaire, les budgets alloués à la politique mémoriel augmentent également, 11 millions d'euros en 2014⁸²⁴, 28 millions d'euros alloués en 2018. Au niveau des territoires, les investissements sont aussi potentiellement importants, 14 millions d'euros environ de budget pour la période 2013-2018 sera alloué aux commémorations en Somme, territoire incontournable de la Guerre 14-18, par le Conseil général et ses partenaires⁸²⁵.

⁸²¹ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁸²² Rapport de la Mission centenaire, [en ligne] https://www.manche.gouv.fr/contenu/telechargement/21817/139306/file/dossier_de_presse_mission_centenaire_4_novembre_2.pdf [consulté le 3 juillet 2023]

⁸²³ Modalités d'attribution de subventions au titre du fonds du centenaire, Question écrite n°17789 - 14e législature [en ligne] <https://www.senat.fr/questions/base/2015/qSEQ150917789.html>

⁸²⁴ Rapport assemblée nationale 2014, [en ligne] <https://www.assemblee-nationale.fr/14/budget/plf2014/a1433-tI.asp> [consulté le 3 juillet 2023]

⁸²⁵ Source La Gazette des communes <https://www.lagazettedescommunes.com/291263/commemorations-de-la-grande-guerre-combien-ca-coute/> [consulté le 3 juillet 2023]

Citons quelques chiffres et faits relevés par Antoine Prost dans son bilan, pour appuyer l'ampleur du centenaire. Entre 2013 et 2019, ce sont 7 414 manifestations diverses qui ont demandé le label de la Mission : 959 projets nationaux ou internationaux et 6 455 projets émanant des départements ou des établissements scolaires. Cependant Antoine Prost avance le chiffre de 30 000 manifestations commémoratives qui auraient en réalité eu lieu sur le territoire, car toutes n'ont pas demandé le label, loin de là. Il relève la multiplicité des formes : « des plus classiques – expositions (28 % des projets labellisés hors projets pédagogiques), spectacles (17%), publications (9,4%), conférences, colloques, concerts, films, documentaires – aux plus modernes, comme des montages vidéo, des sites internet, des blogs, des musées virtuels, en passant par de surprenants meetings sportifs ou parcours de VTT ». La multiplicité des acteurs est elle aussi remarquable. Il note l'apparition d'une forme originale de commémoration sous forme de cycle commémoratif et « liée au développement des services culturels des villes et particulièrement adaptée à un événement long et complexe comme la guerre et qui a représenté 28 % des manifestations. Il s'agit en réalité de programmes qui s'étalent sur plusieurs mois ou plusieurs années et qui associent plusieurs acteurs et plusieurs manifestations, « cérémonie au monument, travaux de collégiens ou d'écoliers, expositions, conférences, parfois spectacle ou concert ». Les publics scolaires ont été fortement impliqués avec plus de 1000 projets labellisés entre 2013 et 2018. La mission a également développé de nombreuses actions à l'international⁸²⁶.

Côté tourisme, Atout France enregistre des fréquentations records pendant le centenaire. Pour exemple Notre-Dame de Lorette totalise 250 000 visiteurs en 2017 contre 198 000 en 2013, le Mémorial de Verdun plus de 191 000 en 2016 contre 73 000 visites en 2013 ou encore, 3,9 millions de visites correspondant à 1,5 million de visiteurs comptabilisées sur les sites de la ligne de front parmi lesquels 56% de français et 44% de touristes étrangers. Économiquement, cela représente sur l'année 2018 uniquement, près de 90 millions d'euros, générées aux deux tiers par les touristes étrangers, principalement britanniques, belges et allemands.⁸²⁷

L'activité dense qui a eu lieu sur le Web est également éloquente, grâce à une documentation considérable avec la mise en ligne en 2003 de près d'1,3 million de notices des « Morts pour la France », puis en 2008, celle des Journaux des marches et opérations (JMO) de toutes les unités et des dossiers des militaires et civils fusillés pendant la guerre ainsi que les

⁸²⁶ Source : Rapport de la Mission centenaire, [en ligne] https://www.manche.gouv.fr/contenu/telechargement/21817/139306/file/dossier_de_presse_mission_centenaire_4_novembre_2.pdf [consulté le 3 juillet 2023]

⁸²⁷ Analyse des retombées économiques des commémorations du Centenaire de la Première Guerre mondiale, 2019, [en ligne] <https://www.atout-france.fr/actualites/tourisme-de-memoire-14-18> [consulté le 3 juillet 2023]

registres matricules sur le portail du Grand Mémorial en 2018. Cette documentation a servi une mémoire généalogique « centrée sur un poilu déterminé, une mémoire familiale que le centenaire a confortée, élargie et historisée ». Ce sont 39,9 millions de consultations du fichier des « Morts pour la France » qui ont été effectuées entre novembre 2013 et juin 2019, et 550 000 recherches sur la base des fusillés, dont un certain nombre réalisées par des élèves mais avant tout par « des millions de Français désireux de mieux savoir qui était le poilu dont ils conservaient le souvenir lointain ». Pour Antoine Prost, « le recours à l’histoire sert ici la mémoire, et l’enquête s’étend parfois à d’autres parcours singuliers, un fusillé, un élu, le dernier mort... ». Il observe également une mémoire souterraine très vive, en prenant pour exemple l’opération « 1 jour, 1 poilu (@1J1Poilu) » qui a permis l’indexation et la mise à disposition de 8 millions de fiches des registres matricules des soldats de 1914-1918. En témoigne aussi le succès des sites internet, blogs et forums de discussion souvent gérés par des professeurs ou des érudits qui vérifient les informations mises en ligne, dont le plus important est Pages 14-18, avec une moyenne de 30 000 pages lues par jour ou encore l’émergence de mémoriaux virtuels de régiments⁸²⁸ (Prost, 2019)⁸²⁹.

Le patrimoine de la Grande Guerre attire toutes les attentions, qu’il soit d’ordre plutôt public et collectif, monument aux morts, mémorial, site historique, ou plutôt privé, dans le domaine familial, objets, correspondances, journaux, artisanat, etc. Parmi les projets de recherche et de valorisation qui s’intéressent au patrimoine de la Grande Guerre, celui de Martine Aubry et Matthieu de Oliveira qui ont inventorié, répertorié et mis en ligne une base de données sur les monuments aux morts dans le Pas-de-Calais et qui fait suite au travail commencé par Antoine Prost dans sa thèse sur *Les Anciens combattants et la société française 1914-19394*, en 1977 et prolongé par Philippe Rivé et Annette Becker (Aubry, de Oliveira 2014)⁸³⁰. Citons également les rénovations en série dans les musées de la Grande Guerre dont beaucoup ont fait l’objet de campagnes juste avant 2013 comme Dresde, Meaux, Ypres, Londres ou encore Péronne (Fleury, 2014)⁸³¹. C’est aussi l’occasion de mettre en lumière des projets qui existaient déjà auparavant mais qui n’étaient que peu valorisés. Le succès de la

⁸²⁸ Voir à ce sujet *La carte du web consacré à la Grande Guerre*, Beaudouin Valérie, Maurel Lionel. 2016. « La commémoration de la Grande Guerre sur le Web : présence et diffusion du patrimoine numérisé », *Matériaux pour l’histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 10-17.

⁸²⁹ Prost Antoine. 2019. « Les Français, la mémoire de la Grande Guerre et son centenaire », *Le Mouvement Social*, vol. 269-270, n° 4, p. 165-183.

⁸³⁰ Aubry Martine, de Oliveira Matthieu. 2014. « Une base de données sur les monuments aux morts : histoire concrète et valorisation numérique », *In Situ*, n°25.

⁸³¹ Fleury Célia. 2014. « Muséographie(s) comparée(s) de la Grande Guerre en 2013. Allemagne – Belgique – France – Royaume-Uni », *In Situ*, n°25

Grande collecte lancée en 2013 par les Archives nationales à l'occasion du centenaire de la Grande Guerre et en collaboration avec la Mission du Centenaire et le portail Europeana 14-18, s'inspirant d'une opération similaire lancée en 2011 par la Bibliothèque d'Oxford témoigne de l'intérêt national persistant. Elle témoigne aussi de la poursuite du processus de patrimonialisation. Au total, plus d'une centaine d'institutions partenaires – services d'archives, bibliothèques, musées d'histoire – réparties sur tout le territoire national sont concernées. En novembre 2013 et 2014, selon le bilan officiel, plus de 20 000 personnes se sont rendues dans les 150 services d'archives participants, 1 600 fonds d'archives ont ainsi été déposés ou donnés, et quelque 325 000 documents ont été numérisés. Les documents récoltés étaient de nature très diversifiée : lettres aux parents, à la fiancée ou à l'épouse, carnets intimes, croquis et dessins, diplômes, médailles, objets insolites fabriqués dans les tranchées, tels ont été les souvenirs exhumés par les Français à l'occasion de ces deux Grandes Collectes. Ces ensembles patrimoniaux issus de la sphère privée, familiale sont pour les conservatrices Isabelle Aristide-Hastir et Elsa Marguin-Hamon, sont « un puissant catalyseur mémoriel, permettant au grand public de réinvestir sur un mode sensible le souvenir de la Grande Guerre » (Aristide-Hastir, Marguin-Hamon, 2014)⁸³².

Mais ce succès pose la question de savoir quel est ce lien si fort qui mobilise tant de publics ? Sylvain Antichan, docteur en Sciences politiques et Jeanne Teboul, anthropologue, tous deux spécialistes de la question des usages du passé dans le présent⁸³³, se sont posés cette question. Prenant pour terrain d'exploration six expositions organisées à l'occasion du centenaire, à Paris, en Île-de-France et en région⁸³⁴, ils ont réalisé deux cent soixante-quinze entretiens semi-directifs individuels et collectifs et mené de nombreuses observations de visites, le résultat est parlant. Sur la question de la place du politique dans les expositions, ils observent qu'il existe « une covariation assez étroite entre d'une part le degré d'intérêt déclaré pour la politique et, d'autre part, le fait de considérer que le politique prend une place dans

⁸³² Aristide-Hastir Isabelle, Marguin-Hamon Elsa. 2014. « La Grande Collecte 1914-1918 aux Archives nationales », *In Situ*, n°25.

⁸³³ Membres du Labex Les passés dans le présent, voir <http://passes-present.eu/>

⁸³⁴ Note des auteurs : Les expositions étudiées sont les suivantes : « Été 14. Les derniers jours de l'ancien monde », Bibliothèque Nationale de France, Paris (du 25 mars au 3 août 2014) ; « Août 1914. Tous en guerre », Archives Nationales, Pierrefitte sur Seine (du 19 septembre au 29 décembre 2014) ; « Vu du front. Représenter la grande guerre », Musée de l'Armée/ BDIC (du 15 octobre 2014 au 25 janvier 2015) ; « Poilus d'Isère », Musée de la Résistance et de la Déportation d'Isère, Grenoble, (du 12 novembre 2014 au 12 octobre 2015) ; « Marseillais, fais ton devoir ! », Archives municipales de Marseille (du 14 novembre 2014 au 17 mai 2015) ; Musée de la Grande Guerre du pays de Meaux. Pour une présentation détaillée : <http://memu.hypotheses.org/> Antichan Sylvain, et Jeanne Teboul. 2016. « Faire l'expérience de l'histoire ? Retour sur les appropriations sociales des expositions du centenaire de la Première Guerre mondiale », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 32-39.

l'exposition » (Antichan, Teboul, 2016)⁸³⁵. Ceux qui ne voient pas ou peu le politique, qu'il soit qualifié de civique ou de patriotique, positivement ou négativement, portent un regard plus personnel, en lien avec leurs multiples expériences (quotidiennes, professionnelles, familiales ou individuelles, etc.) » et leur appartenance. Ils y voient l'histoire ou la mémoire familiale mais font aussi des liens avec des expériences sans lien avec la guerre mais plutôt en lien avec leur expérience de vie, c'est-à-dire pour les auteurs, à travers « l'ensemble de coutumes, de croyances et de manière d'être qui résulte des occupations habituelles des hommes et de leur mode d'établissement ». En résulte une relation complexe et mouvante, « loin d'être toujours cohérente et uniforme » articulée autour d'une alternance de regards qui ne disent pas tous la même chose de leur rapport à l'histoire et qui, de fait, transforme la relation des visiteurs avec la Grande Guerre. Sylvain Antichan et Jeanne Teboul constatent donc qu'il « n'y a donc pas de récit prescrit vis-à-vis duquel ils se positionneraient ». Si ces expositions en tant que « dispositifs d'évocation publique du passé sont largement pensés pour faire émerger une mémoire historique commune liée à la Première Guerre mondiale », ce sont en réalité les souvenirs biographiques ou familiaux qui sont les plus prégnants. Le principal effet de la visite pour le visiteur est donc « la remémoration de son propre parcours, de ses propres préoccupations et souvenirs » où l'exposition va permettre de « combler des lacunes, compléter, éclairer, solidifier la mémoire des individus ». Il s'agit parfois de mieux se projeter dans le quotidien d'un parent, de mieux comprendre une histoire familiale. L'exposition permet aussi parfois, par le cadre légitime et solennel qu'elle offre, la légitimation de la mémoire des visiteurs et de ses traces. Elle donne de la dignité aux souvenirs, « les traces conservées du passé (re)deviennent remarquables » car « elles sont dignes d'être évoquées, d'être regardées et d'être montrées à autrui ». Ainsi c'est un jeu de double reconstruction qui s'opère, et « les mémoires qui aident à reconstruire l'histoire sont elles-mêmes reconstruites dans le visionnage de l'exposition ». Finalement pour Sylvain Antichan et Jeanne Teboul, le lieu de mémoire c'est d'abord l'individu social, « fort de ses multiples socialisations, fort de ses différentes appartenances, pris dans des relations sociales qui en même temps le façonnent ». Ils posent alors la question de savoir, « quel effet l'individu social comme lieu de la mémoire, comme

⁸³⁵ Antichan Sylvain, et Jeanne Teboul. 2016. « Faire l'expérience de l'histoire ? Retour sur les appropriations sociales des expositions du centenaire de la Première Guerre mondiale », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 32-39.

processus, produit-il sur l'exposition historique et sur la commémoration, comme contenu ? » (Antichan, Teboul, 2016)⁸³⁶.

Les chercheurs belges Pierre Bouchat et Olivier Klein spécialisé dans les Sciences psychologiques et la politiste Valérie Rosoux, également directrice de recherches du Fonds national de la recherche scientifique de Belgique, se sont demandé comment étaient reçues les valeurs de paix et de pacifisme portées par les commémorations qui « insistent avant tout sur la figure de la victime » et quels effets cela produisait. Ils montrent que la modification des représentations du conflit n'est finalement que superficielle mais surtout, et cela est plus surprenant, que « les commémorations qui mettent avant tout l'accent sur les victimes de la Grande Guerre et leur souffrance concrète, vont influencer les attitudes pacifistes de manière négative ». Cependant, ces comportements observés semblent ne pas être durables mais plutôt être des réactions portées par l'émotion et par un sentiment d'injustice, ce qui tranche avec l'importance allouée aux commémorations par les autorités (Bouchat, Klein, Rosoux, 2016)⁸³⁷. Si la question de l'appropriation par les publics et les destinataires des actions de médiations n'est pas au centre de nos recherches, elle ne traverse cependant pas moins celle des concepteurs et de leurs propres représentations et rapport à la Grande Guerre.

Antoine Prost fait le même constat, « le centenaire a modifié, de façon sans doute marginale et peut-être éphémère, la mémoire de la guerre ». Mais il y a eu tout de même des modifications comme le rapprochement des historiens, des médias et du public, ce qui a entraîné une complexification du « paradigme victimaire ». Selon lui, « la mémoire collective de la guerre a changé », ce que révèle la disparition (progressive) de la baïonnette, en faveur des réfugiés, des blessés et des femmes mais aussi l'idée, même un peu vague, que la guerre a continué après l'armistice. Cependant certains stéréotypes sont encore ancrés, « le thème d'une guerre de 1939 qui serait sortie directement de la guerre de 1914 continue, paradoxalement, à coexister avec la mémoire noire d'Hitler ». Il observe également que « les mémoires familiales sont devenues une part intégrante de la mémoire nationale », grâce notamment à la Grande collecte. Selon lui, la présence de ces documents, et leur nombre, « atteste la force et la résistance des mémoires familiales » mais témoignent également d'une volonté des français de

⁸³⁶ Antichan Sylvain, et Jeanne Teboul. 2016. « Faire l'expérience de l'histoire ? Retour sur les appropriations sociales des expositions du centenaire de la Première Guerre mondiale », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 32-39.

⁸³⁷ Bouchat Pierre, Klein Olivier, Rosoux Valérie. 2016. « L'impact paradoxal des commémorations de la Grande Guerre », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 26-31.

contribuer à l'histoire nationale et de « la force du cadre national malgré l'extinction des grands récits. Et, par-là, du rôle des commémorations officielles » (Prost, 2019)⁸³⁸.

Reste à présent la question de savoir ce qui va se passer après le centenaire, assistera-t-on à un essoufflement comme beaucoup se le demandent, à la pérennisation des nouvelles formes mémorielles ou à d'autres transformations de notre rapport à la Grande Guerre ?

3.5.5. Exposition et mise en scène de la Grande Guerre : muséographie d'immersion et omniprésence des morts ou en immersion dans le monde des morts ?

Après la guerre, partout en Europe, naissent des mémoriaux mais aussi de nouveaux musées qui viennent étoffer le paysage muséal aux côtés des musées militaires nationaux (Fleury, 2014)⁸³⁹. On trouve plusieurs catégories de musées, les musées de l'armée à dimension nationale (*Militärhistorisches Museum der Bundeswehr de Dresde*, *Imperial War Museum de Londres* créé en 1920, musée royal de l'Armée de Bruxelles et musée de l'Armée - Hôtel national des Invalides de Paris), les musées de la Grande Guerre à dimension territoriale, situés sur l'ancien front ouest (In Flanders Fields Museum d'Ypres, musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux et Historial de la Grande Guerre de Péronne qui sont beaucoup plus récents). Cette mise en musée, parallèle à la gestion et la valorisation des sites de mémoire, cherche « à transmettre un sens du passé à un public en constante évolution » (Artico, 2019)⁸⁴⁰.

Dans les années 60, c'est dans un objectif pédagogique que les discours sont axés sur l'histoire bataille, avec les stratégies militaires, les grands généraux, mais aussi sur la mémoire combattante. Avec le développement de la valorisation des sites et lieux de mémoire de la Grande Guerre, à partir des années 80/90, notamment sous l'effet de leur mise en tourisme, un changement de paradigme s'opère avec un passage du tourisme de pèlerinage à un tourisme d'histoire. Ceci a pour effet de faire de l'historien, considéré comme l'expert, une « figure centrale du processus contemporain de mise en tourisme » et de faire bénéficier les acteurs des

⁸³⁸ Prost Antoine. 2019. « Les Français, la mémoire de la Grande Guerre et son centenaire », *Le Mouvement Social*, vol. 269-270, n° 4, p. 165-183.

⁸³⁹ Fleury Célia. 2014. « Muséographie(s) comparée(s) de la Grande Guerre en 2013. Allemagne – Belgique – France – Royaume-Uni », *In Situ*, n°25

⁸⁴⁰ Artico Chiara Isadora. 2019. « Museums and the Great War. Memory and esthetic : good practices to enhance tourism flows », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Paris, Éditions Codex, p. 421-432.

« renouvellements historiographiques » (Hertzog, 2012)⁸⁴¹. Anne Hertzog montre par exemple comment sur le site de Thiepval, l'apparition d'un musée qui « matérialise la mise en tourisme », parfois désigné sous le terme de centre d'interprétation, et un centre d'accueil des visiteurs, peuvent aussi modifier l'imaginaire et la perception de l'histoire et du site. Le mémorial de Thiepval « est devenu objet d'histoire exposé et expliqué par le truchement de la médiation muséographique » et devient « le lieu d'expression d'un nouvel imaginaire touristique associé aux lieux de mémoire de la Grande guerre » (Hertzog, 2012)⁸⁴². Sur des territoires traversés par des mémoires multiples, il peut être difficile de trouver un équilibre. Sophie Wahnich et Antonin Tisseron évoquent la fonction de certains lieux comme l'Historial de Péronne, situé en territoire britannique, porté par une mémoire vive, qui devient « un espace de négociation entre cette volonté historienne d'organiser la mémoire et des groupes intermédiaires » (Wahnich, Tisseron, 2001)⁸⁴³.

Célia Fleury montre l'évolution des muséographies de la Grande Guerre et à travers elles, celle des discours qu'ils véhiculent et « l'influence potentielle des historiographies nationales et les différents contextes politiques sur les actuelles expositions permanentes ». Elle analyse en particulier les scénographies de huit musées de l'Europe du Nord-Ouest. Elle observe d'abord que les muséographies sont plus esthétiques et plus immersives. Elle observe également que la plupart des thèmes et des récits sont largement similaires (les soldats et le front ; les « cultures de guerres »), mais d'autres sont traités avec des points de vue et ambiances émotionnelles différenciés (Fleury, 2014)⁸⁴⁴. Selon Dominique Trouche, les visites proposées produisent à la fois une confrontation esthétique au passé et un accès au passé à travers une expérience sensible. Elles sollicitent corporellement le visiteur invité à expérimenter des événements historiques et le passé. Ces dispositifs communicationnels se retrouvent aussi bien dans les expositions permanentes que sur les sites historiques et mémoriels. Musées et expositions de l'histoire des guerres se construisent entre exposition pédagogique et reconstitutions historiques et, comme le montre Dominique Trouche, « les modes de transmission du passé valorisent désormais la perception et l'expérience d'un visiteur qui n'a pas connu cette période historique, pour mieux organiser sa rencontre avec l'histoire ». Ils modifient le rapport à l'histoire qui est alors « simplifié, condensé et complexifié ».

⁸⁴¹ Hertzog Anne. 2012. « Tourisme de mémoire et imaginaire touristique des champs de bataille », *Via*, n°1.

⁸⁴² *ibid.*

⁸⁴³ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'historial de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

⁸⁴⁴ Fleury Célia. 2014. « Muséographie(s) comparée(s) de la Grande Guerre en 2013. Allemagne – Belgique – France – Royaume-Uni », *In Situ*, n°25

L'expérience de visite dans un musée ou un site historique autour de la Grande Guerre aujourd'hui, est donc avant tout une expérience dont l'objectif est de faire vivre, ressentir, éprouver des lieux, des histoires, des événements. On trouve donc fréquemment des mises en situation et des reconstitutions qui reproduisent pour les donner à voir, les conditions dans lesquelles s'est déroulée la guerre. Elles permettent aux visiteurs contemporains de se projeter cent ans en arrière. Les vestiges des tranchées sont aménagés, les tranchées sont reconstituées dans les musées, de manière à proposer aux visiteurs « une expérience de visite singulière » (Trouche, 2015)⁸⁴⁵.

La tendance de la muséographie immersive autour de la Grande Guerre serait d'origine anglo-saxonne selon Célia Fleury qui l'explique par « la distance entre les lieux d'inhumation et les familles, ainsi que la précocité de l'*Imperial War Museum* de Londres » (Fleury, 2014). Elle se développe en France sous l'effet de courants muséologiques globaux qui tendent à l'immersif, que nous avons évoqués avec le développement de la muséologie de point de vue, mais aussi sous l'effet de la disparition des derniers survivants et témoins de la guerre. Il devient fondamental pour les musées d'engager émotionnellement leurs visiteurs dans une lutte entre les tensions de la préservation de la mémoire et la valorisation du tourisme (Artico, 2019)⁸⁴⁶. L'éloignement temporel induit également l'idée que les discours autour de la guerre, que les médiations autour de la guerre méritent un traitement particulier dans lesquelles la fiction a son importance. La fiction si elle peut être questionnée car « productrice de représentations parfois éloignées et stéréotypées des événements » (Flon, 2012)⁸⁴⁷ a pourtant bien des atouts et permet au médiateur de combler les trous manquants de l'histoire, et comment elle est porteuse de savoir. Les expositions basées sur la reconstitution mettent en scène des événements historiques à partir des imaginaires, des impressions, en utilisant des personnages œuvrant, par exemple, comme témoins de ce que devaient être les périodes historiques et visant à faire sens pour les visiteurs contemporains en témoignant d'une proximité visuelle entre le passé et le présent (Trouche, 2015)⁸⁴⁸.

Si certains musées proposent une lecture chronologique de la guerre, certains proposent aussi une muséographie qui s'éloigne du musée d'histoire, utilisant l'art comme mode de

⁸⁴⁵ Trouche Dominique. 2015. La Guerre de 14-18 racontée aux touristes, [en ligne] <https://sms.hypotheses.org/3304> [consulté le 6 avril 2023].

⁸⁴⁶ Artico Chiara Isadora. 2019. « Museums and the Great War. Memory and esthetic : good practices to enhance tourism flows », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Paris, Éditions Codex, p. 421-432.

⁸⁴⁷ Flon Émilie. 2012. *Les Mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction et médiation*, Hermès-Lavoisier. 224 p.

⁸⁴⁸ Trouche Dominique. 2015. La Guerre de 14-18 racontée aux touristes, [en ligne] <https://sms.hypotheses.org/3304> [consulté le 6 avril 2023].

transmission, à l'instar de l'Historial de Péronne qui se refuse au spectaculaire. La violence est tenue à distance, la scénographie est aseptisée. Le « montage esthétique » de la scénographie qui « fait du corps mort et du corps souffrant, qu'ils soient représentés, scénographiés ou exposés, est aussi ce qui fait la puissance de signification du musée » selon Sophie Wahnich et Antonin Tisseron (Wahnich, Tisseron, 2001)⁸⁴⁹. L'Historial de Péronne qui présente un caractère paisible, s'apparente à un lieu de commémoration, voire à un cimetière où l'on vient « communier avec des morts et prendre la mesure d'un désastre ». C'est ici que se joue le caractère réconciliateur du lieu, qui « efface les lignes de partage traditionnelles entre amis et ennemis, vainqueurs et vaincus ». Cette mise à distance traduit la tentative d'unification des trois nations, n'oublions pas les objectifs d'euphémisation qui traversent le projet de l'Historial, mais elle peut être à plusieurs égards, un effacement d'une partie de la guerre et un obstacle à la compréhension (Wahnich, Tisseron, 2001)⁸⁵⁰.

Nous finissons ce chapitre sur la muséographie et nous clôturons également cette première partie de la thèse en posant une question incontournable, bien que parfois dérangeante, quelle est la place des morts dans les mises en scène de la Grande Guerre aujourd'hui ? L'expression la place des morts fait écho aux travaux de Patrick Baudry, en particulier à son ouvrage éponyme. La place des morts, c'est « le lieu où les morts sont déposés, où ils reposent, » c'est « l'endroit où on les situe » mais aussi « l'importance qu'on leur accorde » (Baudry, 1999)⁸⁵¹. Demandons-nous, quelle est la place des morts de la Première Guerre mondiale, quel est leur statut et comment celui-ci a-t-il évolué ? Quelle logique narrative, quelle mise en récit en avons-nous fait ? Qu'ont-ils fait, les morts de la Première Guerre mondiale, de nous ?

Dans la mémoire de la Grande Guerre, ils occupent une place centrale, hier comme aujourd'hui. La mort de masse pendant cette guerre a eu des effets importants dans la commémoration, la mise en mémoire de cette guerre, dans le rapport de notre société avec celle-ci jusqu'à aujourd'hui. Dans les années 20, selon l'historienne Annette Becker se développe « une immense chaîne de mémoire, locale et nationale, privée et publique, où chacun se réapproprie à son niveau son mort ou sa souffrance ». Présence, absence, retour des morts sont constants depuis la guerre et sont passés « par bien des formes de représentations » dont les

⁸⁴⁹ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'Historial de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

⁸⁵⁰ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'Historial de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

⁸⁵¹ Baudry Patrick. 1999. *La place des morts. Enjeux et rites*, Paris, Armand Colin, Collection Chemins de traverse, 205 p.

cérémonies, les monuments aux morts, les mémoriaux, les cimetières (Becker, 1998)⁸⁵². Annette Becker rappelait que « par sa dimension européenne et mondiale, par sa durée et son poids dans le siècle, la Grande Guerre porte à une réflexion paradigmatique sur ce qui fait l'objet même de l'histoire : le poids des morts sur les vivants ». Pour elle, la mémoire de la Grande Guerre est une construction « qui tend à rendre les morts à la vie en une tentative perpétuelle de résurrection, de retour du temps passé dans le temps présent » (Becker, 2008)⁸⁵³.

Patrick Baudry posait à propos de la mémoire des morts, la question suivante : Que fait-on des morts et surtout que font-ils de nous ? Il s'agit de « mettre en sens ce qui relève de l'impensable, de faire place à l'inconnu, de situer le monde visible en rapport de l'invisible, de comprendre le monde vécu dans sa relation à l'extériorité » (Baudry, 2001)⁸⁵⁴. Ce faisant, il rappelle que la mort n'est pas qu'un état biologique, c'est aussi un statut, construit culturellement et que toute culture se construit aussi dans son rapport à la mort. La mort questionne le sens que nous donnons à la vie, « dans une logique de sens qui implique le sens même de la société considérée ». La mort oblige « un rapport à la temporalité et à l'altérité ». Le rapport à la mort se construit dans l'ambiguïté mais aussi dans la violence. Les rites funéraires, par exemple, sacralisent l'existence du défunt mais peuvent aussi servir les intérêts des survivants qui cherchent à s'acquitter de la dette de la reconnaissance de cette existence et à surpasser le deuil et le chagrin qui les submergent. La violence est pour les survivants dans l'absence du mort, mais elle est aussi envers le mort lui-même, quelque part sommé à travers le rite de partir et de cesser de représenter la présence de la mort car « celui qui décède présentifie violemment la limite de la mort ». Ainsi, le rituel funéraire consiste donc aussi en une mise à l'écart, du mort et de la mort elle-même. Mais il ne s'agit pas de le faire disparaître ni le mort, cela est impossible, Patrick Baudry l'écrit avec justesse, « la mort ne se laisse pas ainsi déloger de la vie » et « l'obscurité demeure dans la clarté ». Il s'agit de lui donner une autre, une nouvelle place dans l'espace des vivants. Il ne s'agit pas non plus de faire disparaître la mort, il s'agit de lui donner du sens. C'est en ce sens que le rituel funéraire fait de la disparition un départ, et devient « l'espace de la signification de la mort ». Il permet le deuil, c'est-à-dire le « remaniement de sa propre place de vivant par rapport au défunt, comme médiateur des relations avec autrui ». Le rituel funéraire reconditionne donc l'entre-nous,

⁸⁵² Becker Annette. 1998. « Introduction », *Revue du Nord*, tome 80, n°325, p. 251-254.

⁸⁵³ Becker, Annette. 2008. « La Grande Guerre en 1998 : entre polémiques politiques et mémoires de la tragédie », *Les guerres de mémoires. La France et son histoire. Enjeux politiques, controverses historiques, stratégies médiatiques*. La Découverte, p. 83-93.

⁸⁵⁴ Baudry Patrick. 1999. *La place des morts. Enjeux et rites*, Paris, Armand Colin, Collection Chemins de traverse, 205 p.

construit notre rapport aux morts. C'est une défense culturelle qui « associe une temporalité sociale et une temporalité psychique ». Ainsi, la ritualité funéraire conditionne l'oubli ou le souvenir, qui dépendent à la fois du collectif et de notre individuelle acceptation ou non de la disparition du défunt. Dans le rituel funéraire, se met en place une figure du mort qui est à la fois « représentée et hors de la représentation ». Elle s'inscrit dans une logique narrative intergénérationnelle en rapport avec l'existence et qui vient donner sens à ce dont on se souvient. La mort par le rite funéraire devient un événement qui « prend sens dans le récit de notre vie, c'est-à-dire dans la relation avec le mort et dans la relation des vivants entre eux ». Pour Patrick Baudry, « il ne s'agit pas d'un événement qui se produit « dans » une mémoire. Mais d'un événement qui se produit dans une tension narrative, une interprétation incessante, une situation de soi dans un monde où ni soi ni le monde ne sont bornés à eux-mêmes ». Ainsi les objets porteurs de souvenirs, tels que la photographie, ne sont pas une « apparition maintenue » du mort, mais ils luttent » contre la disparition par effet implicite de distanciation » (Baudry, 2001)⁸⁵⁵. Dans son ouvrage *La place des morts*, Patrick Baudry évoque la sociologie de la mort, qui observant les années 70 et 80, met en lumière la place de la mort dans une société qui se veut radieuse et où la mort dérange. Dans un contexte où le religieux perd de son importance, où l'individualisme se développe, on observe « une tendance à l'abandon des cimetières et à l'oubli du défunt ». Mais paradoxalement, la mort ne disparaît pas pour autant. Au contraire, elle est très présente sur les écrans de cinéma et ceux de la télévision et pour Patrick Baudry, « tout se passe comme si un voyeurisme hautement ambigu (réconfortant et culpabilisant, rassurant et traumatisant) venait en compensation d'une invisibilisation des signes sociaux de la mort, du mourir et du deuil ». Dans ces mises en scènes, la mort à la fois se montre et s'efface, mais surtout elle perd « son statut de tragique qui oblige aux solidarités ». Ceci a pour effet d'opérer une disparition de la mort mais aussi de perturber la construction symbolique du rapport à la mort comme du rapport à la vie, de générer une confusion entre les deux, entre la souffrance et la jouissance, entre le risque de mourir et la sensation du vivre. On accepte la mort finalement parce que ce n'est plus la mort (Baudry, 2001)⁸⁵⁶. Pour le chercheur, c'est toujours le cas, dans les années 2000, et à notre sens, c'est encore le cas aujourd'hui.

⁸⁵⁵ Baudry Patrick. 1999. *La place des morts. Enjeux et rites*, Paris, Armand Colin, Collection Chemins de traverse, 205 p.

⁸⁵⁶ Baudry Patrick. 1999. *La place des morts. Enjeux et rites*, Paris, Armand Colin, Collection Chemins de traverse, 205 p.

Quelle est la place des morts dans les mises en scènes de la guerre de 14 ? Dominique Trouche évoque dans ses recherches la question de la mise en scène des morts dans les espaces muséaux. Les morts sont peu montrés en tant que morts, on ne montre généralement pas de photographies de corps morts ou de cadavres, mais ils n'en sont pas moins très représentés. Malgré cette absence, la présence des morts est une réalité, et selon la chercheuse, elle est « d'autant plus forte qu'elle est métaphorique ». Elle observe plusieurs modes de représentations des morts dans les mises en scènes de la Grande Guerre par l'objet ou par la photographie (Trouche, 2006)⁸⁵⁷. Les morts peuvent être représentés par leurs effets personnels, par les objets qu'ils utilisaient, un ressort courant, présent dans tous les sites qu'elle a observés. Les mises en scène cependant sont différentes, montrant soit l'individualité du soldat, par la mise en exposition des effets personnels d'un soldat autour d'un uniforme par exemple, soit la masse, avec l'entassement des objets. Ils peuvent mettre en scène les combats, les conditions de la mort mais aussi la vie quotidienne, dans une sorte de « simulacre des morts » ou les objets « manifestent le mort dans son état de présent à la vie ». Le mort n'est plus mort, il est juste absent, invisible. Cette volonté d'individualisation, de représentation du soldat, n'est pas forcément sa personnification, sa représentation en tant qu'individu. On ne sait en général pas à qui appartiennent les objets, ils sont une représentation de l'ensemble des soldats morts, rarement celle d'un mort en particulier. C'est dans cette configuration que s'inscrivent par exemple, les fosses de l'Historial de Péronne. C'est le même schéma de représentation du collectif par l'individu que l'on retrouve sur de nombreux monuments aux morts. Autre mode de représentation, la photographie. Le soldat y est représenté à travers un portrait ou une photographie prise en situation de vie. Dans le cas du portrait, il est d'abord représenté seul, dans son individualité et il est ensuite représenté dans le groupe, quand son portrait dialogue avec ceux d'autres soldats. Les effets sont cependant souvent les mêmes, le soldat même s'il est identifié, représente le groupe, l'ensemble des soldats morts. Sa mort est ici aussi remise en question, est-il vraiment mort ? La photographie comble l'absence et donne le sentiment qu'il n'est pas tout à fait mort, juste absent (Trouche, 2006)⁸⁵⁸.

Étudiant particulièrement la question des corps, Sophie Wahnich et Antonin Tisseron montrent qu'à l'Historial de Péronne, ils sont représentés par des uniformes exposés dans des fosses, creusées dans le sol, entourés des objets utilisés par les soldats qui tiennent lieu de reliques. Les uniformes ont un rôle de figuration, « ils figurent tous les soldats morts tel le soldat

⁸⁵⁷ Trouche Dominique. 2006. « Les procédés contemporains de mise en scène des guerres », *Amnis*, n°6.

⁸⁵⁸ Trouche Dominique. 2006. « Les procédés contemporains de mise en scène des guerres », *Amnis*, n°6.

inconnu de l'Arc de Triomphe » que Sophie Wahnich et Antonin Tisseron qualifient de « gisant des temps démocratiques, qui incarnerait la sacralité du peuple souverain dans l'exercice de sa souveraineté » (Wahnich, Tisseron, 2001)⁸⁵⁹. Le visiteur se « penche sur des vêtements qui inventent une présence pour les morts » mais cette présentation, alliée aux discours qui les accompagnent composés entre autres par des témoignages reconstitués, entre absence et présence des morts, induit pour les chercheurs, une confusion pour le visiteur qui doit décider si ces fosses symbolisent des sépultures, une représentation plutôt paisible, ou celle d'une tranchée, mais dans ce cas, « elle est trop propre, trop lisse ». Ces fosses tiennent aussi à distance la violence de la guerre et enferment les soldats dans une seule représentation, celle du soldat mort, immobile, invisibilisant quelque peu la vie, la vie quotidienne, les soldats en action pendant les combats. Le soldat est présenté comme victime, aux dépens de ses sentiments, de sa volonté, pour Sophie Wahnich et Antonin Tisseron « l'esthétique des fosses est dans le déni de ce rapport à l'héroïsme, non pas celui des dirigeants, mais celui des citoyens soldats qui ont encore dans leurs imaginaires le caractère sublime des soldats de la République ». Cette absence de la violence, ce rapport aux morts, se traduit également dans les vitrines et dans les autres espaces du musée, comme dans la présentation de la Somme. Pour eux, la présentation qui est faite de cette bataille, cherche à épargner aux visiteurs une trop grande émotion, comme si les visiteurs d'aujourd'hui ne peuvent supporter de voir autant de violence. Un cartel indiquant que « les batailles sont des expériences inimaginables par ceux qui n'y ont pas participé » mais aussi que les images sont « incertaines ou reconstituées », dénie presque la capacité du visiteur à saisir, ou du moins à approcher ce qu'était la guerre et ceci pour Sophie Wahnich et Antonin Tisseron a pour effet de renforcer ce rapport à la mort, à la déploration (Wahnich, Tisseron, 2001)⁸⁶⁰.

⁸⁵⁹ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'histoリアル de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

⁸⁶⁰ Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'histoリアル de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

Eléments de synthèse

Cette première partie nous a permis de poser le cadre théorique dans lequel est circonscrite notre recherche.

Nous avons dans un premier chapitre, discuté de la notion de médiation, comme pratique ou plutôt comme un ensemble de pratiques qui tendent à s'hybrider mais aussi comme objet conceptuel pour penser les situations de communication. Nous avons discuté de ces objets, en particulier de la mémoire, de l'histoire et du patrimoine, et mis en évidence les rapports au passé dans lesquels ils s'inscrivent. Nous avons également questionné la notion de lieu, centrale dans la médiation, et balayé les principaux concepts pour définir, étudier, délimiter le lieu dans les sciences humaines, en proposant toutefois une alternative, la notion de protopie. Nous avons exploré la question des publics mais aussi celle de l'expérience, à la fois de la façon dont elle influence les lieux de la culture et à la fois dont elle nous permet de construire notre connaissance du monde. Nous avons fini en questionnant les écritures et les réécritures, ce qui nous a amené à discuter des notions comme l'authenticité, l'interprétation, mais aussi les usages des images du passé. Enfin, nous nous sommes intéressée plus particulièrement aux processus

mnémoniques, au fonctionnement de la mémoire, à la mise en mémoire d'un l'événement traumatique et des multiples réécritures dont elle est susceptible de faire l'objet.

Dans le deuxième chapitre, nous avons questionné les notions d'immersion et de réalité virtuelle à travers le prisme de plusieurs disciplines, proches de l'informatique, du jeu vidéo, des sciences de la narration, de la littérature ou encore du théâtre. Cela nous a permis de comprendre l'importance de la perception et du processus perceptif dans le processus immersif. Nous avons proposé ensuite de discuter la notion de réalité virtuelle, entre le regard du chercheur Oliver Grau qui met en lumière le caractère imaginaire de la réalité virtuelle et l'omniprésence de l'immersion voire son caractère anthropologique et, le regard de l'ingénieur et pionnier Jaron Lanier, une vision plus humaniste que technophile, qui nous a permis de comprendre quels étaient les intentions, les projections des concepteurs qui cherchent à élaborer de nouvelles façon d'appréhender, de questionner et de comprendre le monde en passant non plus par le langage mais par les sens et le sensible. Nous avons ensuite proposé une historiographie rapide des dispositifs immersifs que l'on peut considérer comme modernes, ce qui nous a permis d'en observer la diversité et l'inventivité, avant de nous intéresser à la question des écritures immersives qui s'articulent entre règles, normes et créativité mais aussi entre espace et temps, entre de multiples points de vue. Nous avons fini en questionnant spécifiquement les médiations immersives, ce qui nous a permis de comprendre comment fonctionne l'espace comme opérateur de signification dans les expositions, et comment le dispositif influence le visiteur par la mise en scène dont il est d'ailleurs le centre, par les ambiances, par la mise en dialogue de multiples registres médiatiques mais avant tout par les sens.

Le dernier chapitre est consacré à la question des médiations de la Première Guerre mondiale et a commencé par discuter des images et des imaginaires de la guerre et de la façon dont ils ont été construits et ont évolué pendant et après la guerre. Nous avons vu comment de la figure du soldat glorieux, d'un discours patriotique, d'une image de la guerre en mouvement et ancrée dans les grandes batailles, nous sommes passés à l'image d'une guerre de siège, dans les tranchées, la souffrance et l'image d'un soldat héroïque, capable de tout endurer. Nous avons présenté les principales sources d'images et de représentations ainsi que les enjeux dans lesquels elles s'inscrivent avec en premier lieu les images de l'Armée, photographies, peintures, vidéos, qui sont destinées à la mobilisation des troupes, à la propagande de recrutement des alliés, tout autant qu'à contrer les stratégies de propagande allemandes. Nous avons vu le rôle des musées, les usages du patrimoine détruit par les combats, les débats autour des peintres et de leurs témoignages picturaux. Nous avons vu aussi comment après la guerre, s'organise le

récit mémoriel officiel et les pratiques de commémoration, comment se patrimonialise le champ de bataille, un processus porté par l'Etat mais aussi sous l'influence du tourisme qui connaît un essor fulgurant après la guerre. Nous avons également discuté de l'immersion, à travers le tourisme mais aussi de deux projets dont nous avons trouvé la trace, l'un réalisé, l'autre resté à l'état de projet.

Nous avons pour conclure cette première partie, discuté de la question de l'exposition de la guerre dans les musées en France, en particulier de la Première Guerre mondiale bien évidemment. Cela nous a permis de comprendre l'importance des musées dans la mise en exposition de la guerre et à travers cela, du récit et de l'identité nationale. Nous avons discuté de la question du patrimoine militaire, fortement lié à notre sujet, afin de comprendre comment l'armée s'est emparée des musées pour former et fédérer ses troupes et ce qu'elle en fait aujourd'hui, des espaces de dialogue avec la société civile. Cela nous a permis de comprendre également les problématiques spécifiques à ces patrimoines qui ne sont pas en premier lieu accessibles aux publics et qui sont marqués par le rapport entre l'armée et la société. Nous avons ensuite discuté de l'effet centenaire et de ce que cette période particulière nous dit de notre rapport à la Grande Guerre aujourd'hui. L'étude des muséographies autour de la guerre et en particulier de la Grande Guerre a mis à jour l'omniprésence de l'immersion, qui permet de créer du lien entre le passé et le présent, qui répond aux pratiques des publics, qui font appel non plus à leurs connaissances mais à leur propre expérience. Nous avons également abordé les multiples usages dont font l'objet ces lieux et la façon dont ils les traversent, les transforment, les font évoluer. Enfin, nous avons discuté de la place des morts, comme le fait Patrick Baudry, de l'importance de leur présence pour pallier justement leur absence et pour nous permettre de mettre à distance et quelque part de supporter la mort.

PARTIE 2 -

Après avoir défini les tranchées de la Première Guerre Mondiale comme terrain, il semblait indispensable de nous replonger dans l'histoire de la Grande Guerre dont nos connaissances personnelles se sont révélées finalement très minces, constituées de quelques souvenirs d'école, des images et informations produites par les médias particulièrement lors des périodes de commémorations, de films que nous avons vu et des souvenirs circulants dans notre propre espace familial. Il était important de nous détacher des représentations que nous avions ou tout du moins, d'être capable de les identifier, de les réactualiser, de les prendre en compte et si possible, de les distancier dans notre analyse. Comprendre l'histoire de la Grande Guerre était un préalable à notre recherche tout comme comprendre d'où venaient les images et les mises en scène d'aujourd'hui, ce qu'elles nous disaient de celles d'hier, à savoir sur quelles représentations et dans quel contexte elles s'étaient construites et avaient évolué, afin de mieux comprendre les représentations actuelles. C'est ce qui nous a mené à l'historien Rémy Cazals. A la suite de cet entretien, il nous semblait indispensable de creuser la question de savoir « comment on communique autour de la guerre dans les musées et quels usages fait-on de l'immersion ? ». Notre objectif était de tenter de comprendre ce que les processus de communication et d'immersion autour de la Grande Guerre avaient de spécifique et ce qu'ils avaient en commun à ce sujet avec les « autres » guerres en particulier les conflits contemporains. C'est ce qui nous a mené à rencontrer le directeur du musée de la Résistance et

de la Déportation de Haute-Garonne, ainsi que son adjointe chargée de médiation et enfin, à rencontrer Charlotte Georges Picot, directrice de la communication du musée de l'Armée. Cette première phase de recherche que nous avons qualifiée de phase exploratoire, nous a permis de préparer notre recherche de terrain au cours de laquelle nous avons d'abord, mené en parallèle des entretiens, des visites sur le terrain, des observations et des recherches plus spécifiques aux dispositifs que nous avons perçus comme pertinents quant à notre problématique. Sur la base de ces données, nous avons défini un corpus élargi de 25 dispositifs dont l'analyse nous a mené ensuite à la définition d'un corpus resserré composé de 10 dispositifs. Nous avons ensuite établi une grille d'étude détaillée et complété nos recherches, en vue d'une analyse sémiopragmatique. Cette deuxième partie présente donc notre protocole de recherche, ses fondements, les méthodes que nous avons employées mais aussi notre terrain, nos entretiens et observations ainsi que la présentation détaillée de notre corpus resserré, donnant des premiers éléments d'analyse. Cependant, au vu de la quantité de données que nous avons récoltées, nous avons fait le choix de ne pas donner ici tous les détails de notre analyse, seulement les éléments qui nous semblaient les plus caractéristiques et de compléter puis croiser ces analyses dans la troisième et dernière partie de notre thèse.

4. Approches, méthodes et techniques d'enquête

Quels outils mobiliser pour étudier les dispositifs et les médiations immersifs avec une approche communicationnelle ? Le point de départ de notre recherche était d'étudier comment les médiations immersives utilisant la réalité virtuelle modifiaient les pratiques de médiation. Notre positionnement était le suivant : pour comprendre ce que les dispositifs immersifs utilisant la réalité virtuelle modifient dans les pratiques de médiation, il pouvait être intéressant de les mettre en regard des dispositifs immersifs plus « traditionnels ». Une approche comparative donc. Ainsi nous avons cherché un terrain offrant un large panel de dispositifs portant donc sur la médiation du même objet. Il s'agissait pour nous d'éviter un requestionnement perpétuel de l'objet, partant du principe que chaque objet possède ses propres spécificités et que ces dernières peuvent influencer la façon dont il est mis en médiation. L'effet centenaire de la Première Guerre mondiale a été le terreau fertile de la production de nombreux dispositifs de médiation, en particulier de dispositifs immersifs en tout genre : reconstitutions tangibles, virtuelles, spectacles, bals, escape game, sans compter le penchant

des nouvelles muséologies des musées et des centres d'interprétation pour l'immersion. C'était le parfait terrain. Pour préciser encore notre recherche, nous avons fait le choix de travailler sur les dispositifs immersifs qui proposaient une reconstitution d'un objet bien spécifique : la tranchée. Notons que nous connaissons bien les dispositifs immersifs pour avoir travaillé plusieurs années auprès d'une entreprise spécialisée dans la modélisation 3D et la création d'expériences de réalité virtuelle, et nous avons largement exploré la technique autour de l'immersif. A partir de là, s'est posée la question de savoir quel protocole de recherche et quelles techniques d'enquête nous pouvions mobiliser pour d'une part, étudier ces médiations immersives avec une approche communicationnelle pour déterminer ce qu'elles avaient de commun et ce qu'elles avaient de différent. D'autre part, pour comprendre sur quelles représentations collectives et individuelles de la Première Guerre et des tranchées étaient fondées ces médiations mais aussi de comprendre les enjeux mémoriels mais aussi culturels, sociaux et politiques de la médiation de l'un des plus grands conflits du 20ème siècle, il nous fallait aussi tenter de comprendre comment se sont créées ces représentations, comment elles ont évolué et circulé tout au long du siècle. Ces deux axes de recherche posaient chacun de nombreuses questions, nécessitaient chacun des techniques spécifiques que nous devions rassembler dans un protocole de recherche qui nous permette de les explorer simultanément tout en étant conforme aux méthodologies des sciences de l'information et de la communication, c'est à dire un protocole à la fois rigoureux et souple, ce que Gérard Derèze dans l'introduction de son ouvrage *Méthodes empiriques de recherche en information et communication*, considère une « nécessaire adaptabilité » propre à chaque sujet d'étude (Derèze , 2019)⁸⁶¹.

En questionnant la trivialité de l'être culturel « tranchée » et en questionnant des objets communicationnels impliquant des technologies nouvelles, pour nous, essentiellement la réalité virtuelle, nous ne pouvons ignorer les questionnement d'Yves Jeanneret induits par l'analyse trivialiste qu'il formule en conclusion de son article *La trivialité comme évidence et comme problème*, à savoir : « quelles sont les conséquences méthodologiques du fait de penser en termes de transformation des messages ? Comment se saisit et s'analyse la réécriture ? Comment se décrivent les transformations ? Quel type de pouvoir social la réécriture manifeste-t-elle ? Comment penser les pouvoirs éditoriaux et médiatiques, si l'on sort du modèle binaire de l'émetteur et du récepteur ? Comment étudier en tant que telles les mutations matérielles des

⁸⁶¹ Derèze Gérard. 2019. *Méthodes empiriques de recherche en information et communication*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, coll. Info&com, 285 pages. 285 p.

circuits culturels sans faire du déterminisme technique ? » (Jeanneret, 2000)⁸⁶². Ces questions ont traversé tout notre travail. Les clés d'analyse qu'il cite en amont dans cet article, sont déjà une première piste. D'abord, il encourage l'interdisciplinarité propre aux SIC, avec des méthodes empruntées à d'autres disciplines aux sciences de l'information et de la documentation, aux sciences des médias et des médiations sociales, aux sciences linguistiques pour permettre la description rigoureuse des phénomènes observés, aux sciences de l'archive également. Il préconise également de penser l'interdisciplinarité dans l'étude de la trivialité comme « lieu de recherche », comme un lieu croisant des méthodes et des concepts empruntés à d'autres disciplines mais mobilisés de manière différente pour encourager l'invention d'un « croisement fécond des méthodes capable de produire du neuf ». Il postule ainsi que « l'idée d'éclectisme méthodologique (au sens étymologique du terme), c'est-à-dire le choix de méthodes à partir d'une problématique et d'enjeux, peut caractériser ce type de recherche, dans laquelle les idées neuves peuvent naître de l'utilisation d'outils classiques – et aussi des outils neufs de la contextualisation nouvelle d'outils anciens. » Enfin, Yves Jeanneret met en garde, observer un objet communicationnel au prisme de la trivialité est « une lecture, certes documentée et fondée sur des concepts généraux de situations et de pratiques singulières, mais seulement une lecture, et non une explication du social ». Cette lecture est propre à l'interprétation du chercheur, seul capable de déterminer ce qu'il juge important et elle est conditionnée à la réalité qui veut que « les textes sont troués et les méthodes sont réductrices » (Jeanneret, 2000)⁸⁶³.

Dans la même perspective, et inspirée par les travaux d'Yves Jeanneret, la chercheuse Joëlle Le Marec a consacré une large partie de ses recherches à la « nécessité de penser le rapport à la pratique pour analyser les pratiques » (Le Marec 2004)⁸⁶⁴. Ce questionnement fréquent et nécessaire pour tout chercheur, Joëlle Le Marec le formule ainsi dans son mémoire d'habilitation à diriger des recherches : « quel type de savoir peut-on construire à partir de méthodes d'enquêtes lorsque l'on sait que celles-ci ne fournissent aucun accès à des réalités sociales brutes, mais uniquement à des phénomènes entièrement pré-interprétés selon des catégories qui sont constitutives de l'objet même de la recherche – ces catégories pouvant être

⁸⁶² Jeanneret Yves. 2000. « La trivialité comme évidence et comme problème – À propos de la querelle des impostures », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, n°1.

⁸⁶³ Jeanneret Yves. 2000. « La trivialité comme évidence et comme problème – À propos de la querelle des impostures », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, n°1.

⁸⁶⁴ Le Marec, Joëlle. 2004. « Usages : pratiques de recherche et théorie des pratiques », *Hermès, La Revue*, n°38, 141-147.

des interactions, des normes, des contraintes, des initiatives, des usages ». (Le Marec, 2002)⁸⁶⁵. Pour répondre à cette question, elle prend d'abord en compte la complexité et la trivialité des objets de la recherche, elle interroge également la question du terrain en regard des notions mobilisées. Ces notions permettent d'organiser l'observation sur le terrain qui, bien borné, permet de dégager des unités socio-communicationnelles facilitant l'étude des notions suscitées. Cependant, pour Joëlle Le Marec, il ne s'agit pas d'aller chercher les concepts sur le terrain. Ni concepts ni terrain ne doivent enfermer la recherche par des acceptions trop rigides mais bien ouvrir à la discussion, en explicitant notamment la réalité de leurs limites, de ce qui est inclus ou exclu dans la recherche par le chercheur et pourquoi. Terrain et concepts doivent être perpétuellement mis en regard l'un de l'autre afin de « se contraindre à se transformer mutuellement pour aider à se rapprocher de ce qu'on entrevoit et qui est toujours un déséquilibre à résoudre entre ce que l'on voudrait penser et ce que l'on saisit empiriquement » (Le Marec, 2002)⁸⁶⁶.

C'est à partir de ces questionnements Joëlle Le Marec développe la notion de composite dans l'idée de « faire apparaître comment diverses modalités d'existence du savoir et des représentations sont mobilisées dans des tâches précises et dans une multitude d'ajustements, d'actions, de création, de destruction, de transformations éphémères. Or, ces opérations sont destinées à produire une représentation stable et lisse des savoirs, collectivement disponible et opératoire : elles créent les conditions de leur propre oubli. Ainsi la production d'une mémoire efficace (le savoir tel qu'il est présenté en bibliothèque), nécessite à la fois l'amnésie sociale de ces conditions de production, et la mobilisation infatigable d'objets, de relation, de normes sans cesse en mouvement et vivants » (Le Marec, 2002)⁸⁶⁷. C'est également ces questionnements qu'elle propose avec Igor Babou, dans le cadre d'une étude sur les usages en bibliothèque, une méthode ethno-sémiotique cherchant à sortir de la description propre à l'ethnologie appliquée à la communication, et qui tente d'assembler des unités communicationnelles dans des typologies et des hiérarchisations compliquées pour « faire apparaître les relations dynamiques entre les phénomènes conçus comme des processus » (Babou, Le Marec, 2003)⁸⁶⁸. Ainsi, le protocole de cette enquête s'articule entre entretiens menés auprès des professionnels et des

⁸⁶⁵ Le Marec Joëlle. 2002. Ce que le terrain fait aux concepts : publics, représentations, usages – vers une théorie des composites. Mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université de Paris 7.

⁸⁶⁶ Ibid.

⁸⁶⁷ Ibid.

⁸⁶⁸ Le Marec Joëlle, Babou Igor. 2003. « De l'étude des usages à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque », *Lire, écrire, récrire – objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque publique d'information, coll. Études et recherche, p. 233-299.

usagers mais aussi autour de l'étude d'un corpus de documents faisant l'objet d'une analyse sémiotique. Cette approche ethno-sémiotique nous semblait pertinente pour nous qui questionnons le processus de conception et donc les pratiques de médiation des professionnels impliqués, en tenant compte des représentations des usages mais aussi de celles de la tranchée et de la Première Guerre mondiale au sein de ce processus.

Pour étudier les dispositifs et non plus le processus de conception, c'est à dire la façon dont sont mises en scène les tranchées, en prenant en compte la dimension spatiale de cette forme particulière d'écriture, la sémio-pragmatique, largement employée dans les SIC nous semblait un bon point de départ. L'ancrage de cette approche se trouve dans les travaux de C.-S. Peirce, à la fin du 19^{ème} siècle, qui considère que « l'énoncé et le texte ne font sens qu'en relation avec le contexte dans lequel ils sont émis et reçus » (Odin, 2011)⁸⁶⁹. Théorisée par Roger Odin un siècle plus tard, comme « un modèle de (non-)communication qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture » (Odin, 2000)⁸⁷⁰, la sémio-pragmatique est une approche incontournable en SIC. Indispensable même pour les chercheurs Jean-Pierre Meunier et Daniel Peraya qui, dans leur ouvrage *Introduction aux théories de la communication*, montrent comment l'évolution des théories de la communication, fondées en grande partie sur l'analyse du langage et donc sur la sémiologie et la linguistique, finit par poser comme impensable l'analyse d'un message de communication sans la prise en compte de son contexte de production et de réception (Meunier, Peraya, 2004)⁸⁷¹. Pour rappel, nous avons fait le choix de nous concentrer dans ces travaux de thèse, sur la partie production et diffusion et de mettre de côté la question de la réception. C'est un choix largement assumé, car notre projet de recherche ne s'arrête pas à la thèse, bien au contraire, nous le considérons comme la première étape d'une démarche de long cours. Pour comprendre ce que les dispositifs immersifs apportent à la transmission des savoirs et à l'élaboration des connaissances, nous pensons qu'il est nécessaire de maîtriser les questions autour de la production et de la diffusion avant d'interroger les publics. Comment comprendre réellement ce que le dispositif immersif produit sur l'utilisateur sans en comprendre toutes les subtilités, le processus de conception, la mise en narration ? La sémio-pragmatique nous offrait donc un

⁸⁶⁹ Odin Roger. 2011. *Les Espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 159 p.

⁸⁷⁰ Odin Roger. 2000. *De la fiction*, De Boeck Supérieur, p. 9-13.

⁸⁷¹ Meunier Jean-Pierre, Peraya Daniel. 2004. *Introduction aux théories de la communication - Analyse sémio-pragmatique de la communication médiatique*, De Boeck Supérieur, 459 p

cadre de pensée et des outils permettant d'étudier à la fois le message et le langage dans lequel il est formulé, autrement dit les écritures ou plutôt les réécritures de la tranchée (sémio) et leur contexte de production et de diffusion (pragmatique). A ce propos, nous tenterons de suivre les conseils de Roger Odin nous invitant à mettre « le contexte au point de départ de la production de sens » (Odin, 2017)⁸⁷². Nous garderons en tête l'approche immanentiste que Roger Odin associe à l'approche pragmatique et qui postule que le texte ou le langage est « doté de caractères structuraux permanents » (Odin, 2011)⁸⁷³ tout en alertant sur les dangers de ce positionnement qui tend à glisser vers des jugements de valeurs.

C'est également en utilisant la sémio-pragmatique que Jean Davallon et Émilie Flon proposent d'analyser les contenus des expositions dans un article coécrit en 2013, revenant sur les études autour de l'exposition comme média. Ils rappellent que la mise en scène d'une exposition « suppose un ensemble composé de plusieurs unités » mais aussi que « le dispositif scénique se construit à partir de la position physique et intellectuelle du spectateur et déploie des éléments signifiants pour le transporter, l'amener à accepter le jeu de la mise en scène s'il souhaite comprendre de quoi il est question à travers le dispositif » (Davallon, Flon, 2013)⁸⁷⁴. Ainsi, selon eux, « le principal apport de cette démarche sémio-pragmatique (à propos de l'exposition) est de montrer que le média spatial détermine la construction du sens car il est à la fois cadre d'interprétation du message et structure discursive ». Ce faisant, ils évoquent également l'intérêt de cette démarche pour l'analyse d'autres dispositifs médiatiques. Cette dimension spatiale dans l'étude de l'exposition est particulièrement intéressante pour nous qui nous inscrivons dans leurs travaux et qui cherchons à étudier des dispositifs où l'espace est prédominant (Davallon, Flon, 2013)⁸⁷⁵.

C'est dans la même perspective que Émilie Flon et Yves Jeanneret proposent « d'introduire la catégorie du schème organisateur pour la description des constructions médiatiques complexes ». Conçu comme une « construction structurelle qui assure un lien entre les dimensions technique, sémiotique et phénoménologique de la représentation, définissant ainsi certaines conditions déterminantes de la construction du sens des informations au sein

⁸⁷² Odin Roger, Péquignot Julien. 2017. « De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication : Entretien avec Roger Odin », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n°20, p. 120-140.

⁸⁷³ Odin Roger. 2011. *Les Espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 159 p.

⁸⁷⁴ Davallon Jean, Flon Émilie. 2013. « Le média exposition », *Culture & Musées*, Hors-série.

⁸⁷⁵ *ibid.*

d'un dispositif » (Flon, Jeanneret, 2010)⁸⁷⁶, le schème organisateur peut être envisagé comme une catégorie sémiotique au service de l'étude et de l'analyse d'un dispositif communicationnel. Cette notion émerge pour eux des travaux de plusieurs chercheurs autour notamment de la notion de pattern. D'abord, celle élaborée par Marcia Bates (2005 et 2006)^{877 878} et discutée par Sylvie Leleu-Merviel et Philippe Useille (2008)⁸⁷⁹. Dans ce cadre, le pattern est posé comme désignant à la fois une organisation existante dans le monde et la perception de cette organisation. Il possède un caractère dynamique qui le distingue de la structure où « est en jeu l'élaboration ou au moins la visée d'un sens par la construction de quelque chose de nouveau qui s'ajoute aux données. Des données identiques auraient des significations différentes lorsqu'elles ne sont pas intégrées dans le même pattern. » Mais cette double acceptation pose un problème de clarté quant à distinguer ce qui revient de l'organisation du monde et de la perception de cette organisation. Les chercheurs se tournent alors vers « l'approche développée par Louis Marin et à la notion de dispositif socio-symbolique définie par Jean Davallon » (Flon, Jeanneret, 2010)⁸⁸⁰. La référence que Louis Marin, pour qui le schème est à la fois un processus et un sens, fait à la notion de structure posée par Lévi-Strauss, les poussent à interroger la notion de schème et la notion de structure. A leur sens, le caractère dynamique de la première se différencie de la « fixité » et de la « totalité » de la deuxième. Ils considèrent que la notion de schème met le chercheur dans une posture pragmatique tout comme la notion de dispositif socio-symbolique développée par Jean Davallon qui se différencie elle-aussi de la notion de structure. Ils considèrent également que le schème repose sur « l'organisation particulière d'un dispositif (médiatique et textuel) » de communication et « s'articule à la matérialité du dispositif » à la différence de la structure de Lévi-Strauss qui est abstraite et organise des relations sociales. Louis Marin en cherchant à « faire apparaître les configurations du sens » s'approche d'une notion de schème similaire au complexe « texte-média » développé par Yves Jeanneret, c'est-à-dire « des configurations dispositives à la croisée de la dimension médiatique et de la dimension textuelle » (Jeanneret, 2008)⁸⁸¹. Cette idée renvoie à celle d'une « matrice formelle

⁸⁷⁶ Flon Émilie, Jeanneret Yves. 2010. « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran », *RIHM : revue des interactions humaines médiatisées*, vol.11, n°1.

⁸⁷⁷ Bates Marcia. 2005. « Information and knowledge: an evolutionary framework for information science », *Information Research*, vol. 10, n°4.

⁸⁷⁸ Bates Marcia. 2006. « Fundamental Forms of Informations », *Journal of the American Society for Information Science*, n°57

⁸⁷⁹ Leleu-Merviel Sylvie, Useille Philippe. 2008. Quelques révisions du concept d'information, *Problématiques émergentes dans les sciences de l'information*, Lavoisier, p.25-56.

⁸⁸⁰ Flon, Emilie, Jeanneret, Yves (2010), « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran », *RIHM : revue des interactions humaines médiatisées*, vol.11 n°1

⁸⁸¹ Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité*, vol.1. Hermès Lavoisier, Paris.

» et amène Emilie Flon et Yves Jeanneret à envisager les liens du schème organisateur avec l'écriture, notamment sa dimension visuelle autrement dit : « les relations des opérations signifiantes à la forme graphique » (Flon, Jeanneret, 2010)⁸⁸². Ce faisant, ils se rapprochent de la définition de pattern proposée par Goody qui envisage l'écriture comme « dispositif spatial de triage de l'information ». Cette question de l'organisation spatiale de l'information aboutit pour les auteurs « à la constitution d'un schème organisateur (du mode de saisie des signes et des postures intellectuelles et pratiques que celui-ci permet), qui permettrait la construction d'un savoir (en rendant visible la contradiction, les similitudes, etc.) ». Le schème organisateur qui associe règles de mise en forme et règles de mise en sens de façon répétitive, oriente la production de sens. L'identification du schème organisateur serait donc en partie possible par le repérage d'une série de règles de mise en forme et de mise en sens. Il faut donc considérer la notion de schème organisateur comme une « structure opératoire » qui organise « un dispositif, dans laquelle s'incarnent, par résonance, des représentations ou interprétants des acteurs » (Flon, 2008)⁸⁸³. Emilie Flon et Yves Jeanneret ajoutent que, « à travers les caractéristiques formelles du dispositif, se configure une représentation du monde qui tend vers la formalisation d'une médiation. » La notion de schème qui se distingue toutefois de celle de pattern en « désignant des dispositifs graphiques créés par l'homme et historiquement situés ». Ce faisant, elle permet pour les auteurs « de décrire des structures socialisées particulières, fondées sur une mémoire des formes » et elle « ouvre donc la possibilité d'intégrer la description à la question plus générale des processus qui associent, sans les opposer, les paliers de la perception, de la mise en forme et de la signification » (Flon, Jeanneret, 2010)⁸⁸⁴.

La chercheuse Lise Renaud propose, dans le prolongement des travaux d'Émilie Flon et d'Yves Jeanneret sur le schème organisateur, de s'intéresser à ce que les dispositifs d'aide à l'interprétation patrimoniale « donnent à voir et à entendre aux visiteurs » (Renaud, 2020)⁸⁸⁵. Cette proposition part du constat que « la diversité des outils actuellement proposés aux visiteurs par les sites patrimoniaux rend délicate une compréhension fine des médiations à l'oeuvre », que la notion de médiation numérique révèle « un fatras numérique » mais aussi

⁸⁸² Flon Émilie, Jeanneret Yves. 2010. « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran », *RIHM : revue des interactions humaines médiatisées*, vol.11, n°1.

⁸⁸³ Flon Emilie. 2008. « La médiation entre production et réception : analyse sémiotique et approche communicationnelle », *Communication & Langages*, 158 : 13-24.

⁸⁸⁴ Flon Émilie, Jeanneret Yves. 2010. « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran », *RIHM : revue des interactions humaines médiatisées*, vol.11, n°1.

⁸⁸⁵ Renaud Lise. 2020. « Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale », *Scénographie Numérique Du Patrimoine*, Éditions Universitaires d'Avignon, p. 133-155.

qu'il est nécessaire pour le chercheur de « s'extraire des formules promotionnelles autour de l'immersion et de l'expérientiel ». Lise Renaud propose de caractériser les outils d'aide à l'interprétation patrimoniale « en fonction de la position perceptive du visiteur, ainsi que du rapport au patrimoine et au savoir qu'ils préfigurent ». Il s'agit donc pour la chercheuse de s'intéresser spécifiquement aux postures perceptives et aux logiques de représentations qui constituent selon elle, « un enjeu pour l'analyse de l'énonciation numérique patrimoniale ». Ce faisant, elle met le focus sur les logiques communicationnelles à l'œuvre dans les dispositifs et évite de « négliger le processus interprétatif nécessaire » à la mobilisation des outils d'aide à l'interprétation au cours d'une visite patrimoniale. La chercheuse propose une analyse formelle de type sémio-pragmatique des dispositifs centrée sur « l'étude de la forme perceptible des représentations numériques ». Elle s'intéresse aux trois dimensions des opérations de mise en forme et de mise en sens, nommé design, c'est à dire : « la composition de la représentation numérique (agencement des signes, registre sémiotique, signes plastiques, etc.), la relation entretenue entre la représentation et son référent ainsi que les actions sollicitées auprès du visiteur pour la construction de sens ». C'est en analysant ces trois dimensions qu'elle propose de qualifier les dispositifs d'aide à l'interprétation. L'analyse des logiques perceptives propose trois catégories : sélective, comparative, globalisante. La logique sélective consiste à focaliser l'attention du visiteur sur une « sélection de points saillants jugés dignes d'intérêts ». La logique globalisante propose au visiteur une « vue globale », « une perception d'ensemble ». Enfin, la logique comparative invite le visiteur à « rapprocher et à comparer des représentations ». Ces trois logiques peuvent être mobilisées de différentes manières, soit en focalisant sur une seule d'entre elles, soit en mobilisant deux ou trois logiques tout au long du parcours utilisateur. Concernant les logiques de représentations elles relèvent des trois catégories suivantes : le classement proche de l'inventaire, le commentaire pour « expliciter ou développer une thématique précise » et enfin, le substitut fonctionnant sur un principe de mimétisme « mais surtout opère comme mise en présence de l'absent ou de l'imperceptible ». Lise Renaud tire de cette analyse croisant les logiques des archétypes. L'écran-reconstitution, qui se rapproche de notre objet de recherche, mobilise une posture perceptive comparative, une logique de représentation de l'ordre du substitut. Elle reconnaît cependant les difficultés qu'induit ce type de classement et que les outils étudiés sont parfois difficiles à classer dans l'un ou l'autre des catégories (Renaud, 2020)⁸⁸⁶.

⁸⁸⁶ Renaud Lise. 2020. « Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale », *Scénographie Numérique Du Patrimoine*, Éditions Universitaires d'Avignon, p. 133-155.

Lise Renaud aborde également la question de l'authenticité renvoyant aux travaux de Cécile Tardy autour de la médiation d'authenticité des substituts numériques (Tardy, 2015)⁸⁸⁷. Les dispositifs immersifs proposant des reconstitutions de la tranchée, sont des dispositifs qui tentent de reproduire le réel, ou tout du moins un effet de réel. La question de l'authenticité et de la légitimité du discours se pose alors et nous pousse à nous interroger sur la façon dont les dispositifs de notre corpus gèrent cette relation d'authenticité puisque ces derniers, convoquant la reconstitution tentent de donner un effet de réel et d'authenticité. Aussi nous avons intégré dans notre grille d'analyse la question de la réalité historique et de l'utilisation des archives et sources documentaires afin de voir comment elles étaient utilisées et ce que cela faisait au sentiment d'authenticité recherché par les dispositifs immersifs. Nous avons également cherché à savoir dans le cadre de nos entretiens, quelle était la place des historiens et des scientifiques dans le processus de construction dans nos entretiens, et tenté de comprendre comment ils avaient influencé la dimension authentique d'une part, et d'autre part, comment cela était traduit dans le système narratif.

Utiliser la méthode proposée par Lise Renaud pose cependant pour notre travail plusieurs problématiques. D'abord le fait que ses recherches portent sur les outils d'aide à l'interprétation patrimoniale en lien avec une exposition ou un site historique ce qui n'est pas toujours le cas des dispositifs de notre corpus. Cela pose la question aussi de savoir en regard de quoi la logique de représentation doit être étudiée pour les dispositifs de notre corpus n'étant pas directement liés à un site ou une exposition. Ensuite, son travail porte sur des dispositifs de nature technique différente des nôtres, puisqu'elle étudie des applications proposées sur tablettes et smartphones. De la même manière, les mêmes questions se posent autour des travaux d'Emilie Flon et d'Yves Jeanneret qui prennent appui sur l'étude de sites internet, ou encore ceux d'Emilie Flon et Jean Davallon qui portent sur l'exposition et non pas sur l'immersion. Les dispositifs immersifs ayant la particularité de faire disparaître l'écran pour plonger les visiteurs dans un espace à 360°, le mode d'analyse doit être différent de celui des outils d'aide à l'interprétation patrimoniale proposés sur des supports de type smartphone ou tablette.

Qu'en est-il donc des recherches portant sur l'immersion maintenant que nous avons évoqué les recherches autour de l'exposition comme média ainsi que celles se situant autour

⁸⁸⁷ Tardy Cécile. 2015. « La médiation d'authenticité des substituts numériques ». Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press.

des dispositifs numériques d'aide à l'interprétation patrimoniale. Quels outils et approches méthodologiques nous proposent les chercheurs ? Nous détaillerons ici les principaux travaux que nous avons mobilisés. Florence Belaën propose une typologie des expositions immersives qui croise à la fois les logiques de représentation et les différentes techniques d'immersion, tenant compte du degré d'implication du visiteur. Elle propose de construire une typologie des expositions immersives selon le rapport au savoir en utilisant les logiques exogènes proposant une reconstitution à partir du réel (existant partiellement ou disparu), endogènes (imaginaire) et mixtes proposées par Raymond Montpetit. Elle simplifie dans certains de ses travaux ces logiques en registres, celui de l'imitation qui propose la reconstitution du sujet dans une logique de *mimèsis* et le registre de la suggestion⁸⁸⁸ (Belaën, 2005)⁸⁸⁹. Si nous avons fait le choix pour affiner notre étude de travailler sur les dispositifs présentant essentiellement des reconstitutions utilisant donc le registre de l'imitation, nous verrons que certains utilisent tout de même les deux registres. Florence Belaën insiste également sur la question de l'émotion, au cœur de l'expérience du visiteur proposée / vécue, s'appuyant sur Stephen Bitgood, qui a largement travaillé sur la question des dioramas. Celui-ci considère également que l'affect est un critère important d'étude des dispositifs avec la mesure des comportements et celui de la cognition. Parmi les autres éléments qu'il propose de prendre en compte pour effectuer l'analyse d'un dispositif dioramique, l'impact sur le plan cognitif, le contexte de présentation et les liens du diorama avec celui-ci, le processus de conception, les aspects matériels du dispositif (Bitgood, 1996)⁸⁹⁰. Enfin, Florence Belaën insiste sur l'importance du système narratif comme fondamental dans la mise en œuvre d'une exposition immersive et comme plus efficace quand il implique un système d'identification du visiteur à un personnage faisant pleinement partie de l'histoire (Belaën, 2005)⁸⁹¹. Cette notion n'est pas sans faire écho au schème organisateur d'Émilie Flon et Yves Jeanneret.

Pour les chercheurs Philippe Bonfils et Michel Durampart, qui étudient ce qu'ils nomment « l'expérience communicationnelle immersive », il est également indispensable de poser la question de « la capacité des chercheurs à imaginer un (ou des) cadres méthodologiques

⁸⁸⁸ Elle définit la notion de suggestion en reprenant la définition d'Etienne Souriau dans son ouvrage *Vocabulaire d'esthétique* comme ce « qui exerce sur l'esprit pour lui faire éprouver ou penser quelque chose » (Souriau, 1990)

⁸⁸⁹ Belaën Florence. 2005. « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, n°5, p. 91-110.

⁸⁹⁰ Bitgood Stephen. 1996. « Les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas : compte rendu critique », *Publics et Musées*, n°9, p. 37-53.

⁸⁹¹ Belaën Florence. 2005. « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, n°5, p. 91-110.

et des opérationnalisations adaptées à l'étude de ces environnements immersifs » (Bonfils, Durampart, 2013)⁸⁹². Dans un article coécrit en 2013, qui s'intéresse particulièrement aux questions méthodologiques, ils mettent en évidence « la complexité d'explorer les dispositifs numériques en tenant compte de la posture du chercheur, et des effets individuels et collectifs dans l'étude des usages ». Selon eux, il est nécessaire pour les chercheurs « d'expérimenter un renouvellement des méthodologies à l'aide de modèles théoriques émergents, face à la contrainte d'une faible production d'études empiriques sur lesquelles s'appuyer, et de la nécessité d'une expertise technique importante pour manipuler les dispositifs de tests ». Précisons ici, que ces chercheurs travaillent essentiellement sur la question des usages des dispositifs par les publics. Rappelons également que notre corpus de dispositifs comprend des dispositifs numériques mais aussi des dispositifs analogiques. Cependant, Bonfils et Durampart eux-mêmes font référence à des dispositifs techniques différents les uns des autres mais qui sont tous reliés par la notion d'immersion. Cependant, leurs questionnements traversent forcément les nôtres, à propos de l'étude de la production et de la diffusion de ces dispositifs. Rappelant les études et les concepts dégagés par les chercheurs français, en regard des chercheurs anglais très présents dans le domaine, ils questionnent les enjeux méthodologiques de la recherche autour de l'expérience communicationnelle immersive. D'abord il s'agit de sortir du déterminisme qui oppose technique et social, homme et machine, que dénoncent Bonfils et Durampart, ce qui fait écho aux questionnements de Joëlle Le Marec, pour les penser ensemble au regard de l'un et de l'autre sans pour autant les confondre dans une même approximation. La complexité des environnements immersifs apporte une difficulté supplémentaire qui nécessite de mobiliser de nouveaux ancrages théoriques et méthodologiques (Bonfils, Durampart, 2013)⁸⁹³. Ces modalités spécifiques, c'est à dire les nouvelles modalités sensori-motrices de navigation, la possibilité de déambulation par l'intermédiaire d'un avatar, la possibilité de changer de point de vue et de tourner au sein d'une scène en trois dimensions, engendrent ce que Philippe Bonfils nomme des effets circulaires de centration et de décentration du sujet à son objet (Bonfils, 2007)⁸⁹⁴. Elles obligent les utilisateurs à une forme « d'agilité posturale » selon Etienne Armand Amato et Olivier Arifon (Amato, Arifon, 2005)⁸⁹⁵. Ces

⁸⁹² Bonfils Philippe, Michel Durampart. 2013. « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, n°6(1), p.107-124.

⁸⁹³ Bonfils Philippe, Michel Durampart. 2013. « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, n°6(1), p.107-124.

⁸⁹⁴ *ibid.*

⁸⁹⁵ Amato Étienne Armand, Arifon Olivier. 2005. « Simulation de négociations diplomatiques, immersion pédagogique et développement de compétences », *Négociations*, vol. 3, n°1, p. 131-144.

nouvelles interfaces posent la question de savoir comment identifier les nouvelles interactions qu'elles engendrent. A propos des usagers, il s'agit de mesurer comment les dispositifs immersifs « focalisent l'attention et le sentiment de présence du sujet », comment ils entraînent la reconfiguration des relations sociales et enfin « la représentation symbolique du sujet dans ces environnements » (Bonfils, Durampart, 2013)⁸⁹⁶. Sans oublier le fait que les études menées, du moins en 2013, se situent dans des contextes ludiques essentiellement. Ils signalent également la difficulté de mettre en place des « dispositifs de captation synchrones lourds et coûteux » sans oublier que dans le cas de l'étude des environnements immersifs les chercheurs se trouvent régulièrement confrontés à un double positionnement, qui les place à la fois dans une posture de participants et d'observants. Malgré la diversité des approches, les chercheurs notent tout de même la récurrence des approches heuristiques constructivistes et empiristes ainsi qu'une méthodologie expérimentale. Au regard de tout ceci, Bonfils et Durampart penchent pour la mise en place d'approches « constructivistes et interactionnistes en associant les acteurs concernés par la recherche et en tenant compte constamment de leurs points de vue réflexifs dans des confrontations entre logiques individuelles et collectives ». Ils proposent d'inscrire les protocoles d'enquêtes dans « une démarche d'observation des processus, procédures et phénomènes qui a plus à voir avec une forme d'étude située ethnographiée d'une refonte des dynamiques communicationnelles, structurelles et fonctionnelles qu'avec une analyse des effets ou des impacts » (Bonfils, Durampart, 2013)⁸⁹⁷.

A la lumière de ces propositions méthodologiques, nous avons donc établi un protocole d'enquête composé de deux phases. D'abord, une première phase de type exploratoire pendant laquelle nous avons mené des entretiens, destinés à l'étude des représentations de la Première Guerre mondiale et leur évolution dans le temps mais aussi à celle des mises en scènes et les médiations autour de la Grande Guerre et de la guerre en général dans les musées. Ensuite, à partir des informations obtenues, nous avons, dans une deuxième phase, approfondi le terrain par des visites sur site pendant lesquelles nous avons réalisé observations, tests de dispositifs et entretiens. Puis, nous avons déterminé un corpus de dispositifs élargi, dans lequel nous avons ensuite sélectionné 10 dispositifs pour une étude approfondie basée sur les informations que nous avons déjà récolté et des recherches complémentaires. Nous avons donc choisi pour outils

⁸⁹⁶ Bonfils Philippe, Michel Durampart. 2013. « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, n°6(1), p.107-124.

⁸⁹⁷ Bonfils Philippe, Michel Durampart. 2013. « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, n°6(1), p.107-124.

principaux, les entretiens dans une posture compréhensive selon la méthode de Kaufmann et d'élaborer une grille d'analyse de dispositifs que nous allons présenter.

4.1. Les entretiens

Concernant les méthodes d'entretiens, nous avons largement emprunté à la méthode compréhensive de Jean-Claude Kaufmann, que ce soit pour l'établissement de la grille, la conduite ou l'analyse de l'entretien. Si nous étions d'ores et déjà convaincue que l'entretien directif risquait de frustrer nos interlocuteurs et de produire un matériau pauvre, l'entretien semi-directif n'était cependant pas une méthodologie totalement satisfaisante de notre point de vue. Considérant que chaque enquêté était un individu unique, évoluant dans un cadre de référence qui lui était propre avec une expérience et un savoir qui lui appartenait et que lui seul pouvait expliquer, considérant que la situation dans laquelle nous allions les rencontrer était également unique, considérant également que nous étions nous-même de nature bien trop enthousiaste pour rester totalement neutre, il nous fallait une méthode qui nous permette un équilibre, qui nous permette de récolter des données de manière souple mais structurée pour éviter de nous égarer. En ceci, la méthode compréhensive proposée par Jean-Claude Kaufmann était pour nous celle qui faisait le plus sens. Empruntant à la méthode semi-directive, avec l'élaboration d'une grille d'entretien thématifiée avec des questions assez précises, que le chercheur est libre de poser selon l'ordre qui lui semblera le plus adapté, elle s'en détache toutefois notamment quant à l'engagement nécessaire de l'enquêteur pour susciter un engagement réciproque de la part de l'enquêté. De cet engagement découle une autre posture d'analyse qui prend plus en compte l'influence de l'enquêteur sur l'enquêté et inversement. L'influence de l'un sur l'autre est inévitable et pour Kaufmann il est préférable d'entrer dans ce jeu d'influence tout en ayant du recul ensuite, dans le cadre de l'analyse, et en le mettant au premier plan lors du traitement du matériau. Ainsi selon Kaufmann, « il est donc possible et même conseillé de ne pas se limiter à poser des questions : de rire, de s'esclaffer, de complimenter, de livrer brièvement sa propre opinion, d'expliquer un aspect des hypothèses, d'analyser en direct ce que vient de dire l'informateur, voire de le critiquer et de manifester son désaccord ». C'est une posture qui oblige à prendre en compte la nature du matériau recueilli, qui, comme l'indique Jean-Claude Kaufmann, « ne constitue pas une masse homogène ». Ainsi il reviendra à l'enquêteur de distinguer ce qui relève par exemple d'une opinion personnelle,

d'un discours institutionnel, d'un jugement critique, d'un sentiment, d'une observation ou d'une auto-analyse. C'est ainsi que nous pouvons selon Kaufmann comprendre la logique de production de sens (Kaufmann, 2016)⁸⁹⁸.

C'est pour ces raisons que dans la présentation de notre terrain et de nos dispositifs, nous avons fait le choix de ne pas anonymiser nos entretiens et de présenter nos interlocuteurs avec leurs fonctions et parfois leur parcours professionnel. C'est également pour ces raisons que nous avons retranscrit les rires tout comme les hésitations, les exclamations et les silences, ou encore lorsqu'un enquêté se levait pour aller chercher un document et nous le présenter. Cela montre la posture d'empathie que nous avons adoptée, notre engagement et cela montre bien également la réponse positive des enquêtés. C'est aussi pour cette raison que nous en avons tenu compte dans l'analyse. Sans adopter toutefois la posture extrême d'un sociologue ou d'un ethnologue cherchant à percevoir le moindre minuscule signe et à l'interpréter, nous avons considéré ces interactions communicationnelles comme autant de données qui pouvaient potentiellement nous aider dans l'analyse. Cette méthode qui prône la diversification de l'échantillon et le croisement des matériaux correspondait également à notre position, c'est-à-dire d'observer les médiations immersives des tranchées de la Première Guerre mondiale non pas seulement dans les musées et mémoriaux mais aussi potentiellement, partout ailleurs, d'aller à la rencontre d'individus ayant des statuts, des professions, des cadres de référence très diversifiés et de croiser leurs discours.

Pour mettre en œuvre cette technique, il nous a fallu apprendre à trouver le bon dosage d'engagement, ce qui selon les interlocuteurs est plus ou moins difficile à mettre en œuvre, pour donner à nos entretiens une allure conversationnelle sans toutefois tomber dans la conversation. Il nous a fallu apprendre aussi à résister à la tentation de développer nos recherches, nos projets professionnels parfois mais aussi une opinion détaillée quand on nous le demandait par peur de subordonner la pensée de l'interviewé à la nôtre, pour ne pas trop le frustrer quand nous n'étions pas d'accord ou tout simplement pour ne pas donner le résultat d'une réflexion que nous estimions en cours d'élaboration et qui nous semblait manquer encore d'épaisseur et de recul. Nous avons fait au mieux pour nous confronter à l'exercice de la manière la plus juste possible. L'exercice est difficile et nous avons tenté de nous améliorer à chaque entretien, nous tenterons dans l'analyse de pallier les erreurs que nous avons commises. Nous avons tenté également de garder en tête dans l'analyse de nos entretiens ce que les théoriciens de l'enquête comme Bernard Lacombe évoque dans sa thèse *Pratique du terrain. Méthodologie et techniques*

⁸⁹⁸ Kaufmann Jean-Claude. 2016. *L'entretien compréhensif*, Armand Colin. 128 p.

d'enquêtes mettent en évidence, à savoir que l'entretien est une « relation interculturelle », c'est à dire qu'il existe une « différence profonde entre les deux acteurs, mais surtout différence de par l'objectif du questionnaire qui va tenter de transformer une parole en faits scientifiques » (Lacombe, 1997)⁸⁹⁹. De même, il est important de ne pas oublier les enseignements de Kaufmann disant que « tout entretien est d'une richesse sans fond et d'une complexité infinie, dont il est strictement impensable de pouvoir rendre compte totalement. Quelle que soit la technique, l'analyse de contenu est une réduction et une interprétation du contenu et non une restitution de son intégralité ou de sa vérité cachée ». (Kaufmann, 1996)⁹⁰⁰.

4.1.1. Les entretiens exploratoires

Pour notre phase exploratoire, l'objectif était de récolter un maximum de données, des pistes de recherches et d'approfondissement. Nous voulions laisser chaque interlocuteur exprimer son point de vue, sa vision de la Première Guerre mondiale, de ses médiations, de l'immersion mais aussi pour leur laisser la possibilité de faire émerger des pistes et des questionnements que nous n'avions pas repéré ou auxquels nous n'avions pas porté une attention particulière. Ce fut le cas pour l'historien Rémy Cazals, pour le directeur du musée de la Résistance et de la Déportation de la Haute-Garonne et son adjointe, pour la directrice de la communication du musée de l'Armée. Nous avons appliqué cette même méthode plus tard, dans les entretiens complémentaires autour de notre corpus avec notamment l'archéologue Alain Jacques et Manon Folliard, ancienne médiatrice de la *Tranchée de Chattancourt*.

Nous avons construit une grille d'entretien commune à tous nos interlocuteurs s'articulant autour de 3 thématiques. La première portait sur le profil de l'interlocuteur, afin de comprendre qui il était, son lien avec la guerre, son parcours professionnel et son cadre de référence. La deuxième thématique portait sur la question de la Première Guerre mondiale, de ses représentations, de la façon dont on l'expose et dont on communique autour d'elle mais aussi de la guerre en général. Elle s'intéressait également à la question des tranchées, afin de nous aider à mieux comprendre leur nature et leur symbolique, et enfin, au rapport des publics et l'influence du centenaire. Enfin, la troisième thématique abordait la question de l'immersion,

⁸⁹⁹ Lacombe Bernard. 1999. *Pratique du terrain : méthodologie et techniques d'enquête. Tome 1 et tome 2*, Presses Universitaires du Septentrion, 845 p.

⁹⁰⁰ Kaufmann Jean-Claude. 2016. *L'entretien compréhensif*, Armand Colin. 128 p.

avec l'idée de comprendre le point de vue de notre interlocuteur sur l'immersion, sa définition, et pour elle ou lui, quels en étaient les avantages, les usages et les limites. Le déroulé de l'entretien s'appuyait sur une structure commune à tous les interlocuteurs, définie au préalable, mais s'est donc adapté à chacun de nos interlocuteurs et à chaque situation.

Modèle de la grille d'entretien pour la phase d'étude exploratoire

GRILLE D'ENTRETIEN - PHASE EXPLORATOIRE

Présentation rapide

Je suis doctorante en sciences de l'Information et de la Communication, je m'intéresse à la médiation de l'Histoire, en particulier aux médiations immersives et innovantes. Dans le cadre de ma thèse, je travaille sur la médiation de l'histoire de la Première Guerre mondiale en particulier sur les dispositifs immersifs de reconstitution et de médiation du champ de bataille et des tranchées.

Thématique 1 / L'interlocuteur

- Présentation, fonction, parcours
- Travaux menés autour de la Première Guerre mondiale

Thématique 2 / La Grande Guerre

- Quelles sont les images de la guerre que l'on voit aujourd'hui et dans quel cadre sont-elles utilisées ?
- Comment on expose la guerre ?
- Comment on communique autour de la guerre ?
- Quelles sont les représentations que nous avons aujourd'hui ?

- Quel est le rapport du grand public avec cette guerre
- Qu'est-ce que le centenaire a changé ou pas ?
- Les tranchées, réalité et symbolique ?

Thématique 3 / Définition et usages de l'immersion

- Est-ce que l'immersion peut aider à mieux comprendre la Grande Guerre ?
- Comment la définir ?
- Quelles sont ses limites ?

4.1.2. Les entretiens approfondis

Pour la phase d'étude approfondie, nous avons deux objectifs : le premier, interroger le processus de conception des dispositifs et recueillir le discours des concepteurs. Le deuxième, approfondir notre connaissance du terrain, la question des représentations, mais aussi celle de la mise en médiation, de la mise en scène et en immersion.

Nous avons établi une grille d'entretien, commune pour tous les professionnels qu'ils soient issus du champ muséal et patrimonial ou du champ de la production de contenus numériques immersifs. Nous avons défini 3 grandes thématiques. La première avait pour objectif de cerner l'interlocuteur, son parcours, son lien avec l'institution ou la société de production, son lien avec la Première Guerre mondiale afin de mieux comprendre qui il était, comment il pensait, ce qu'il pouvait mettre en avant ou non, mais également son lien personnel ou non avec la guerre. La deuxième thématique portait sur la conception du dispositif. L'objectif était de comprendre dans quel contexte le dispositif a-t-il été produit, quels étaient les objectifs de médiation, comment s'est déroulé le processus de conception, quelles sont les personnes qui ont travaillé sur le projet et avec quelles compétences, à partir de quelle base ont été reconstitués les tranchées et le champ de bataille, comment ils ont été mis en scène et quels ont été les retours. La troisième thématique avait pour objectif de creuser la notion d'immersion. Nous voulions

savoir quel était le rôle et la place de l'immersion dans les pratiques de médiation mises en œuvre par les institutions, associations ou entreprises, quelles en étaient les limites, le rapport des publics avec les dispositifs immersifs et enfin, la place de l'émotion. Enfin, nous avons ajouté des relances possibles pour inviter nos interlocuteurs à définir les concepts, faire le lien avec d'autres projets et donc une stratégie de médiation ou de production, ou encore, creuser la question de l'effet centenaire et de la mise en tourisme du patrimoine et des sites de la Grande Guerre.

Le déroulé de l'entretien était le suivant : d'abord une présentation rapide de nous-même et de nos thématiques de recherche pour remettre dans le contexte l'entretien et rappeler à l'interlocuteur ce qui nous intéressait plus particulièrement. Ensuite, nous posons une question à l'interlocuteur en fonction de ce qu'il avait déjà pu nous dire avant l'enregistrement, de son attitude et de son intérêt.

Modèle de la grille d'entretien pour la phase d'étude approfondie

GRILLE D'ENTRETIEN - PHASE D'ÉTUDE APPROFONDIE

Présentation rapide : Je suis doctorante en sciences de l'Information et de la Communication, je m'intéresse à la médiation de l'Histoire, en particulier aux médiations immersives et innovantes. Dans le cadre de ma thèse, je travaille sur la médiation de l'histoire de la Première Guerre mondiale en particulier aux dispositifs immersifs de reconstitution et de médiation du champ de bataille et des tranchées, virtuels ou tangibles.

Thématique 1 / L'interlocuteur

- Présentation, fonction, parcours
- Le rôle de l'interlocuteur dans le projet
- Lien personnel avec la Grande Guerre ou non

Thématique 2 / La conception des dispositifs

- Les intentions, les objectifs de médiation
- Le contexte de production
- Le processus de conception et les compétences / métiers associés
- Le processus de reconstitution et de mise en scène des tranchées
- La dimension narrative et la notion d'interactivité
- Le contexte de diffusion
- Évaluation et retours

Thématique 3 / Définition et usages de l'immersion

- La définition de l’immersion
- Le rôle de l’immersion dans la médiation
- Le rapport des publics aux dispositifs immersifs
- La place de l’émotion
- Les limites de l’immersion
- Relances possibles
- Définition de la médiation
- Autres dispositifs immersifs développés
- Autres dispositifs immersifs en projet
- L’effet du centenaire
- La question du tourisme autour de la Première Guerre

Nous proposons également ci-dessous un tableau récapitulatif des entretiens.

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens (phase exploratoire et phase approfondie)
par ordre chronologique

Nom	Poste et institution	Date d'entretien
Rémy Cazals	Historien	7 janvier 2020
Jérôme Blachon	Responsable du Musée départemental de la Résistance et de la Déportation de Haute Garonne	16 janvier 2020
Catherine Monnot-Berranger	Adjointe et responsable de la médiation du Musée départemental de la Résistance et de la Déportation de Haute Garonne	16 janvier 2020
Elena Le Gall	Ancienne directrice du musée de la Grande Guerre de Meaux (en poste lors de l'entretien)	13 février 2020
Charlotte Georges-Picot	Directrice de la communication du musée de l'Armée	19 février 2020
Manon Folliard	Ancienne médiatrice à Chattancourt et titulaire master - mémoire recherche sur les tranchées	16 février 2021 et 4 octobre 2022
Bastien Segalen	Fondateur et directeur de Timescope	3 mars 2020
Pascal Roussel	Concepteur-Réalisateur, ECPAD	3 mars 2020
Jean-Pierre Puchois	Maire de Neuville Saint Vaast	30 juin 2021

François Beirnaert	Chargé de mission Tourisme, Direction du Développement Économique, Communauté Urbaine d' Arras	1er juillet 2021
Nicolas Czubak Jonathan Sanhagi	Responsable du Service éducatif du Mémorial de Verdun Responsable Technique, Mémorial de Verdun	29 septembre 2021
Alain Jacques	Archéologue, service d'archéologie de la ville d'Arras	30 novembre 2021
Benoit Benedetti	Fondateur et directeur de Hominum, Nice	6 décembre 2021
Éric Marchal	Président de l'association La Main de Massiges	29 mars 2022

Au cours de nos recherches, nous avons également rencontré et interrogé de manière informel plusieurs interlocuteurs. C'est notre prise de note qui constitue la matière que nous avons incorporé dans notre étude, mais aussi des lectures complémentaires concernant Nicolas Offenstadt qui a beaucoup écrit sur la Première Guerre mondiale.

Tableau 2 : Récapitulatif des entretiens informels

Nom	Poste et institution	Date d'entretien
Aurélie Perreten	Directrice, musée de la Grande Guerre de Meaux	18 mars 2021
Nicolas Offenstadt	Historien	19 mars 2021
Geoffrey Tourovsky	Médiateur de la Tranchée de Chattancourt	29 juin 2021
Jonathan Remion	Guide, Citadelle de Verdun	15 décembre 2021

4.2. Visites et observations

Pendant notre phase exploratoire approfondie, nous avons effectué plusieurs voyages d'étude afin de voir les dispositifs, d'explorer les territoires du front et de mener des entretiens. Ici, nous les présenterons succinctement et dans l'ordre chronologique mais pour ce qui est de la présentation détaillée, nous adopterons, pour des questions d'intelligibilité, une autre présentation.

La situation sanitaire liée au Covid 19 ne nous a pas permis de nous rendre tout de suite sur les régions concernées par le front sachant qu'au vu de la distance qui nous séparait de ces régions, il était nécessaire de grouper nos déplacements pour réduire le coût et le temps. Nous avons donc dû reporter notre voyage « sur le front » d'un an. Notre première destination fut donc en octobre 2020, le Puy du Fou pour étudier le spectacle immersif *Les Amoureux de Verdun*, point de départ de nos recherches autour des tranchées de la 1^{ère} Guerre mondiale.

Notre deuxième voyage, le plus important, s'est concentré sur l'exploration des territoires de Verdun et d'Arras. L'objectif de cette incursion était de nous rendre compte par nous-même de la topographie, de la géographie des lieux, comprendre comment le souvenir de la guerre se matérialisait dans ces lieux, à travers les monuments, les cimetières, les mémoriaux, les vestiges de tranchées. Il est à noter que nous n'avions jamais visité de lieux de mémoire liés à la Première Guerre mondiale avant cela et que si nous connaissions la région d'Arras, nous ne nous étions jamais intéressée à son lien avec la Grande Guerre. Nous avons besoin de comprendre dans quel contexte ont été creusées et vécues les tranchées et ce qu'il en reste aujourd'hui. Mais aussi, il nous fallait voir sur place quelles étaient les mises en scène de ce patrimoine, quels discours autour des vestiges, quels acteurs impliqués. Nous avons d'abord ciblé la région de Verdun, lieu symbolique par excellence en France de la Première Guerre mondiale et nous avons également ciblé la région d'Arras, pour voir la borne *Timescope* mais aussi pour étudier le territoire dans lequel elle s'inscrivait, comment la guerre était appréhendée sur cet autre territoire, et le mettre en regard de ce que nous aurions pu observer à Verdun. Ayant déjà commencé les entretiens autour de la borne *Timescope*, ce voyage était l'occasion de rencontrer aussi Mr le Maire de Neuville-Saint-Vaast ainsi que la mission tourisme de la communauté urbaine d'Arras. L'objectif par rapport à ce dispositif, était de recueillir plusieurs discours et points de vue autour de la borne mais également d'étudier son ancrage dans la commune et la région ainsi que les politiques culturelles, touristiques dans lesquelles elle s'inscrivait. Ce voyage d'étude s'est déroulé sur 5 jours, comprenant deux jours complets de voyage pour relier Toulouse à Verdun puis Arras à Toulouse. Nous avons donc passé sur place

3 jours complets, un temps extrêmement limité face à la richesse des territoires que nous avons ciblés. Préalablement à la visite, nous avons ciblé des lieux à visiter en fonction des pistes que nous avons fait émerger mais tout en nous laissant une certaine liberté de modifier le programme une fois sur place si quelque chose apparaissait comme pertinent. Dans la région de Verdun, nous avons décidé de visiter la forêt d'Apremont et la tranchée de Chattancourt, suite à notre rencontre avec Manon Folliard, alors étudiante en M2 histoire de l'art contemporaine travaillant sur les tranchées et originaire de la région de Verdun, et d'explorer la ville de Verdun ainsi que ses environs. Dans la région d'Arras, nous avons décidé de cibler la ville de Neuville-Saint-Vaast où se trouve la borne Timescope, ainsi que ses environs comprenant les sites de Vimy dont les tranchées préservées avaient attiré notre attention ainsi que la dimension internationale du site, mais également le musée Jean et Denise Letaille qui venait de lancer une expérience en réalité virtuelle *Bullecourt 1917* dont nous avons découvert l'existence lors d'un événement professionnel. Nous avons pu mener plusieurs entretiens pendant ce voyage d'étude, à savoir un entretien avec Mr le maire de Neuville-Saint-Vaast, la mission tourisme de la communauté urbaine d'Arras et nous avons rencontré Aurélie Le Cadet, médiatrice du musée Jean et Denise Letaille à Bullecourt. Ce voyage d'étude nous a permis de mieux comprendre à quoi ressemblaient les territoires de Verdun et du pays d'Artois, comment y étaient inscrits les vestiges de la 1ère Guerre mondiale, comment on pouvait y accéder, l'information proposée autour et sur ces sites. Nous avons été surpris par la quantité de monuments et de cimetières mais aussi parfois par la pauvreté des dispositifs de communication autour des sites, c'est notamment le cas de la forêt d'Apremont ou de celui du Moulin Rouge où se trouve la tranchée citée par Louis Barthas.

Notre troisième déplacement nous a amené au musée de la Grande Guerre de Meaux pour étudier la muséographie en particulier la reconstitution des tranchées et du no man's land. Le quatrième nous a conduit à Nice pour étudier *l'escape game Verdun 1916* et rencontrer son créateur Benoit Benedetti, puis le cinquième nous a permis d'explorer en détail le Mémorial de Verdun ainsi que le lieu de mémoire sur lequel il se trouve. Notons que nous avons déjà réalisé un premier entretien avec Nicolas Czubak, responsable pédagogique du Mémorial de Verdun ainsi que Jonathan Sangahi, responsable technique. Nous avons également profité de ce voyage pour aller visiter la Citadelle de Verdun, non pas parce qu'elle présentait une reconstitution de tranchée, mais parce qu'elle présentait la reconstitution d'un élément lié au champ de bataille de la Première Guerre mondiale, les souterrains dans lesquels stationnaient les troupes avant et après le front, mise en scène par un dispositif innovant utilisant la réalité mixte.

Pour garder trace de nos observations et de nos visites et dans l'idée de récolter un matériau pour conduire nos analyses sémiotiques et médiatiques, nous avons utilisé la photographie, en nous inspirant des travaux de Cécile Tardy sur les représentations documentaires de l'exposition (Tardy, 2012)⁹⁰¹.

Nous avons pris des photographies sur les sites de la forêt d'Apremont, la tranchée de Chattancourt, le spectacle du Puy du Fou, l'escape game, le mémorial de Verdun ou encore celui de Meaux. Nous avons à chaque fois pris des photographies de l'ensemble de l'espace, autant que possible, puis des photographies plus détaillées, par espace et parfois très focalisées sur des détails des dispositifs ou d'éléments périphériques, comme les panneaux d'information, les cartes par exemple. Nous avons toujours pris les photographies au fur et à mesure de notre visite, pour en retracer l'ensemble du parcours de manière chronologique, de l'entrée à la sortie du dispositif. Nous avons constitué des albums et classé les photographies de manière chronologique pour les consulter selon l'ordre du parcours de visite que nous avons fait sur place. Concernant le détail des dispositifs, dans le cadre de muséographies, nous avons pris à chaque fois, dans le même ordre l'objet et le cartel qui lui était attaché, une méthodologie que nous employons déjà depuis plusieurs années dans le cadre de nos visites professionnelles et personnelles dans les musées et de la constitution d'une sorte de base de données de dispositifs de médiations et d'œuvres dont nous voulons garder le souvenir.

Plusieurs problématiques ont émergé sur le terrain auxquelles nous nous sommes adaptée au mieux. Concernant la forêt d'Apremont, il était impossible d'avoir une vue d'ensemble du site à cause de la forêt, des arbres et de la nature très discrète et des tracés tortueux des tranchées. Nous nous sommes concentrée sur les éléments qui nous semblaient importants, la signalétique, des portions de tranchées qui nous semblaient représentatives de l'ensemble. Idem pour la tranchée reconstituée, la vue d'ensemble étant difficile à représenter en photographie. Pour le spectacle des Amoureux de Verdun au Puy du Fou nous avons été confrontée au fait que la lumière ne permettait pas de faire des photographies suffisamment claires et détaillées. D'autant plus que la partie audio et les animations vidéo ou celles des éléments du décor ne pouvaient être transcrites par photographie. Nous nous sommes donc basée sur une vidéo où nous avons filmé tout notre parcours en essayant d'avoir une impression générale de l'ensemble. Nous avons ensuite recoupé cette vidéo avec les quelques photos que

⁹⁰¹ Cécile Tardy. 2012. Représentations documentaires de l'exposition, Hermann, 280 p.

nous avons pu prendre à l'intérieur et d'autres que nous avons trouvées sur Internet. Pour l'escape game, nous avons été confrontée au même problème de luminosité mais nous avons pu tout de même en tirer des photographies correctes, excepté pour la tranchée où la luminosité a été difficile à gérer. Pour respecter la confidentialité habituellement demandée sur la salle de jeu et ne pas faire circuler d'informations qui pourraient potentiellement être utilisées par des joueurs, nous n'avons pas pris beaucoup de photographies, nous avons évité de mettre trop en avant les éléments de gameplay, les mécanismes à actionner, les éléments à découvrir pour avancer dans la mission. Pour cette même raison, nous avons choisi de ne pas prendre de vidéo de l'espace ni de la tranchée. Pour la borne Timescope, il était impossible de prendre des photos des contenus à travers le casque. Nous avons donc plutôt pris des photographies autour de la borne, pour montrer son emplacement sur le monument des Fraternalisations, mais aussi sur le monument lui-même. Nous avons également enregistré un commentaire pendant que nous visionnions le film immersif et enregistré les voix off de la vidéo. Parfois les éléments étaient tellement nombreux qu'il était impossible de tout prendre en détail comme pour la tranchée de Chattancourt ou le mémorial de Verdun et le musée de Meaux. Nous avons donc opéré une sélection de ce qui nous semblait le plus important et des éléments dont nous avons besoin de retrouver facilement la trace. Dans tous les cas, nous avons complété avec des photographies trouvées sur Internet. Nous avons dans l'idée pour nos futures recherches sur site d'améliorer ce dispositif de captation, en mettant les photographies en lien avec un plan de l'espace concerné, en prenant plus de vidéos mais aussi en enregistrant nos commentaires à chaud sur le terrain.

Tableau 3 : Récapitulatif des voyages et visites par ordre chronologique

Lieu / site	Localisation	Date	Entretiens et rencontres
Puy du fou	Les Epesses, Vendée	28 et 29 octobre 2020	
<ul style="list-style-type: none"> • Forêt d'Apremont • Tranchée de Chattancourt • Ville de Verdun et sites mémoriaux environnants • Musée Bullecourt • Ville de Neuville Saint-Vaast et environs (dont Vimy) 	Région de Verdun et région d'Arras	28 juin - 1er juillet 2021	<p>Médiateur de la tranchée de Chattancourt (prise de notes)</p> <p>Jean-Marie Puchois, Maire de Neuville-Saint-Vaast (entretien)</p> <p>François Beirnaert, Chargé mission tourisme de la communauté urbaine d'Arras (entretien)</p>

Musée de la Grande Guerre de Meaux, ville de Meaux	Ville de Meaux	18 mars 2021	Aurélie Le Perreten, directrice (prise de notes)
Escape game Verdun 1916	Ville de Nice	6 décembre 2021	Benoit Benedetti, fondateur d'Hominum et créateur de l'escape game (entretien)
Mémorial de Verdun	Douaumont, proche Verdun	14 décembre 2021	Nicolas Czubak, responsable scientifique Jonathan Sangahi, responsable technique (prise de notes)
Citadelle de Verdun	Verdun	15 décembre 2021	Chargé d'accueil de la citadelle (prise de notes)

4.3. Grilles et fiches détaillées pour l'étude du corpus de dispositif

Dans une perspective d'analyse sémio-pragmatique, nous avons mis en place une grille d'observation qui s'adapte à la fois aux dispositifs tangibles et aux dispositifs virtuels. Nous nous sommes basée sur les travaux de plusieurs chercheurs, officiant dans le champ des musées et du patrimoine, sur des dispositifs tangibles comme sur des dispositifs numériques mais aussi sur des dispositifs immersifs. Nous avons ensuite complété ces grilles en y ajoutant des photographies et parfois des documents d'archive dans un document nommé selon le titre du dispositif et nous les avons numérotées pour les classer dans l'ordre que nous avons choisi pour les étudier et pour les présenter (cf. annexes). Si pour les dispositifs tangibles nous nous sommes appuyée sur des photographies, pour les dispositifs virtuels nous avons, selon les configurations, utilisé des photographies des écrans de retour (pour le Mémorial de Verdun par exemple), ou des captures d'écran depuis notre ordinateur. Nous avons décrit les environnements virtuels en essayant de rendre compte de l'ensemble de l'espace, ainsi nous avons souvent donné à la fois une impression générale mais aussi le détail par rapport au point de vue d'ouverture de l'expérience, en décrivant ce qu'il y avait en face de l'utilisateur puis à gauche, à droite et

derrière. Nous avons mis ensuite ces éléments en parallèle avec les éléments sonores et les déplacements potentiels de l'utilisateur.

4.3.1. Présentation des fiches synthétiques pour le corpus élargi

Avant de déterminer notre corpus resserré en vue de l'analyse sémio-pragmatique, nous avons comme évoqué précédemment, sélectionné un ensemble de dispositifs puis effectué une sélection plus approfondie pour établir un premier corpus de vingt-cinq dispositifs. C'est de ce premier corpus que nous avons tiré une sélection de dix dispositifs qui nous semblaient les plus pertinents pour une étude approfondie. Chacun de ces dispositifs a fait l'objet de fiches synthétiques qui avaient pour objectif d'établir un profil des dispositifs avec leur date de mise en exploitation, les concepteurs, le lieu de création, le budget, le type de public visé. Elles examinaient également le type de reconstitution, tangible, virtuel ou mixte. Elles intégraient également un descriptif du scénario et de la mise en scène des tranchées ainsi que notre commentaire sur des éléments qui nous semblaient pertinents.

Modèle des fiches synthétiques

<p>Dénomination du dispositif</p> <p>Type de tranchée Date de mise en exploitation Concepteur.s Lieu de création et de diffusion Coût de création Publics Scénario et scénographie Commentaire</p>

4.3.2. Présentation de la grille d'observation

En nous basant sur les propositions méthodologiques évoquées précédemment, nous avons composé la grille qui nous semblait la plus complète et pertinente possible. La première partie de la grille était destinée à établir un profil du dispositif comprenant l'identité des concepteurs, la date de création et de mise en exploitation ainsi que le contexte, la durée de l'expérience, les publics ciblés et réels. La deuxième partie de la grille portait sur la description détaillée du dispositif : d'abord le dispositif technique, ensuite la contextualisation avant l'expérience, le processus d'entrée en immersion. Ensuite une description détaillée du scénario et des contenus. La troisième partie portait sur l'analyse des contenus : le niveau d'interactivité, le dispositif sémiotique en particulier des tranchées (éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux). Nous avons également listé les thématiques abordées et tenté de saisir la réalité historique pour comprendre quelle était la représentation de la guerre qui était donnée à voir. Nous avons ensuite analysé la construction du dispositif en cherchant à mettre en évidence la structure narrative et les logiques perceptives, les logiques de représentation, les points de vue proposés et la place de l'émotion. Pour finir, nous avons inclus le retour des publics perçu par les concepteurs et d'autres observations ou remarques qui ne seraient pas entrées dans les catégories précédentes.

Modèle de la grille d'observation

Grille d'observation des dispositifs

Première partie : profil du dispositif

- Concepteur(s) / Crédits
- Date de création / mise en exploitation
- Lieu de création
- Lieu de diffusion
- Durée de l'expérience
- Contexte de création et de diffusion
- Quelle est la proposition de médiation annoncée ? Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?
- Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?
- Publics ciblés
- Publics réels
- Modèle économique

Deuxième partie : la description détaillée du dispositif

- Description du dispositif technique : matériel, support...

- Synopsis
- Quelle contextualisation avant l'expérience ?
- Quel procédé d'immersion en amont ?
- Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

Troisième partie : analyse

- Interactivité
- Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux
- Thématiques abordées
- Réalité historique
- Quelle représentation / présentation de la guerre ?
- Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte
- Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative
- Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur
- Émotions mobilisées et ressorts émotionnels
- Retours, commentaires des publics
- Autres observations et remarques

4.4. Les questionnaires

Pour compléter nos entretiens et nos observations, pour tenter d'accéder à plus d'informations autour des dispositifs que nous avons sélectionnés mais pour lesquels nous n'avons pas réussi à mener d'entretien, nous avons élaboré un questionnaire. Ce questionnaire n'était pas un outil prioritaire, seulement complémentaire. Il a été adressé d'abord à Vanessa Maudet, responsable des spectacles immersifs du Puy du Fou car l'entretien qui était prévu courant avril 2020 a dû être annulé à cause de la pandémie. Elle a cependant accepté de répondre à quelques questions par mail. Nous avons ensuite élaboré une version anglaise pour tenter de récolter quelques informations autour des dispositifs en ligne d'origine étrangère. Cependant, seul le responsable de Frame VR, Justin McArdle, y a rapidement répondu. Dans la mesure où nous étions sur la fin de la phase recherche terrain et récolte de données, puisque nous avons tout de même donné la priorité aux dispositifs français autour desquels nous avons pu mener des entretiens, nous n'avons pas insisté.

La grille du questionnaire a été construite autour de trois grandes thématiques, similaires à celles des entretiens : le processus créatif pour comprendre le contexte et comment l'équipe a travaillé ; le rapport à l'expérience immersive pour comprendre le point de vue de l'équipe sur l'immersion ; public et commentaires pour avoir le retour des concepteurs sur les retours des publics et recueillir quelques commentaires en laissant la parole libre.

Modèle questionnaire

Introduction : Je m'intéresse aux reconstitutions historiques, notamment les reconstitutions immersives des tranchées de la 1ère guerre mondiale. Ce projet de recherche vise à comprendre comment se créent ces reconstitutions de tranchées et à comprendre les enjeux de l'immersion dans la médiation autour de la Première Guerre mondiale. Vous trouverez ci-dessous quelques questions qui me permettront d'en savoir plus sur le processus de la conception à la sortie. N'hésitez pas à inclure tout ce qui vous semble important, tout ce qui pourrait enrichir l'étude, les petits détails font la différence ! Merci !

Informations préalables

- Nom et surnom
- Pourriez-vous vous présenter brièvement ainsi que vos missions et fonctions ?
- Les informations transmises via ce formulaire doivent-elles rester confidentielles ? Peuvent être publiées ; Doit rester confidentiel ; cela dépend des données (dans ce cas, merci d'indiquer clairement quelles données doivent rester confidentielles par mail ou dans un commentaire en fin de formulaire)

Conception, processus créatifs

- Quels étaient les intentions et les objectifs de ce dispositif ?
- Pourquoi avez-vous choisi cet appareil/format ?
- Avez-vous travaillé avec des historiens et des spécialistes de la 1ère guerre mondiale et comment s'est déroulée la collaboration ?

- Quel niveau de détail et de précision était attendu pour le contenu ?
- Quel était votre rôle dans le contenu éditorial ?
- Quel a été votre rôle dans la conception du scénario ?
- Quel a été votre rôle dans l'installation de l'appareil sur site ?
- Comment avez-vous construit l'environnement immersif ?
- Comment avez-vous caractérisé les personnages ?
- Le rapport à l'expérience immersive
- Que cherchez-vous à provoquer chez les spectateurs/publics ?
- Que pensez-vous que les spectacles immersifs en général apportent au public ?
- Quelle est votre définition d'une expérience immersive ?
- Que pensez-vous de la réalisation croissante de dispositifs immersifs, virtuels et non virtuels de reconstitution de l'histoire et du patrimoine ?

Public et commentaires

- Y a-t-il eu des retours de visiteurs ? Si oui, quels étaient-ils ? Comment les avez-vous collectés ?
- Si oui, cela a-t-il influencé/influencera-t-il la façon dont vous concevez vos autres projets ?
- Si oui, est-ce que cela a influencé la façon dont vous concevez vos autres émissions ?
- Comment évaluez-vous ce projet en quelques mots ?
- Peut-être avez-vous des documents qui pourraient aider à approfondir l'étude et me permettre de mieux comprendre la façon dont vous avez travaillé et conçu cette expérience. Vous pouvez les envoyer par email ou les rejoindre ici

Conclusion

Enfin, en quelques mots, comment avez-vous vécu ce projet ? comment le décrire en quelques mots ?

Merci !

5. La phase exploratoire : entrer dans la (Grande) Guerre

Cette première phase exploratoire avait pour objectif de réactualiser nos connaissances sur la Grande Guerre mais surtout de comprendre son histoire, ses représentations actuelles, l'origine de ces représentations et leur évolution dans le temps. Elle nous a permis de mieux comprendre ce que certains de nos enquêtés ont appelé « l'effet centenaire » sur le rapport des publics et des professionnels avec la Première Guerre mondiale. Cette phase avait également pour but de nous aider à mieux préparer la recherche de terrain pour aider à déterminer les lieux et dispositifs pertinents, et à cartographier les dispositifs de reconstitutions immersifs avant de définir notre corpus d'étude.

Elle a donc eu lieu en deux temps, une première phase autour la Grande Guerre, de son histoire, de ses représentations et des médiations dont elle fait l'objet, puis une deuxième phase, comprenant des recherches documentaires complémentaires mais surtout l'exploration du terrain avec un premier voyage d'étude sur le front de Verdun et dans le pays d'Artois.

5.1. Comprendre les mises en scènes et les médiations autour de la Grande Guerre

Pour aller plus loin dans nos recherches sur la question des mises en scènes et des médiations de la Grande Guerre et donc mieux cerner notre terrain nous avons mené deux entretiens, l'un avec Rémy Cazals pour comprendre le point de vue de l'historien, pour recueillir son expérience et approfondir la question de la mise en scène de la Grande guerre d'hier à aujourd'hui. L'autre avec Elena Le Gall, ex-directrice au musée de la Grande Guerre de Meaux, pour recueillir le point de vue du professionnel du musée.

5.1.1. Du point de vue de l'historien : entretien avec Rémy Cazals

Les historiens fournissent la matière première de la médiation et des mises en scène de l'histoire. Il était donc indispensable de rencontrer l'un d'eux. Nous avons choisi de rencontrer l'un des historiens dont le nom revenait souvent, un pionnier de l'étude des témoignages de la Grande Guerre dans les années 70, et une référence encore aujourd'hui, Rémy Cazals. Au cours de ses recherches, Rémy Cazals a notamment découvert et publié les Carnets du tonnelier Louis Barthas. Ces carnets ont connu un succès important. Sans le savoir, nous avons rencontré un personnage important pour l'étude et la compréhension de la Grande Guerre aujourd'hui, que nous allions recroiser de nombreuses fois, le caporal Barthas. Rémy Cazals a travaillé toute sa carrière sur la Première Guerre mondiale, publié de nombreux ouvrages et articles et est

intervenue dans de nombreux colloques, a participé à de nombreux projets de médiation. Une activité qu'il poursuit aujourd'hui après avoir pris sa retraite.

Pendant le centenaire, Rémy Cazals a donné près de 60 conférences en France et à l'étranger. Selon lui, si « le centenaire a été l'occasion d'avancées dans la diffusion », il n'a pas non plus été une révolution, « les moyens étaient à peu près les mêmes simplement ils étaient plus importants ». Il a noté également que le public était élargi, d'un public d'enseignants, d'étudiants, on est passé à des conférences « un peu grand public » avec une forte présence de personnes retraitées. Concernant les discours qui ont circulé pendant cette période, l'historien s'est montré parfois critique, révélant un profond attachement à la rigueur scientifique et historique, qui reviendra plusieurs fois pendant notre entretien. Il a d'ailleurs constitué un dossier complet, intitulé TG Bêtises (Très Grosses Bêtises) où il compile les discours falsifiés et les faux discours sur la Grande Guerre. Sur les conférences d'abord, où les intervenants proposaient des discours parfois approximatifs voire aberrants ou imbéciles avec des contresens ou des non-sens. A ceci s'ajoute les discours portés par les médias, pour lequel il nous a donné l'exemple de la couverture du *Nouvel Obs* en 1998 présentant une image d'archive comme ayant été prise sur le terrain alors qu'il s'agit d'une reconstitution, prise pendant la guerre mais loin du front. Le problème n'étant pas l'image mais bien le discours qui l'accompagnait, participant à la circulation de fausses représentations. Ici c'était en l'occurrence, une des nombreuses images de propagande créées de toutes pièces par l'Armée selon la tradition de la peinture militaire que l'on qualifie d'authentique en disant qu'elle a été prise sur le front alors que c'est faux. L'analyse de Rémy Cazals est la suivante : « On peut remarquer le chef, qui fait le geste traditionnel qu'on lui a demandé de faire, face à l'appareil photo. On a demandé aussi à deux ou trois soldats de jouer le rôle des morts. Enfin, un des assaillants regarde l'appareil photo en rigolant. C'est une reconstitution. Le problème n'est pas que ce soit une reconstitution mais c'est de dire qu'il s'agit d'une photo prise dans le combat. Il s'agit d'une photo de propagande qui s'inspire de la grande peinture militaire ». Nous retrouverons au cours de nos recherches, les mêmes images, les mêmes discours mais aussi les mêmes analyses déconstruisant ces images et montrant comment elles s'inspirent de la tradition de la grande peinture militaire et se mettent au service de la propagande de l'Etat français pendant la guerre. Cet avertissement de Rémy Cazals nous permettra de rester attentive en permanence aux images et aux discours que nous devons croiser par la suite. Cependant tous les discours ne sont pas mauvais, bien au contraire, ceux des musées par exemple sont à priori plus rigoureux. Parfois, les discours portés par des mémoires familiales peuvent apporter « un complément à la grande histoire nationale en transmettant le vécu des individus ». Ces mémoires familiales sont

d'ailleurs précieuses et elles sont toujours bien présentes, en témoigne selon l'historien, l'engouement du grand public pour la Grande collecte lancée par les Archives nationales pendant le centenaire pour inviter les gens « à sortir de leurs tiroirs et de leurs greniers les documents qu'ils possèdent sur cette guerre, comme des photos ou des lettres, et à les apporter dans les dépôts d'archives publiques ». Les études qui seront faites à partir de ces documents, car il ne suffit pas de les collecter et de les stocker, seront riches de connaissances. Cet engouement témoigne de la place de la guerre dans les mémoires familiales et dans nos représentations actuelles, qui avec la disparition des derniers témoins pourrait s'apparenter à une sorte de « culte de l'ancêtre ».

Tout au long de l'entretien, nous avons largement abordé la question du témoignage qui est l'approche choisie par Rémy Cazals pour entrer dans la Grande Guerre et celle sur laquelle il a construit une large partie de sa carrière avec la publication des Carnets du tonnelier Louis Barthas mais aussi de centaines d'autres. Selon ses mots, il s'intéresse plus « aux gens ordinaires » et à « ce qu'ils ont vécu, ce qu'ils ont ressenti », qu'à l'histoire politique ou militaire, ce qu'on appelait également histoire-bataille et qui ne s'intéressait qu'aux aspects militaires comme les stratégies des généraux par exemple. Longtemps négligés dans les discours officiels, les témoignages, les écrits témoignent pourtant de la réalité des soldats, de leur quotidien, de leurs émotions qui se traduisent dans leurs écrits, où l'écriture n'est pas la même lorsque le soldat s'apprête à monter sur le front, quand « il est en plein sous le feu et dans l'angoisse de cette sortie de la tranchée » et quand il est en période calme ou à l'arrière. Ils permettent de comprendre les différentes façons de faire la guerre et apportent des points de vue multiples. Par exemple, « la guerre d'un artilleur n'est pas la même que celle d'un fantassin. Le fantassin il est là en première ligne, il a un vague fusil à la main, il reçoit des obus qui viennent de 5 ou 10 kilomètres il peut rien faire. L'artilleur lui est plus tranquille, il est en arrière. » Cependant, le témoignage ne peut pas être proposé sans contexte, un soldat qui sera par exemple à Verdun en 1915 ne donnera pas le même témoignage que celui qui y sera en 1916 au cœur de la grande bataille de Verdun. Il doit être également vérifié, on doit avoir la certitude que les faits correspondent aux archives et aux connaissances que l'on a sur la guerre. Mais il doit être publié « de manière authentique », dans le respect de l'auteur mais aussi du lecteur. La correction des fautes d'orthographe par exemple est possible, si l'on avertit le lecteur au préalable. Cela permettra de faciliter la lecture qui serait beaucoup plus difficile pour un texte contenant beaucoup de fautes, voire écrit en phonétique. Les mots peuvent également être présentés tels quels avec entre parenthèses la bonne orthographe, tout dépend de la nature du texte.

Cette entrée dans l'histoire à travers l'histoire des soldats, l'histoire du quotidien, n'a pas toujours été reconnue dans les discours officiels, c'est une tendance qui a émergé il y a une cinquantaine d'années. Jusque-là, l'histoire-bataille, les discours historiques étant produits « plutôt les classes dirigeantes », on s'intéressait plus aux grandes batailles, à la diplomatie, aux chefs d'Etat, ministres, généraux qu'aux simples soldats. Et ce sont ces discours qui ont été portés et transmis dans les écoles pendant de nombreuses années. Rémy Cazals nous donnera un exemple tiré d'une étude qu'il a réalisée et publiée avec Caroline Barrera qui porte pour titre « *Enseigner la Grande Guerre* » et qui interroge la façon dont on a enseigné la guerre tout au long du siècle en France mais aussi à l'étranger. L'étude du manuel de l'école française de Jules Isaac révèle l'évolution des perceptions et des représentations de la guerre à travers le temps. Le discours qu'il porte, très patriotique, ne laisse que peu de place et d'humanité aux Allemands. Mais au fil du temps, le discours s'adoucit et se fera plus empreint d'humanité. De même certains sujets ne pouvaient pas être abordés pendant longtemps, comme la question des fraternisations ou celle des fusillés pour l'exemple. Le fait que l'on aborde aujourd'hui ces sujets, et qu'il y ait une reconnaissance officielle montre bien l'évolution de notre représentation de la guerre de 14 et les liens que nous tissons avec elle, autrefois ancrés dans un patriotisme aveugle, aujourd'hui plus ancrés dans une forme d'humanisme et tournée vers l'humain.

A travers les explications de Rémy Cazals à propos des tranchées, nous avons pu comprendre d'où venait cette symbolique forte autour des tranchées dans lesquelles la majorité des soldats français ont passé la guerre, comme lieu de vie mais aussi et surtout, lieu d'incertitude, de souffrance et de mort. Cependant, comme pour tous les symboles et les images, il faut être attentif aux discours et aux représentations en circulation. Chaque symbole révèle une représentation particulière de la guerre mais il peut être vrai ou totalement faux. C'est le cas du « deuxième symbole » de la guerre de 14-18, la baïonnette. C'est une représentation totalement fautive parce que la guerre de 14 est une guerre industrielle et que la baïonnette n'a pratiquement pas servi. Que pouvait-elle faire contre les obus qui tombaient du ciel ou contre les mitraillettes qui emportaient parfois des régiments entiers ? Comment manier un objet de 2m de long dans des tranchées parfois larges de moins d'un mètre et où deux hommes pouvaient à peine se croiser ? Pour preuve, si l'on regarde les statistiques, les deux tiers des blessures étaient causés par l'artillerie et un tiers par les fusils et les mitrailleuses. Le coquelicot est un autre symbole, attaché cette fois plus aux traditions britanniques, qui symbolise la souffrance et la mort, le sang versé, et que l'on retrouve dans les cimetières mais aussi dans les films et les séries comme dans *Black Adder* où dans un épisode qui traite de la Grande guerre, la mort des

soldats n'est pas montrée, on ne les voit pas sortir de la tranchée pour se faire massacrer mais à la place, c'est un champ de coquelicots qui est porté à l'écran.

Nous avons questionné Rémy Cazals pour essayer de percevoir sa définition de l'immersion. Il était intéressant de constater tout au long de l'entretien, les différentes formes d'immersion qu'il a évoquées. D'abord à travers les dispositifs technologiques innovants, ensuite à travers les livres et les témoignages, ce qu'il définit comme « mon immersion à moi », ensuite au moment du centenaire par l'abondance d'informations dans les médias et l'omniprésence de la guerre. Cependant, il en a aussi rapidement évoqué les limites, c'est à dire qu'on ne peut pas reconstituer fidèlement la réalité ne serait-ce parce qu'on ne pourra jamais se trouver nous-même à quelques secondes de sortir de la tranchée pour aller sur le front et sous le feu, que nous n'avons pas ou ne perdrons pas des amis à cause de la guerre, que nous ne connaissons jamais la même angoisse, la même horreur.

5.1.2. Du point de vue du musée : entretien avec Elena Le Gall, musée de la Grande Guerre de Meaux

Après avoir recueilli le point de vue de l'historien, nous avons voulu recueillir un premier point de vue de professionnels du patrimoine et des musées. En raison de la situation sanitaire liée au covid-19, nous n'avons pas pu effectuer la visite qui était prévue en mars 2020 mais nous avons tout de même réalisé un entretien téléphonique avec la directrice de l'époque, Elena Le Gall. Nous avons pu visiter le musée un an plus tard, en mars 2021 et à cette occasion nous avons poursuivi la discussion avec la nouvelle directrice, sa successeuse, Aurélie Le Perreten.

Le musée de la Grande Guerre de Meaux fait partie des grands musées de la Première Guerre mondiale en France et conserve l'une des plus importantes collections d'Europe sur le sujet avec près de 70 000 objets et documents mais aussi 3 000 m² d'espaces d'exposition⁹⁰². C'est le maire de Meaux Jean-François Copé qui est à l'initiative de ce musée et de l'acquisition

⁹⁰² Site internet du musée de la Grande Guerre de Meaux, [en ligne] <https://www.museedelagrandeguerre.com> [consulté le 10 septembre 2022]

de la collection de l'historien Jean-Pierre Verney⁹⁰³. Inauguré en 2011, le musée et son parcours sont pensés autour de la collection comprenant pas moins de 48 000 objets dont l'objectif était de « raconter l'histoire de la Première Guerre mondiale à travers les objets de la manière la plus pédagogique possible, la rendre accessible cette histoire au plus grand nombre ». Selon Elena Le Gall, l'objectif de ce nouveau musée était de s'inscrire dans la suite de ce que Jean-Pierre Verney avait commencé, « quelque chose de très grand public et de donner un regard le plus universel possible sur cette guerre, sur ce conflit ». C'est donc « un musée très grand public, qui a pour vocation de s'adresser à tous et donc le parti pris ça été également l'immersion ». Il est porté par une forte volonté politique mais aussi par un fort esprit d'équipe et une méthodologie de travail en « mode projet », selon Elena Le Gall, ce qui en fait un équipement dynamique. C'est un atout pour dépasser les deux principales problématiques qui sont les siennes, la thématique autour de la guerre qui n'est pas le sujet le plus attirant pour les familles et il peut paraître compliqué ainsi que l'accès physique à l'établissement qui se trouve en dehors de Paris dans une commune et un territoire mal connu.

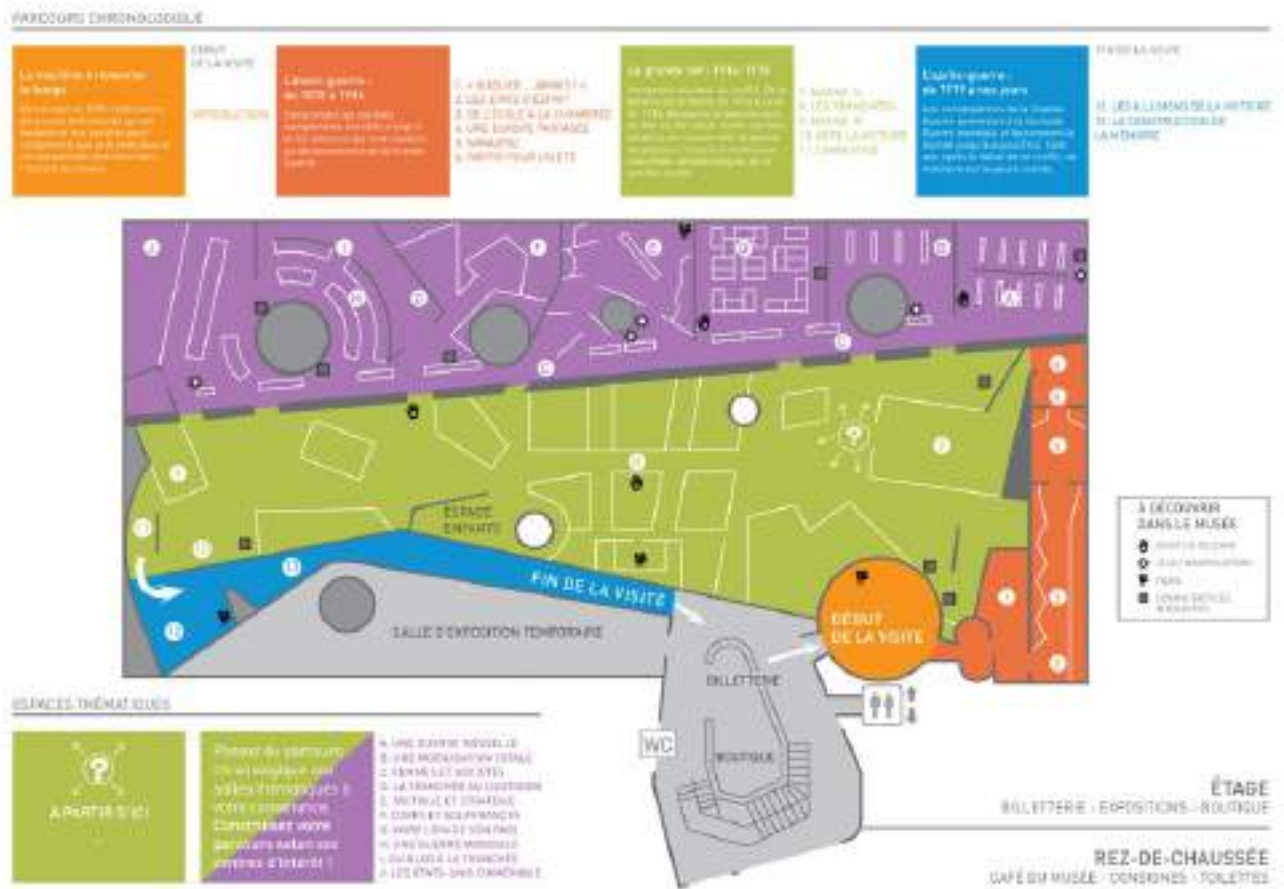
Le premier parcours du musée est un parcours chronologique qui prend racine en 1870 pour « expliquer une partie des origines du conflit » puis il commence par 1914 et la première bataille de la Marne. Ceci permet également d'expliquer pour le musée se trouve à Meaux, puisque la commune a été impliquée dans cette bataille. Cette bataille est mise en regard avec la deuxième bataille de la Marne en 1918 qui termine et conclut le parcours chronologique. Entre les deux, c'est là que nous trouverons la collection d'uniformes, qui permettent d'aborder toutes les nations impliquées dans le conflit. C'est là que nous trouverons aussi les reconstitutions de tranchées allemande et française, ainsi qu'une reconstitution de deux abris avec au milieu une sorte de « tranchée virtuelle », un espace vidéo composée de 3 grands écrans et des miroirs sur lesquels sont projetées des images du conflit, vidéos d'archives et des images de reconstitution, « pour montrer les différents points, les différentes étapes de la journée d'un soldat, l'attente, le combat, l'hiver, l'été... » Dans cet espace, le visiteur se trouve « à hauteur du regard d'un soldat, plongé dans une tranchée ». A l'entrée du parcours, une salle immersive est proposée avec un écran courbe à 180° avec un film qui part du présent puis retourne dans le

⁹⁰³ Jean-Pierre Verney est un historien spécialiste de la Première Guerre mondiale. Il a travaillé notamment comme chargé de mission au ministère de la Défense. Il a amassé 48 000 objets consacrés à la Grande Guerre (uniformes, pièces d'artillerie, objets du quotidien, journaux...), complétés par divers achats et dépôts, dont des armes, des tableaux et des grosses pièces d'artillerie du musée de l'Armée. (source Ministère de la Culture). Il a participé à la création des bandes dessinées *Putain de guerre !* et *C'était la guerre des tranchées* de Jacques Tardi. Il a été conseiller technique de Jean-Pierre Jeunet pour son film *Un long dimanche de fiançailles* également pour la série *Les Combattantes* diffusée à l'automne 2022 sur TF1. Verney Jean-Pierre. 2014. *La Grande Guerre*, Les Éditions La Boétie, 242 p.

passé jusqu'en 1870 en sillonnant à travers le 20ème puis le 18ème siècle en montrant les grands événements politiques, les guerres mais aussi des innovations. Cette salle transforme ainsi le musée en une sorte de « machine à voyager dans le temps ». Le couloir de sortie du musée est également pensé dans cette logique mais cette fois inversée, pour partir de la guerre de 14 et remonter le temps jusqu'à aujourd'hui.

En parallèle de ce parcours chronologique, se trouve le parcours thématique, qui comprend 10 salles et qui permet d'approfondir et d'aborder le conflit sous différents angles. Dans ces espaces sont présentées de nombreuses thématiques (comment 14-18 va être un laboratoire d'innovation et d'expérimentation, l'armement, les civils, le travail à l'arrière, les collectes de fonds, la mise en place d'une économie de guerre, le quotidien des soldats dans les tranchées, la médecine, les stratégies militaires et les grandes batailles, les colonies, la mondialisation, la marine, les réfugiés, les territoires occupés et les prisonniers de guerre et les États-Unis...). Une large place est consacrée aux femmes, thématique transversale à toutes les autres.

Le parcours intègre une forte dimension interactive. Il présente de nombreux objets à toucher et manipuler. Des panneaux à soulever, des objets cachés dont il faut deviner la nature en passant sa main dans une boîte noire mais aussi de nombreux objets de la guerre, dont certains sont authentiques. Par exemple, dans l'espace *Bienvenue au cantonnement* qui reconstitue donc un cantonnement, un mannequin portant un uniforme bleu horizon que l'on peut toucher et à côté de lui, « des dispositifs qui permettent au visiteur de soulever, pour prendre connaissance du poids des paquetages des soldats, du poids d'un rouleau de barbelés et qu'ils devaient transporter dans les tranchées, ou bien d'une bombe ou encore d'une gamelle, d'un bout de viande, pour parler de tout ce qui était les corvées, notamment la corvée de soupe ».



Le musée de la Grande Guerre de Meaux accueille en moyenne 100 000 visiteurs chaque année, avec des pics de fréquentation importants lors du centenaire (135 000 personnes en 2018) et des baisses importantes liées à l'actualité (85 000 visiteurs en 2015 à cause des attentats en région parisienne). Ses publics sont principalement des franciliens, selon Elena Le Gall, entre 60 et 70%. 35 à 40 % des publics sont des scolaires et, 5 à 8 % sont des groupes. Il y a très peu d'étrangers, environ 5% avec principalement des anglo-saxons, des Américains et des Britanniques. Les cibles principales sont donc les familles, le jeune public, les scolaires et donc la politique de médiation comme la programmation sont pensées en conséquence. Livret jeu pour les jeunes publics, audioguide pour les adolescents, visites ateliers pour les enfants et les familles, la programmation intègre également de nombreux événements avec chaque mois, un événement différent. Par exemple, en février ou début mars se tient un salon de la BD auquel sont invités des auteurs ayant travaillé sur la thématique de la guerre même s'il ne s'agit pas

forcément de la Grande Guerre. Ces auteurs présentent et dédicacent leurs livres mais participent également à des conférences et des visites à deux voix avec un médiateur du musée. L'occasion de présenter leur travail, le processus créatif et les collections sous un autre jour. Avril est le mois consacré aux reconstitutions historiques. Le premier week-end du mois, un rassemblement d'associations de reconstitueurs est organisé. En 2020, 300 reconstitueurs étaient prévus. Au mois de mai, à l'occasion de la Nuit des Musées, le musée propose un parcours d'enquête façon Cluedo géant imaginé par ses propres médiateurs. Le mois de juin lui, accueille tous les deux ans un événement aérien, organisé dans le cadre du meeting aérien de l'aérodrome de la commune et qui est l'occasion de parler d'aviation. Septembre avec les journées du patrimoine est plus dédié à la découverte des coulisses et octobre est lui consacré à la découverte de la bataille de la Marne avec un trail organisé conjointement avec le service des sports de la mairie. Le mois de novembre est le mois anniversaire du musée qui a ouvert le 11 novembre 2011, c'est aussi celui de la commémoration de l'armistice. A cette occasion c'est un événement littéraire qui est proposé. Décembre est généralement dédié à des concerts dans les collections où sont invitées des associations d'amateurs et de jeunes. Le musée porte également une attention particulière aux personnes en situation de handicap et tente d'adapter chaque événement à ces publics.

Quant aux expositions temporaires proposées chaque année, elles explorent les collections en diversifiant les thématiques et en essayant de « proposer en alternance des expositions plutôt Beaux-Arts, plutôt culturelles voire sociétales, ou bien plus techniques ». Le musée s'inscrit à travers sa programmation et les partenariats culturels et scientifiques qu'il tisse, à la fois dans la vie culturelle et sportive de son territoire (associations amateurs, service des sports, meeting aérien) mais aussi dans un territoire national, international (prêt de l'*Imperial War museum* par exemple en 2019) et explore des mondes culturels qui lui permettent de toucher un très large public.

L'immersion peut donc prendre de multiples formes et c'est bien ce que traduisent le parcours permanent et la programmation culturelle. Elle commence d'ailleurs dès l'arrivée du visiteur sur le site car quand il pénètre « dans le parc du musée, il va déclencher des sons, d'abord des bruits de pas, d'hommes, de soldats, qui marchent en colonne, de chevaux ». Plus il avance « vers l'entrée du musée, plus les bruits vont évoluer et on va entendre des bruits de moteurs, des bruits d'avions, une explosion de bombe. » C'est donc une première approche par le son, une immersion sonore qui est proposée aux visiteurs. Dans le musée, on y trouve de nombreuses reconstitutions, outre celle du no man's land et des tranchées, comme une salle de

classe, une colonne de soldats en marche vers le front. La reconstitution du cantonnement, récemment installée, en est un autre exemple probant et il est totalement pensé pour être immersif et interactif. C'est là que se trouve le mannequin en uniforme et les objets que les visiteurs peuvent manipuler, mais on y trouve aussi des costumes, prisés par les enfants et parfois par les plus grands. Y figure aussi un « coin écriture » où sont mises à disposition des reproductions de cartes postales d'époque que les visiteurs peuvent écrire et même poster pour rappeler ce lien qui unissait les soldats à leurs familles. On y trouve aussi des colis comme ceux que se faisaient envoyer les soldats avec un jeu olfactif invitant les visiteurs à retrouver certains aliments présents dans les colis grâce à leur odorat. C'est une reconstitution au sens où « on rapproche les objets », on donne la possibilité aux visiteurs de manipuler les objets et où, « on fait appel à d'autres sens, que le regard et le cerveau, sur la compréhension, donc là on est plus dans l'expérimentation ». Les nombreux mannequins installés dans le parcours sont également pensés dans cette logique immersive, avec l'idée de leur donner un visage, des expressions et ainsi d'humaniser la guerre que l'on voit souvent à travers le prisme des statistiques. Dans la programmation culturelle plusieurs formes sont aussi exploitées que ce soit l'événement autour des reconstitueurs, les reconstitutions de combat aérien pendant le meeting aérien ou encore le Cluedo géant. Le musée a également exploré d'autres formes d'immersion, numériques cette fois, sur les réseaux sociaux par exemple, avec notamment le projet Léon Vivien. Sorti en 2013, le projet retrace au jour le jour par des posts réguliers, la vie du soldat Léon Vivien. Une fiction historique qui a permis au musée de toucher 60 000 personnes. En 2019, il teste pour la première fois les casques de réalité virtuelle dans le cadre de l'exposition *Dans les coulisses de la paix*. L'expérience proposée permettait aux visiteurs de se retrouver à Versailles et de refaire « le chemin des plénipotentiaires allemands au moment de la signature du traité de Versailles ». Ici la plus-value est d'utiliser la réalité virtuelle pour déplacer les visiteurs dans un espace hors du musée mais en restant en lien avec l'exposition, leur permettant d'expérimenter le sujet, de « se mettre dans la peau de l'autre, pour voir comment tout avait été mis en scène pour pointer les Allemands du doigt et les forcer à signer ce traité non négocié avec eux. » L'exposition utilisait d'autres formes d'immersion avec par exemple un espace évoquant le wagon de l'armistice où les visiteurs pouvaient visualiser les places de chacun des signataires et découvrir des collections (un cendrier, le porte-plume utilisé par le maréchal Foch ; le carnet manuscrit du capitaine Paul Laperche, traducteur de Foch) dans une ambiance sonore qui restitue le déroulement des échanges entre les membres de la délégation allemande et les représentants des Alliés. Un autre espace proposait la reconstitution d'un bistrot parisien permettant aux

visiteurs de s'attabler pour feuilleter des reproductions de journaux français⁹⁰⁴. Une borne Timescope est installée en septembre 2019 sur le toit du musée. Elle propose une découverte à vol d'oiseau du territoire et fait écho à une autre borne établie non loin, à Barcy, et qui propose elle, une immersion dans la bataille de la Marne. Ces deux bornes ont été implantées dans le cadre d'un projet de valorisation du circuit sur les champs de bataille piloté par le musée et initié en 2014.

Au moment de notre entretien avec Elena Le Gall mais aussi un an plus tard avec Aurélie Le Perreten, le musée projetait de creuser une tranchée dans le parc et de l'ouvrir à la visite courant 2022 ou 2023. Proposé par une association locale, discuté avec des étudiants d'un BTS Design d'espace situé non loin du musée, porté par une forte demande du public, il devait permettre aux visiteurs grâce à la visite de la tranchée, de comprendre ce concept de tranchée et de guerre de siège, de découvrir l'architecture des tranchées mais aussi le sentiment que pouvaient avoir les soldats au fond de ces tranchées où ils ne voyaient pas l'horizon.

L'immersion au musée de Meaux, Elena Le Gall la décrit comme quelque chose qui relève « avant tout de l'émotion », et qui permet de générer chez les visiteurs de l'empathie pour « ressentir une proximité avec le sujet » mais avec la problématique de « rester juste » et de ne pas perdre de vue les objectifs de la mission première du musée qui est « une mission scientifique de transmission ». Il ne s'agit donc pas de faire « de l'émotion à tout prix et de détourner ou dévoyer l'histoire ». De même, il ne s'agit pas d'utiliser les nouvelles technologies parce que c'est la tendance mais d'apporter une réelle plus-value grâce à elle toujours dans l'optique de la valorisation des collections. Elle est utilisée comme un outil, une technique de médiation et se dessine « projet par projet », « sans dogme », avec le seul objectif de « toujours respecter l'histoire, de manière la plus juste possible, la plus scientifique possible, en valorisant nos objets ».

5.2. Exposer, communiquer autour de la guerre ?

Pour comprendre le cadre général dans lequel se situent nos recherches, c'est à dire la mise en scène et la médiation autour de la guerre, en particulier des conflits contemporains , nous avons décidé de mener deux entretiens supplémentaires, l'un avec un musée à dimension

⁹⁰⁴ cf. dossier de presse, [en ligne] <https://www.museedelagrandeguerre.com/wp-content/uploads/2021/10/DP-EXPo-COULISSES-PAIX.pdf> [consulté le 10 septembre 2022]

locale, dans une configuration qui nous semblait être proche de la réalité des musées et mémoriaux de la Grande Guerre, le Musée de la Résistance et de la Déportation de Haute-Garonne et l'autre avec un musée à dimension nationale voir internationale, le Musée de l'Armée.

5.2.1. Du point de vue du musée local : le musée de la Résistance et de la Déportation de Haute-Garonne

Le musée de la Résistance et de la Déportation de Haute-Garonne est un musée départemental situé à Toulouse. A l'origine, il était géré par une association de résistants de la Seconde Guerre mondiale ayant rassemblé une collection de documents puis sa gestion a été confiée au département. Nous nous sommes entretenues avec Jérôme Blachon, directeur du musée récemment nommé et Catherine Monnot-Béranger son adjointe, responsable de la médiation. Jérôme Blachon est issu du monde des archives et de la conservation. Catherine Monnot-Béranger, elle, a fait un CAPES d'histoire, puis un doctorat en anthropologie, un Master 2 de Sciences politiques passé en 2018. Elle a travaillé a été chargée de mission sur l'égalité femmes hommes, enseignante pendant 15 ans et elle est parallèlement présidente d'une association dans le spectacle vivant où elle monte des festivals de musique mais toujours avec le but « de mettre du social ». Deux points de vue à la fois différents et complémentaires, sur un musée en pleine rénovation au moment de notre entretien.

Ce projet de rénovation témoigne d'une volonté politique de donner plus d'importance et de visibilité au musée, de « dépoussiérer l'image de ce musée et de le faire vivre » pour reprendre les mots de Jérôme Blachon. Créé en 1974 par une association de résistants, il a été transformé en musée départemental en 1994, pour un public principalement composé de scolaires. Il s'agit donc aujourd'hui de toucher un plus large public, de dépasser les freins que sont la thématique et la localisation de l'établissement qui ne se trouve pas en centre-ville et pour cela, le musée mise d'abord sur l'actualisation du discours porté par le musée avec un ancrage fort dans le présent. La question qui sous-tend sa rénovation est de savoir « comment faire de ce musée un outil de citoyenneté, un outil de construction d'une identité commune pour tous les jeunes et pour toutes les personnes qui vont venir le visiter ». Son sous-titre « lutte et citoyenneté » en témoigne. Pour son directeur, l'ancrage dans le présent, « c'est un choix qui s'impose de lui-même, il faut ancrer le musée dans le présent, il faut faire des parallèles, la résistance hier et aujourd'hui, l'antisémitisme hier et aujourd'hui, le racisme hier et aujourd'hui.

» Le discours du musée, comme l'exprime Catherine Monnot-Berranger, adjointe et responsable de la médiation, est axée sur « un angle départemental, local voire régional [...] avec des va-et-vient sans cesse avec le national, l'europpéen, l'international ». Par exemple, le musée peut partir de l'exode de 1940 en montrant les difficultés, la souffrance des populations pour parler des réfugiés et des migrants en essayant de montrer les enjeux contemporains soulevés par cette question de la Seconde Guerre mondiale, et pas de la guerre en tant que guerre.

Cependant, si le parallèle entre l'histoire et l'actualité est facile à faire, le traitement l'est moins et cela peut imposer de « remuer un peu les choses » selon le directeur du musée. La Seconde Guerre mondiale est encore un sujet qui peut générer des tensions entre les individus et entre les communautés, même si globalement, le sujet se dédramatise et les choses sont un petit peu « dépassionnées ». Cette phase d'apaisement qui fait suite à une phase de tensions importantes et un contexte particulier à la sortie d'une guerre, est un cycle normal mais qui prend du temps et dont il faut tenir compte. Le cycle est propre à chaque guerre, par exemple, elle est déjà dépassée en ce qui concerne la Première Guerre mondiale alors que pour la guerre d'Algérie, elle ne l'est pas du tout. Les discours officiels changent eux aussi, permettant plus de liberté, on sort du « tous résistants » dans les années 50, 60 où le besoin était de « redorer l'image du pays qui s'est [...] fait balayer par l'armée allemande en l'espace d'un mois » et qui a été envahi pendant quatre ans et qui avait besoin d'être ressoudé autour d'une image nationale positive. Ce changement de paradigme permet aujourd'hui de sortir de ces discours pour examiner la réalité complexe de la Seconde Guerre mondiale et de tenter d'éveiller chez les visiteurs, un esprit critique à la fois sur l'histoire et sur l'actualité.

Pour le musée, ancrer son discours dans le présent, c'est aussi réfléchir sur les valeurs universelles et élargir la réflexion à l'échelle de l'humanité avec des valeurs d'engagement et de solidarité. Il se questionne et invite ses visiteurs à en faire tout autant sur des questions telles que « la résistance qu'est-ce que ça veut dire en terme de libre arbitre, en terme de désobéissance civile, qu'est-ce que ça veut dire de la démocratie, quand est-ce qu'on est dans la résistance, quand est-ce qu'on est dans le terrorisme par exemple, qu'est-ce que l'antisémitisme aujourd'hui, qu'est-ce que le racisme, qu'est-ce que l'exclusion, quand est-ce que la loi est juste et quand est-ce que elle ne l'est plus. La loi est légale mais quand est-ce qu'elle est juste... ? ».

A ceci s'ajoute l'urgence de la disparition des témoins, leur volonté de transmettre et donc la nécessité de la collecte de témoignages. Pour Jérôme Blachon, il est important que le musée se positionne comme un espace de collecte mais aussi de transmission, à l'instar du musée de la Shoah à Paris, pour s'ancrer totalement dans le présent, ce qu'il aurait dû faire bien

avant. C'est important pour lui aussi parce que le musée n'a pas de fonds publics qui se trouvent aux archives départementales et que ces collections viennent de dons de particuliers et d'associations ayant elles-mêmes organisé des collectes. Sous l'impulsion de la directrice adjointe Catherine Monnot-Berranger qui est anthropologue de formation, le processus de collecte a lui aussi été repensé pour être plus rigoureux mais aussi pour élargir la collecte qui était jusqu'à présent « concentrée uniquement sur les témoins qui existaient et qui était déjà actifs dans le musée » ce que lui a révélé l'examen des sources orales qui ne comptaient qu'un seul témoignage d'une personne juive. Aujourd'hui, les entretiens se font à domicile car ce sont essentiellement des personnes âgées qui vont parler de thématiques difficiles et il s'agit de ne pas les bousculer. Les entretiens qui durent 1h30/2heures, abordent des questions préalablement établies dans une grille, comme la vie quotidienne, l'intégration, le fait qu'on parlait ou non de politique dans la famille, le ressenti des événements à l'école, celle du retour de déportation ou encore de ce qui a poussé la personne à témoigner et laisser trace.

L'actualisation du discours global du musée passe donc d'abord par l'actualisation de la muséographie. Il s'agit donc de la repenser, de l'élargir, en donnant plus de place par exemple aux déportés juifs, peu associés au départ du projet « parce qu'ils n'étaient pas dans le noyau dur » de l'association à l'origine du projet. Aujourd'hui, le musée tente donc « d'impliquer à nouveau la communauté juive de Toulouse pour arriver à reconstituer une muséographie y compris par les sources orales, des derniers déportés juifs encore en vie sur Toulouse » et rétablir « une réciprocité, une égalité de traitement ». La nouvelle muséographie comprend deux espaces permanents et un espace temporaire. L'espace permanent se divise en deux parties avec la salle classique, historique qui contient « 10 séquences, 10 thématiques qui traitent plus ou moins chronologiquement mais pas tout à fait, des grands moments depuis la drôle de guerre jusqu'à la reconstruction après la libération ». Cette salle fait écho à une salle appelée salle réflexive qui traite de l'esprit de résistance d'hier à aujourd'hui avec la question d'interroger les visiteurs sur « les valeurs citoyennes que l'on peut encore aujourd'hui mobiliser au regard de cette histoire de la résistance et de la déportation » comme nous l'expliquera Catherine Monnot-Berranger. Parmi les thématiques qui sont traitées : la question des réfugiés, des génocides, la lutte pour les droits, y compris les droits les plus récents comme les droits environnementaux. Elle présente notamment une frise de 22 personnages qui représentent la lutte pour les droits depuis le 18ème siècle jusqu'à aujourd'hui. Ces personnages sont célèbres ou non, ils sont issus des cinq continents, hommes et femmes, paritairement représentés. Un rapprochement est fait également entre les persécutions de la Seconde Guerre mondiale envers les juifs, les tziganes

notamment, ou les politiques, et d'autres persécutions à d'autres endroits, à d'autres époques dans le monde, encore aujourd'hui, pour montrer une forme de concomitance et de convergence entre ces différents thématiques. Entre l'espace historique et la salle réflexive, la transition est faite par des douches sonores qui proposent aux visiteurs de découvrir *L'appel à la jeunesse* de Jean Cassou, et deux témoignages de femmes déportées, Germaine Tillion résistante, femme de lettres et ethnologue française et la toulousaine Raymonde Lamouille qui a participé activement à la préservation et la transmission de la mémoire aux côtés du musée. Sur des écrans équipés de casques audios, d'autres témoignages sont proposés mais aussi des citations. Ces témoignages porteront d'une part sur la nécessité de transmettre et de témoigner, pour ne pas oublier, pour éviter que l'histoire se reproduise, et d'autre part, sur des thématiques plus spécifiques en regard des thématiques traitées dans le parcours muséographique. D'autres témoignages sont proposés à l'aide d'écrans et de casques sonores. Les témoignages permettent l'ancrage, ils permettent de faire le lien mais ils permettent aussi d'incarner des questions difficiles à saisir et de se substituer à l'absence des témoins qui sont en train de disparaître. Comme le dit Catherine Monnot-Berranger, « on ne peut pas comprendre Auschwitz en voyant un plan », ces témoignages jouent un rôle fondamental, « ça vient donner corps, ça vient expliquer, ça vient faire ressentir et on est sur une expérience aussi de ressenti ». Autrefois, les témoins « se mettaient sur une chaise, et ils témoignaient. Et les gamins faisaient silence pendant deux heures et écoutaient. Et parfois, les uns ou les autres pleuraient, et puis... Mais c'était ça qui faisait que les gamins allaient s'en souvenir toute leur vie. Et on a perdu ça. On a perdu ça, on les a plus, donc comment on remplace ça, cette partie-là qui est incontournable pour vraiment aller dans la profondeur des choses ? ». C'est ce qui permet de donner à voir, de donner à comprendre quelque chose qu'elle qualifie à juste raison, « d'au-delà du rationnel ». Mais la directrice nous met en garde, il ne faut pas seulement des témoignages ou des objets, il faut les deux : « tant que vous n'aurez pas la carte d'identité reproduite de Monsieur Hurstel qui a son témoignage qui vous raconte sa vie d'enfant caché, et que vous avez à côté, accompagné de toutes ses cartes identité qui montrent sa fausse identité pendant les quatre ans où il a été caché, pendant que ses parents ont été déportés, exterminés. Il faut les deux. Ça se complète. »

Dans cette nouvelle muséographie, il est intéressant de noter que le numérique s'installera progressivement. D'abord par les écrans dont nous avons parlé précédemment, puis, progressivement des dispositifs seront installés, écrans ou tables tactiles par exemple. Si la volonté des élus est très forte, s'il y a une réelle injonction au numérique, il est important pour l'équipe de direction de développer d'abord un discours et une muséographie qualitatifs.

L'objectif de ces dispositifs ne sera pas d'innover mais de se concentrer sur leur apport en termes de lecture, de contenus et d'accessibilité à des publics étrangers.

Autre axe important de développement, une programmation événementielle forte et multiforme pour ouvrir le musée à un plus large public mais aussi répondre aux attentes politiques de voir la fréquentation augmenter. La politique de médiation se déploie dans le musée mais aussi hors-les-murs sous forme de circuits mémoriels, ce dont nous avons largement discuté avec Catherine Monnot-Berranger. Ces circuits sont organisés entre mai et octobre à destination des enfants et des adultes. Ils proposent d'explorer les lieux importants de la résistance dans les environs du musée en lien avec *Les chemins de la République*, un ensemble d'actions mises en place par le Conseil départemental pour « pour faire vivre la laïcité et les valeurs de la République »⁹⁰⁵. Au moment de notre entretien, la volonté était de développer aussi des circuits à l'échelle du département et de faire découvrir aux publics d'autres lieux importants comme le château de Brax ou Buzet sur Tarn. Dans le musée, la médiation classique, autrement dit les visites guidées, traditionnellement proposée d'abord aux scolaires, s'ouvre de plus en plus aux adultes. Le musée mise particulièrement sur de nombreux événements qui seront organisés en soirée ou pendant les week-ends. L'objectif est de développer « une programmation culturelle scientifique et artistique qui attire un peu tous les publics » en exploitant les espaces intérieurs mais aussi extérieurs puisque le musée est doté d'un jardin. A la fois savante et ludique, elle cherche à intéresser, à sensibiliser des gens qui seraient freinés par la thématique en cassant un peu les codes par des animations ludiques, par des formes artistiques décalées, sur des temps décalés. Projections de films grand public anciens ou pas, ciné goûter, concerts mais aussi escape game, murder party, bals, défilé de mode, plusieurs moyens sont mis à en place à cet effet. En août par exemple, le Bal de la libération, dont l'objectif est de « faire de la reconstitution et d'avoir un moment festif dans le jardin ».

Le musée explore donc de nouvelles formes de médiations et nous ne pouvons que constater que l'immersion y tient une place importante et qu'elle se fait de multiples façons. Cependant, pour la directrice adjointe du musée, c'est dans les témoignages que se trouve la première forme d'immersion dans le musée. Selon Jérôme Blachon, il y a aussi une forme d'injonction à l'immersion venant notamment des politiques, à laquelle le musée doit répondre, « à partir du moment où c'est socialement acté qu'un musée moderne et dynamique doit proposer

⁹⁰⁵ Conseil départemental de la Haute-Garonne, [en ligne] <https://www.haute-garonne.fr/service/chemins-de-la-republique-les-evenements?oaq%5Bpassed%5D=1&oaq%5Border%5D=latest> [consulté le 12 septembre 2022].

des process de médiation d'immersion et bien il va falloir qu'on se débrouille pour en faire. » L'immersion ne doit pas cependant s'adresser qu'aux jeunes publics, elle doit toucher tout le monde. Mais il faut d'abord pour Jérôme Blachon, « être béton sur le fond » et proposer un parcours muséographique ainsi que des médiations classiques qualitatives avant de se lancer dans les médiations immersives qui vont permettre plutôt une mise en contexte du discours. Il est important aussi de donner du sens et des objectifs à ces dispositifs immersifs technologiques ou non, « il faut savoir ce qu'on veut faire d'un support de reconstitution et d'immersion. » Immerger les visiteurs dans un camp de déportés, dans une chambre à gaz, au milieu des fours crématoires par exemple, pour Jérôme Blachon, cela n'a pas de sens. Il y a des limites à l'immersion dont il faut avoir conscience. Il attirera aussi notre attention sur l'importance de continuer à faire travailler l'imagination, « de ne pas tout prémâcher », tout comme de prendre une distance sur ces sujets qui sont difficiles pour ne pas traumatiser les visiteurs. La dimension ludique des dispositifs proposés par le musée comme l'escape game ou la murder party permet notamment selon Jérôme Blachon à la fois de donner une image plus dynamique et innovante du musée et à la fois, de ne pas traumatiser les visiteurs, tout en leur apportant si possible quelques informations. Cependant si ce n'est pas le cas, cela permettra tout de même aux visiteurs de découvrir le musée et la thématique sous un angle plus abordable et de leur donner envie de revenir, de faire tomber leurs barrières.

5.2.2. Du point de vue du musée national : le musée de l'Armée

Placé sous la tutelle du ministère des Armées et classé « Musée de France », le musée de l'Armée installé depuis sa création dans le somptueux monument des Invalides, était un passage obligatoire pour plusieurs raisons. D'abord, parce qu'il est le lieu par excellence où s'expose l'identité et le récit d'histoire nationale depuis plus d'un siècle et qu'il est l'un des instruments privilégiés du ministère des Armées pour entretenir et développer l'image de l'armée, un lieu de mise en scène de l'Armée mais aussi un lieu de renforcement des liens entre l'État et la nation. Ensuite parce qu'il a joué un rôle actif pendant la Première Guerre mondiale dont il a été la première vitrine et avec qui il entretient des liens étroits encore aujourd'hui.

Le musée de l'Armée abrite aujourd'hui près de 500 000 œuvres qui couvrent l'histoire militaire sur une période chronologique allant de la Préhistoire à nos jours⁹⁰⁶. Parmi les musées les plus visités de France, il a accueilli 1 071 072 visiteurs en 2022⁹⁰⁷.

Depuis les années 2000, de nombreux changements ont été effectués dans le musée au niveau muséographique, que ce soit le projet scientifique et culturel ou la stratégie de communication. Il se positionne aujourd'hui comme « conservatoire des techniques de l'armement, lieu d'histoire, de souvenir et de célébration des hauts faits militaires et des soldats ». Ses objectifs sont de « donner à comprendre les conflits passés et présents, ainsi que les rapports entre le monde militaire et le monde civil, en temps de guerre ou de paix, dans une approche décentrée et plurielle, qui mêle, selon différentes échelles et différents points de vue, histoire militaire, politique, diplomatique, sociale, culturelle, artistique, technique et anthropologique »⁹⁰⁸. Concernant la Première Guerre mondiale, les objectifs sont plus spécifiquement de permettre aux publics « de suivre, à l'échelle de la France (mais aussi d'une partie de l'Europe et du monde), les multiples facettes de la Grande Guerre : les terribles innovations techniques de l'armement, les souffrances de millions de soldats mobilisés pendant plusieurs années, l'implication des populations à l'arrière, l'internationalisation du conflit, enfin son effroyable bilan, notamment humain »⁹⁰⁹.

Créé en 1905 par décret présidentiel, il naît de la fusion des deux musées militaires qui coexistent déjà aux Invalides, le musée d'Artillerie créé en 1794 pour succéder au Dépôt des armes anciennes créé au moment de la Révolution, et le musée historique de l'Armée, créé en 1896 et faisant suite à la présentation du pavillon du ministère de la Guerre pendant l'Exposition universelle de 1889. Il intègre également des collections patrimoniales de l'Hôtel des Invalides »⁹¹⁰. Pour autant, selon le projet culturel et scientifique du musée adopté en 2020, le premier de toute l'histoire du musée, la fusion ne fut totale qu'un siècle plus tard, dans le cadre du projet Athena (1994-2009) qui a posé les bases de ce qu'est le musée aujourd'hui. La cohabitation

⁹⁰⁶ Site internet du musée de l'Armée, [en ligne] <https://www.musee-armee.fr/a-propos/letablissement-public-du-musee-de-larmee/lhistoire-du-musee.html> [consulté le 12 septembre 2022]

⁹⁰⁷ Une fréquentation légèrement en baisse par rapport à 2019 ou 1 252 095 visiteurs avaient franchi les portes du musée. Mais cette baisse s'explique par la fermeture prolongée du musée à cause de la crise du Covid 19. cf. communiqué de presse de janvier 2023. Source : site internet du musée de l'Armée, [en ligne] https://www.musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/Communiqués_Presse/MA_CP_Frequentation_2022_.pdf [consulté le 12 septembre 2022]

⁹⁰⁸ Site internet du musée de l'Armée, [en ligne] <https://www.musee-armee.fr/a-propos/letablissement-public-du-musee-de-larmee/lhistoire-du-musee.html> [consulté le 12 septembre 2022]

⁹⁰⁹ Site internet du musée de l'Armée, [en ligne] <https://www.musee-armee.fr/collections/explorer-les-collections/portofolios/la-grande-guerre.html> [consulté le 12 septembre 2022]

⁹¹⁰ Ibid.

difficile entre les deux musées crée de nombreuses tensions voire conflits. Le musée historique de l'Armée créé en 1896 se définit « comme le musée de l'institution militaire, celui du récit des hauts faits et des gloires militaires, celui de l'exaltation du patriotisme, dans un contexte marqué par les conséquences de la défaite (contre l'Allemagne en 1870), par la préparation de la « revanche » et par le développement de l'empire colonial ». L'objectif est donc à la fois mémoriel et patriotique. De son côté, le musée de l'Artillerie créé en 1794 et installé aux Invalides en 1871, se positionne comme un conservatoire technique, artistique et historique. Il affiche aussi une forte vocation pédagogique et veut proposer une vision synthétique de l'évolution de l'armement à travers les siècles et les continents. Pour Octave Penguilly l'Haridon (1811-1870) conservateur du musée entre 1856 et 1870, le but du musée est de : « Faire ressortir un enseignement d'une suite d'objets réunis et groupés d'après une classification raisonnée et méthodique, mettre à la disposition du public ce moyen facile et sérieux d'instruction, tel est le but qu'on s'est proposé dans l'organisation d'un établissement de cette nature. » Les deux institutions pourtant complémentaires se positionnent en concurrentes et c'est pour mettre fin à cette rivalité ainsi que dans un souci d'économie d'échelle, que le ministère de la Guerre a ordonné leur fusion par décret signé le 26 juillet 1905 par le Président de la République Émile Loubet. Cependant, subsistent pendant longtemps les traces de ces rivalités entre les deux institutions puisque deux inventaires séparés cohabitent jusqu'en 1963 et que les collections sont toujours spatialement divisées de part et d'autre de la cour d'honneur.

Dès son ouverture, la gestion du musée de l'Armée est confiée au général Gustave Léon Niox (1840- 1921), ancien commandant de la place de Paris (1901-1905) et commandant (gouverneur) des Invalides, connu pour sa forte personnalité et sa grande autorité. C'est à lui que revient donc la mission d'unification des deux institutions, d'éducation militaire et de développement du musée y compris pendant la Première Guerre mondiale. Le Musée connaît rapidement un grand succès, ses collections s'enrichissent de nombreux dons et legs et une Société des amis du musée créée en 1909 participe pleinement à son développement ⁹¹¹.

5.2.2.1. Le musée de l'Armée pendant et après la Première Guerre mondiale

⁹¹¹ Musée de l'Armée, [en ligne] <https://www.musee-armee.fr/au-programme/expositions/detail/toute-une-histoire-les-collections-du-musee-de-larmee.html> [consulté le 12 septembre 2022]

La Première Guerre mondiale offre au musée de l'Armée l'occasion de « jouer le rôle de lieu d'éducation patriotique et civique pour lequel il a été en partie conçu ». Il sera particulièrement actif, missionnant des artistes pour se rendre sur le front et en rapporter des images qui seront exposées dans les salles du musée en regard des trophées de guerre exposés eux dans la cour d'honneur. Il ouvrira également les premières salles dédiées à la Grande Guerre avant la fin de la guerre, le 2 juin 1918, une démarche novatrice qui fait, selon le projet scientifique et culturel du musée, « une place à ce que l'on appellera plus tard « l'histoire du temps présent ».

Les premières missions d'artistes sont organisées par le général Niox dès la fin de l'année 1914.⁹¹² Il commande aux artistes « des documents à la fois plus vivants, plus artistiques et plus complets que les vues photographiques »⁹¹³ et s'appuie sur des peintres transformés pour certains en véritables reporters de guerre qui se documentent directement sur le terrain, à propos des hommes et des batailles. Le général gère la logistique en rassemblant les artistes mais aussi le matériel, les armes, les équipements. Les autorisations de circulation dans la zone des armées devront être demandées directement au général en chef, le général Joffre. Certains artistes sont missionnés conjointement par le musée et la presse comme c'est le cas de Georges Scott et André Devambe, également missionnés par l'hebdomadaire L'Illustration, dont ils sont correspondants de guerre.

Tout au long de l'année 1915, le général Niox collabore avec le sous-secrétariat d'État des Beaux-Arts qu'il sollicite au départ pour l'aider à choisir les artistes qu'il va commissionner parmi la longue liste d'artistes l'ayant sollicité. Mais il existe entre eux une concurrence, entre le général qui ne reconnaît que la qualité des peintres aguerris au genre et le sous-secrétariat d'État des Beaux-Arts, qui ne reconnaît que celle d'artistes connus pour la qualité esthétique de leur travail. Ce dernier estime d'ailleurs que c'est à lui que devrait revenir l'organisation des missions d'artistes. Léonce Bénédict, directeur du musée du Luxembourg et membre de la commission des peintres aux armées des Beaux-arts ira même jusqu'à passer sous silence voire à nier les missions d'artistes mises en place par le ministère de la Guerre attribuant parfois ces missions à « un petit mouvement [...] créé principalement par la presse illustrée, désireuse de

⁹¹² D'autres missions d'artistes seront mises en place par les états-majors (aéronautique, aéronautique navale), les corps expéditionnaires (armée d'Orient) et d'autres ministères (Marine, Armement...).

⁹¹³ Archives du musée de l'Armée, registre historique, 20e réunion du comité de perfectionnement, 22 décembre 1915

satisfaire la curiosité pleine d'angoisse de son public »⁹¹⁴. Le 17 novembre 1915, alors que le général Joffre décide de ne pas renouveler les autorisations de circulation, le général Niox décide de se désengager officiellement⁹¹⁵. Il faudra attendre une année, le 9 octobre 1916 pour que le général Niox passe le relais officiellement passé à l'administration des Beaux-Arts qui va créer la commission des artistes aux armées. Ce relais ne sera pas total car d'une part Niox restera en contact étroit avec les artistes et le ministère de la Guerre et d'autre part, certains artistes refuseront d'être mis sous patronage des Beaux-arts et continueront à envoyer leurs œuvres à Niox. La commission du sous-secrétariat des Beaux-Arts pilotée par Léonce Bénédite, Thiébault-Sisson et Arsène Alexandre va se tourner vers des artistes qu'ils estiment « susceptibles de saisir l'atmosphère du front, qui prennent des vues de ce qui se passe avec sensibilité, avec émotion, et que ce ne soit pas de vulgaires cartes postales que l'on vienne présenter à la commission. Ce qu'il faut prendre, ce sont des documents qui puissent servir à constituer l'histoire de la guerre et à composer plus tard des œuvres de la guerre moderne, pour le musée de Versailles ». Ce faisant, ils écartent l'image patriotique et les peintres jusqu'alors missionnés par le général Niox sont également écartés. Cependant, face aux difficultés du terrain, la commission finit par faire marche arrière et revient vers le général, pour les réintégrer dans la liste des artistes participant aux missions de 1917.

Les œuvres produites par les missions d'artistes seront montrées au public dès février 1915 et ce pendant toute la guerre avec des ensembles d'objets les plus divers évoquant le déroulement du conflit, armes et matériels, uniformes et équipements, etc. Seront également exposés avec beaucoup de succès dans la cour d'honneur les trophées comme les avions et les chars allemands pris à l'ennemi conformément à une tradition née pendant la Révolution qui veut que les étendards pris aux troupes allemandes soient déposés devant l'église Saint-Louis. Ces expositions qui suivent l'actualité auront lieu tout au long du conflit. Les journalistes profitent également de ces expositions pour repérer des œuvres pouvant illustrer leurs articles. Les œuvres seront aussi prêtées par les artistes pour d'autres expositions, en France et dans les pays alliés.

Ainsi, la visite du musée pendant la guerre a plusieurs objectifs : faire prendre conscience de la violence des combats, honorer les soldats morts et leur patriotisme, tout en

⁹¹⁴ ...). Devaux Bernard (dir.). 1998. « Peindre la Grande Guerre », *Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée*, Actes du symposium, de l'IAMAM.

⁹¹⁵ Niox restera en relation étroite avec les artistes et le ministère de la guerre jusqu'à la fin du conflit.

informant sur l'état des technologies militaires ennemies⁹¹⁶. Selon les recherches de Caroline Barcellini, agrégée d'histoire et doctorante en histoire contemporaine, la Grande Guerre permettra au musée de se placer pour la première fois au centre de l'unité nationale lui permettant ainsi de répondre à son objectif d'être un musée national qui s'adresse à toute la nation française. L'engouement fort des publics jouera un rôle important dans l'évolution du musée et entrainera « un changement dans la vocation du musée ». Cet engouement n'était pas du tout prévu par le musée comme l'écrit le général Niox dans une lettre adressée au ministre de la Guerre en septembre 1915 : « Le musée de l'Armée a rempli un rôle auquel on ne s'attendait certainement pas ». Avec la Grande Guerre, c'est toute la nation qui est touchée ainsi, le musée voit ses publics se renouveler et s'élargir (Barcellini, 2003)⁹¹⁷. Il « devient insensiblement un lieu de la mémoire militaire de la Première Guerre mondiale, davantage orienté vers la conservation du souvenir de l'armée que vers la préparation militaire des jeunes générations » (Barcellini, 2010)⁹¹⁸. Il est alors investi d'une triple fonction, patriotique, mémorielle et éducative (Barcellini, 2003)⁹¹⁹. Le rapport du directeur du musée de l'Armée, le général Malleterre, au président de la République, en date de juillet 1921 le définit ainsi : « Le musée de l'Armée constitue à la fois le reliquaire de nos gloires militaires et nationales et un foyer d'éducation patriotique dans lequel la jeunesse scolaire et militaire vient recevoir la leçon du passé et confirmer sa foi en l'avenir de la France » (Barcellini, 2010)⁹²⁰.

Avec la Grande Guerre, le musée de l'Armée devient donc un espace de construction mémorielle ce qui se traduit concrètement par des choix muséographiques comme le montre Caroline Barcellini. Le 2 juin 1918, deux salles permanentes du musée sont réorganisées pour accueillir les œuvres et croisent classements chronologique et géographique. Mais les

⁹¹⁶ Le musée qui n'achète pas les œuvres provenant de dons ou étant en dépôt s'organise parfois comme une galerie d'art en se faisant l'intermédiaire de la vente des tableaux mais il se chargera aussi parfois de remettre à des familles, le portrait de l'un des leurs source catalogue vue du front

⁹¹⁷ Barcellini Caroline. 2003. « La commémoration de la grande guerre au musée de l'armée. (1914-1925) », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 212, n°4, p. 3-16.

⁹¹⁸ Barcellini Caroline. 2010. *Le musée de l'Armée et la fabrique de la nation. Histoire militaire, histoire nationale et enjeux muséographiques*, L'harmattan, 266 p.

⁹¹⁹ Barcellini : Le transfert des drapeaux de l'église des Invalides, devenue « temple de Mars » pendant la Révolution française, vers les salles du musée de l'Armée transforme celui-ci en « temple à la gloire de la Nation ». La consécration du musée en sanctuaire patriotique, déjà amorcée au cours de la décennie précédente avec l'installation dans une salle spéciale des reliques de Napoléon Ier, s'achève ainsi au moment de la Grande Guerre. Barcellini Caroline. 2010. *Le musée de l'Armée et la fabrique de la nation. Histoire militaire, histoire nationale et enjeux muséographiques*, L'harmattan, 266 p.

⁹²⁰ Barcellini Caroline. 2010. *Le musée de l'Armée et la fabrique de la nation. Histoire militaire, histoire nationale et enjeux muséographiques*, L'harmattan, 266 p. Voir aussi Mary Julien. 2012. « Le lien armée-nation dans les musées militaires français rénovés », *Culture & Musées*, n°20.

collections ne suffisent pas et les salles ne contiennent que peu d'objets, ni les œuvres qui « offrent un point de vue distancié et esthétisant sur les combats ». Pour compléter les peintures, les aménagements proposent des « cartes des principales zones du front, équipements, armes et matériels en usage »⁹²¹. Il faudra attendre la fin de la guerre pour que le musée enrichisse sa collection de souvenirs et d'objets de la vie quotidienne des soldats. À partir de 1919, les salles sont repensées par le nouveau directeur du musée, le général Malleterre. En 1923, les collections sont redistribuées dans quatre nouvelles salles. Caroline Barcellini attire l'attention sur « la dénomination des salles qui n'est pas anodine » et « dont les noms rendent hommages à quatre maréchaux de France qui se sont illustrés pendant la guerre : Gallieni, Joffre, Pétain et Foch ». La présence des bustes de ces maréchaux et de certains de leurs objets personnels dans les collections ancre la dimension patriotique du musée. Certains de ces noms sont toujours effectifs aujourd'hui. Les archives de la Société des amis du musée permettent de retrouver certains aménagements. Ainsi, la salle Pétain, la plus importante de toutes est divisée en trois parties, dont la première est consacrée aux Généraux tués à l'ennemi, la deuxième à la vie des soldats et la troisième à la libération de l'Alsace-Lorraine. La présence du président de la République lors de l'inauguration des nouvelles salles ancre le discours du musée dans le récit national. Une salle est dédiée cette fois aux alliés induisant une première dénationalisation du musée, tandis que les drapeaux des 33 troupes créées pendant la guerre sont exposés dans la salle Turenne. Le wagon dans lequel a été signé l'armistice sera exposé dans la cour d'honneur du musée de 1921 à 1927. Ce wagon rejoindra ensuite un mémorial construit sur le lieu de la signature, le mémorial de la Clairière de l'Armistice.

Le musée qui présente un discours célébrant l'armée avec une perspective nationaliste visant à faire de l'Allemagne un peuple vaincu, s'oppose au discours des associations et des anciens combattants qui eux célèbrent la paix et rendent hommage aux morts. La cession d'une partie des collections au musée de Strasbourg, pour marquer le rattachement de la ville à la France en témoigne tout comme la salle consacrée à la libération de l'Alsace Lorraine. Pour Caroline Barcellini, c'est d'ailleurs pour cette raison que le wagon de l'Armistice sera évacué de la cour d'honneur, même si les arguments officiels présentent les difficultés financières du musée et sa difficulté à entretenir un wagon qui se dégrade ce que ne manquera pas de relever la presse mais aussi pour des raisons esthétiques. Le wagon célèbre l'armistice, donc la paix et cela ne correspond donc pas avec le discours nationaliste porté par le musée. Cette dimension

⁹²¹ Projet scientifique et culturel du musée de l'Armée, [en ligne] https://www.musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/PSC/MA_projet_scientifique_et_culturel.pdf [consulté le 5 mars 2023]

patriotique et commémorative à la gloire de l'armée s'exprime dans les salles du musée mais aussi par les nombreuses cérémonies qui se tiendront dans la cour d'honneur dans les années après-guerre. Cependant, l'intégration des soldats ordinaires dans la muséographie comme par la remise de décorations militaires aux invalides de guerre, pensionnaires de l'Institution nationale des Invalides, la perspective historique dans la présentation des collections, la volonté de rendre accessible le musée au plus grand nombre sont autant d'éléments qui témoignent des évolutions d'une institution qui suit tout de même les évolutions de la société (Barcellini, 2003)⁹²².

Pendant la Seconde Guerre mondiale le musée sera vidé d'une partie de ses collections par les Allemands notamment des objets d'origine germanique et les trophées pris pendant la Première Guerre mais une grande partie sera finalement récupérée. Les années 50 seront plutôt consacrées à l'enrichissement des collections puis à partir des années 60, le musée se concentrera sur les aménagements muséographiques avec plusieurs séries de travaux et de rénovation mais aussi de changements structurels dans l'organisation et le fonctionnement du musée. C'est dans les années 90 avec le plan Athena prévoyant un plan de rénovation globale du musée, que les bases du musée actuel sont posées.

5.2.2.2. Exposer la Première Guerre mondiale aujourd'hui et la guerre en général

Les collections liées à la Grande Guerre sont aujourd'hui présentées dans un espace qui intègre les deux guerres mondiales et elles sont réparties dans 3 salles :

- la *Salle Joffre* qui traite de l'expansion coloniale française en Afrique et en Indochine, du rôle de l'armée d'Afrique et de l'armée coloniale et des systèmes d'alliances qui s'opposent en Europe.

⁹²² Barcellini : Le transfert des drapeaux de l'église des Invalides, devenue « temple de Mars » pendant la Révolution française, vers les salles du musée de l'Armée transforme celui-ci en « temple à la gloire de la Nation ». La consécration du musée en sanctuaire patriotique, déjà amorcée au cours de la décennie précédente avec l'installation dans une salle spéciale des reliques de Napoléon Ier, s'achève ainsi au moment de la Grande Guerre. Barcellini Caroline. 2003. « La commémoration de la grande guerre au musée de l'armée. (1914-1925) », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 212, n°4, p. 3-16. Voir aussi Mary Julien. 2012. « Le lien armée-nation dans les musées militaires français rénovés », *Culture & Musées*, n°20.

- la *Salle des Poilus* qui traite de la guerre entre 1915 et 1917, notamment des conditions de vie des soldats, des tranchées, des stratégies militaires et leurs conséquences
- la *Salle Foch* qui se focalise sur l'année 1918, marquée par l'échec des offensives allemandes et l'offensive finale des forces alliées jusqu'à l'armistice du 11 novembre. Elle traite aussi de l'entre-deux-guerres avec l'affirmation de l'influence de la France dans le monde et termine sur la veille de la Seconde Guerre mondiale, avec la ligne Maginot et la modernisation trop tardive de l'armée.

Les espaces dédiés à la Première Guerre mondiale, qui sont à l'heure où nous écrivons ces lignes, en travaux de réaménagement pour améliorer le confort de visite jusqu'en juin 2023, ont été ouverts en 2006 dans le cadre d'un projet de rénovation globale du musée, le projet ATHÉNA qui s'étend sur la période 1990-2010. Ce projet précurseur en matière de mise en exposition et de mise en médiation des patrimoines militaires, prévoyait une rénovation globale du musée dont l'enjeu principal, selon Julien Mary Docteur en histoire militaire et études de défense, est « de concilier les lectures militaires et civiles de l'histoire de France, bref de faire tenir ensemble l'armée et la nation – à défaut, dans une certaine mesure, de pouvoir le faire ailleurs qu'au musée » (Mary, 2012)⁹²³. Le musée de l'Armée doit faire face aux mémoriaux, centres d'interprétation et musées spécialisés sur la Grande Guerre, qui le pousse aussi à se remettre en question, avec en plus la disparition des témoins, l'éloignement de la guerre, la diminution de la valeur mémorielle des collections 14-18 et l'approche du centenaire. Pour Julien Mary, ce sont ces changements multiples qui poussent le musée à « employer les clés d'exposition et d'interprétation aujourd'hui les plus répandues, tant dans l'historiographie spécialisée que dans le champ du musée de guerre et autres entreprises de vulgarisation ». Ces changements sont cependant toujours empreints d'une tradition muséographique et d'une dimension pédagogique qui selon lui, donnent « l'impression de manuel scolaire muséalisé » et faisant du musée un « espace d'une propagande à double détente, militaire et historiographique » (Mary, 2012)⁹²⁴.

Les années 2000 avec la disparition du service militaire en 1997, l'éloignement des conflits, la réduction des moyens alloués à l'armée entre autres, sont une période particulière.

⁹²³ Mary Julien. 2012. « Le lien armée-nation dans les musées militaires français rénovés », *Culture & Musées*, n°20.

⁹²⁴ Mary Julien. 2012. « Le lien armée-nation dans les musées militaires français rénovés », *Culture & Musées*, n°20.

Elles marquent un véritable changement dans la définition du patrimoine militaire d'une manière générale, dans sa mise en exposition, sa transmission et les usages qui en sont faits. C'est à la Direction de la Mémoire, du Patrimoine et des Archives (DMPA) que revient la mission de faire évoluer les musées et les sites patrimoniaux de l'armée. Comme le montre Julien Mary, le patrimoine des armées devient ainsi l'un des axes privilégiés de leur réinsertion dans l'espace public. Ainsi, selon lui, « les musées d'arme voient s'ajouter à leurs fonctions traditionnelles de conservation, de commémoration, d'enseignement militaire et de prestige, des fonctions spécifiques à destination des jeunes publics civils : sensibilisation au devoir de mémoire, enseignement de défense, initiation au lien armée- nation, et même recrutement d'une armée devenue professionnelle » (Mary, 2012)⁹²⁵. C'est également à ce moment que le tourisme de mémoire sera « réinventé » par la DMPA qui poursuit encore aujourd'hui ce travail de valorisation du patrimoine militaire. Le musée de l'Armée, chef de file de tous les musées de la Défense sera fortement impacté. Le projet Athena 2 qui coure sur la période 2003-2006 sera organisé autour de quatre grands principes : répondre aux attentes des publics d'aujourd'hui ; prendre en compte la disparition du contingent d'aujourd'hui et participer au maintien du lien Nation-Armée ; faciliter une démarche citoyenne par la connaissance et le partage d'une histoire commune ; maintenir le musée de l'Armée à hauteur de la concurrence, c'est à dire de l'offre culturelle parisienne.

Les espaces dédiés à la Grande Guerre que nous avons pu visiter en février 2020 étaient donc issus des changements initiés par le projet Athena et Athena 2. Ils avaient cependant déjà fait l'objet d'un premier projet de réaménagement en 2014 suite à une demande formulée par le Président de la République François Hollande, le 7 novembre 2013, pour « qu'une place soit accordée aux fusillés au musée de l'Armée aux Invalides, dans ce lieu qui porte le récit de la Guerre ». Ces nouveaux aménagements seront inaugurés un an plus tard par le secrétaire d'État aux Anciens combattants et à la Mémoire, le 6 novembre 2014. Ils seront officiellement présentés le 25 novembre suivant au Président de la République⁹²⁶. Le magazine trimestriel du musée, *L'écho du dôme* de février/mai 2015 présente ces aménagements proposés par le comité scientifique en charge de ce projet et présidé par l'historien Antoine Prost. Le choix est fait d'intégrer pleinement la question des fusillés au parcours muséographique et de l'insérer dans la présentation chronologique du conflit. Ainsi, la question des fusillés est replacée « dans son

⁹²⁵ Ibid.

⁹²⁶ Source Magazine trimestriel du musée, *L'écho du dôme* #32 paru pour la période février/mai 2015

contexte aux différentes étapes du récit, depuis les premiers combats jusqu'au bilan final » ce qui permet d'en saisir tous les enjeux. Ce parti pris incitera le musée à « infléchir et enrichir l'approche de la Grande Guerre proposée dans les salles inaugurées en 2006, afin d'y faire la place au regard porté par les combattants eux-mêmes sur les affrontements auxquels ils ont participé ; aux relations entre le front et l'arrière ; aux enjeux économiques et industriels du conflit ; au cadre juridique dans lequel les troupes sont engagées ; aux rôles et responsabilités respectives du commandement militaire et des pouvoirs politiques, exécutif et législatif... » Cinq espaces ou « moments »⁹²⁷ seront installés dans le parcours, associant éléments scénographiques classiques (photographies, panneaux didactiques, cartels, graphiques) et dispositifs multimédias interactifs. La séquence consacrée au bilan est enrichie d'un mur animé « où se lisent, côte à côte, le nombre des Morts pour la France et celui des fusillés pour désobéissance militaire ». Y sont également proposés un poste de consultation de la base *Mémoire des hommes* du ministère de la Défense et une série d'entretiens filmés avec des historiens de la Grande Guerre. Ces outils viennent aussi d'une volonté du musée de développer les dispositifs numériques dans la muséographie mais aussi dans la programmation culturelle et scientifique. Certaines traditions sont cependant encore visibles dans ces aménagements, comme par exemple la tradition de présentation des uniformes sur des mannequins, tradition héritée du musée de l'Artillerie dont le commandant Lucien Leclerc est à l'initiative.

C'est de ces changements de paradigmes que découlent l'actuel projet scientifique et culturel présenté en 2019 et validé en 2020, qui indique que « le musée de l'Armée ambitionne d'être dans les cinq à dix ans à venir le musée d'histoire mondiale de la France ou de l'histoire de la France dans le monde, de l'Antiquité gallo-romaine au temps présent, à travers le fait militaire et guerrier. Fidèle à sa vocation civique, il s'attachera à donner des clefs de compréhension à tous les publics sur l'état du monde et son évolution, en portant une exigence scientifique que traduira une médiation inventive ». Le musée cherche à inclure l'histoire militaire dans une histoire mondiale plus globale et à ancrer son discours dans le présent. Pour lui, ceci implique par exemple, l'extension du parcours muséographique pour inclure des

⁹²⁷ Le premier de ces moments porte sur les effets des premières semaines de combats, marquées par des manifestations de désarroi ou de découragement des troupes, et sur les réactions du commandement ; il est aussi l'occasion de présenter la justice militaire, les textes sur lesquels elle repose, ses modalités d'exercice et l'application qui en est faite. Par la suite, les années 1916 et 1917 sont jalonnées par trois cartes animées des batailles de Verdun, de la Somme et du Chemin des Dames ; accompagnées d'albums thématiques d'images fixes et animées des fonds de l'ECPAD, elles offrent une vision très large des opérations militaires et de leur contexte. C'est dans cet environnement que sont évoquées la loi du 27 avril 1916 relative au fonctionnement et à la compétence des tribunaux militaires en temps de guerre, puis les mutineries.

périodes jusqu'ici absentes, plus anciennes ou plus contemporaines, pour aborder les conflits de 1945 à aujourd'hui. Ceci implique également le développement d'actions de médiation et de communication plus innovantes, plus en adéquation avec les publics d'aujourd'hui. Soucieux de répondre aux attentes des publics, le musée de l'Armée met aussi en place des enquêtes de publics régulières, dont une grande enquête en 2017 portant sur l'ensemble du musée. Un observatoire des publics permanent a également été créé comme indiqué par le projet scientifique et culturel du musée. Cette mission a été confiée à l'Institut GECE, un institut privé reconnu en 2014 par le ministère de la Culture comme expert sur les études de publics⁹²⁸.

Cette analyse qui mériterait d'être encore d'être approfondie, nous permet cependant de mieux comprendre les évolutions successives du musée de l'Armée, de la mise en exposition des collections militaires et de leur mise en médiation. D'un musée à vocation patriotique, mémorielle et éducative centré sur la question militaire, le musée est passé d'un musée militaire à un musée d'histoire et de société. C'est également un musée démilitarisé. Le discours patriotique a disparu, la dimension mémorielle elle, est tout de même toujours présente mais c'est avant tout la dimension médiation, éducation qui est mise en avant. Le musée de l'Armée se veut être à la fois le lieu où s'expose l'identité de la France mais il se veut être également un lieu de cohésion, d'éducation civique, de transmission et de partage, un lieu innovant qui s'adresse au grand public sans oublier les publics professionnels (avec la création prévue d'un incubateur), rayonnant au niveau national mais aussi international. Le programme prévu par le projet scientifique et culturel est donc chargé et de nombreux travaux, rénovation, réaménagement sont en cours et auront lieu jusqu'à l'horizon 2025.

5.2.2.3. Pour un musée plus actuel, plus proche de ses publics et plus attractif

Pour comprendre comment le musée de l'Armée tente de répondre aux objectifs de ce nouveau projet culturel et scientifique, dans cette période de profonde mutation et comment il communique autour de ses collections, de ses expositions temporaires et de sa programmation culturelle, nous avons rencontré Charlotte George Picot, directrice de la communication. Son arrivée en 2016 a marqué un véritable changement dans la communication du musée. Son objectif premier était de moderniser l'image du musée, de la « dépeussier » mais aussi de «

⁹²⁸ Institut Gece, [en ligne] <https://www.gece.fr/institut-etudes-sondages/> [consulté le 24 février 2023]

créer quelque chose de beaucoup plus à la hauteur du monument qui nous abrite, et de ce qu'on propose au public surtout après les 10 ans de rénovation". Charlotte George Picot, a bénéficié d'une confiance totale et rapide de la part de l'équipe du musée. Son parcours débuté chez Hermès puis chez EDF, à la direction de la communication du département mécénat et enfin à l'Institut des Sciences de la Communication et de l'interdisciplinarité du CNRS avec Dominique Wolton et Edgar Morin, lui a assuré à la fois un sens aigu de l'esthétique, la capacité à s'adapter à des publics très différents et à la fois le souci de la rigueur à propos des contenus.

Selon Charlotte Georges Picot, exposer la guerre au musée de l'Armée aujourd'hui, se fait selon un « fil d'historique où on raconte l'histoire avec les objets qui sont les témoins, [...] ou les représentations, photos, ou peintures, ou estampes, dessins, gravures, ou sculptures ». Cela permet de la rendre plus accessible, « plus palpable » et « d'immerger d'une certaine manière, avec des films, des multimédias ». La guerre n'est pas présentée pour elle seule, avec un point de vue unique. Elle est présentée « avec un cadre social, avec un cadre d'évolution politique avec un cadre anthropologique, archéologique » et toute science qui permette de comprendre et d'expliquer le pourquoi d'une guerre, ses enjeux, son contexte, ses conséquences. Le regard doit être le plus neutre possible « dans une démarche de compréhension de l'histoire, compréhension de notre monde qui permet aussi d'appréhender et de former les citoyens d'aujourd'hui ». Ce regard n'existe « ni pour glorifier l'armée, ni pour la critiquer en permanence ». Les différents points de vue des pays impliqués dans la guerre sont présentés, en particulier dans les expositions temporaires dont l'analyse traduit le mieux les évolutions du discours du musée. Une démarche qui semble encouragée par le fait que le musée reçoit des prêts de l'étranger et prête également ses propres collections et expositions. Les comités scientifiques intègrent donc aussi des historiens étrangers perçus comme étant à la pointe de la recherche dans leur pays, pour aider le musée à élaborer son discours pour chaque exposition temporaire et de présenter les contenus scientifiques les plus à jour possible. Le positionnement du musée n'est pas de faire de l'histoire mais de la raconter et Charlotte Georges Picot est très claire à ce sujet : « on est des conservateurs d'objets qui permettent de raconter l'histoire. »

Si le musée doit proposer un discours plus ancré dans l'actualité, changer son image et attirer de nouveaux publics implique également d'offrir « une promesse d'expérience de visite intéressante ». Il s'agit de « trouver le maximum de médiations différentes qui permettent d'apprendre aussi en s'amusant » sans toutefois tomber dans le divertissement. L'équilibre est fragile. Le musée va proposer des sujets que l'on pourrait qualifier de dédramatisant, qui offre une autre image de la guerre que celle de la violence et de la mort. Il va par exemple utiliser

des sujets populaires tels que la mode en présentant des liens entre mode civile et militaire, une exposition présentant des scènes d'histoire reconstituées en format diorama géant avec des playmobiles, Picasso et la guerre ou encore les guerres secrètes et les histoires d'espionnage.

C'est dans cette démarche que le musée mobilise l'immersion ou ce que Charlotte George Picot qualifie plutôt comme « approche immersive » au sens où il lui semble difficile d'utiliser le terme immersion dans son acception la plus juste ou du moins, dans sa définition actuelle fortement liée aux nouvelles technologies puisque le parcours permanent n'intègre pas « d'espace d'immersion complet ». Ce sont plutôt les expositions temporaires ou la programmation culturelle qui utilisent l'immersion comme mode de médiation.

Dans les expositions temporaires, l'immersion peut représenter un moyen d'aborder un sujet, de préparer le visiteur à entrer dans un sujet. C'était le cas par exemple de l'exposition *Dans la peau d'un soldat* où les visiteurs étaient invités à traverser un sas immersif, plongé dans le noir avec seulement une petite ampoule et un battement de cœur qui résonnait dans l'espace. Ce sas permettait de faire la transition entre l'espace présentant les thématiques de la vie quotidienne et celui qui abordait un sujet plus grave, celui des blessures et de la mort des soldats.

Mais généralement le terme immersion désigne le fait de rentrer dans un sujet plus ou moins connu et plus ou moins en profondeur. C'est plutôt donc dans le parti pris du discours. Ce fut le cas de l'exposition *Comme en 40. Et vous, qu'auriez-vous réellement fait ?*⁹²⁹. Le parti pris était de plonger les visiteurs dans le quotidien d'un Français en 1940, « d'essayer de mettre en situation le public pour qu'il puisse, même s'il ne le fera jamais parce que [...] il a forcément lui des informations ultérieures mais qu'il puisse mieux comprendre la difficulté qui était à l'époque de prendre position. Et le courage de ceux qui l'ont fait, et voilà, et peut-être un peu de compréhension pour ceux qui ne l'ont pas fait aussi. » L'examen de l'exposition en ligne, des visites vidéo et des images de la scénographie, nous laissent voir un dispositif muséographique moderne mais pas vraiment immersif. L'exposition n'incluait pas d'espace de reconstitution ou d'espaces immersifs multisensoriels même si l'on peut constater la présence de projections grand format, de témoignages sonores de chars dans les espaces extérieurs ou des dispositifs d'évocation comme celui évoquant une casemate de la ligne Maginot ou la présentation d'une bombe accrochée au plafond accompagnée de bruits d'explosions. L'exposition *Napoléon n'est plus*⁹³⁰ était présentée sur ce même mode d'incitation et de questionnement, sur un mode d'enquête, en proposant d'offrir au public « tous les éléments

⁹²⁹ Du 17 septembre 2020 au 10 janvier 2021

⁹³⁰ Du mercredi 19 mai 2021 au dimanche 31 octobre 2021

nécessaires afin qu'il puisse mener lui-même l'enquête. » A l'occasion de l'exposition, le parcours permanent est réaménagé. La mission confiée à la société Helft & Pinta, Architectes-Scénographes comprend la création de trois espaces. Le premier, « Napoléon en campagne », propose d'immerger le visiteur dans une interprétation contemporaine de la tente du bivouac de l'empereur. Seront également ajoutés, une vitrine de présentation de la maquette de la Bataille de Lodi accompagnée par un dispositif de narration audio-éclairé des mémoires de Napoléon et un espace consacré à l'exil de Napoléon à Sainte-Hélène qui confronte des œuvres et objets patrimoniaux à une œuvre contemporaine, triptyque vidéo de l'artiste Ange Leccia⁹³¹. L'exposition *Forces spéciales* clôturée en janvier 2022, était présentée comme une immersion dans « les coulisses de l'une des entités les plus secrètes de nos armées », avec une « scénographie immersive et spectaculaire »⁹³². C'est la première fois semble-t-il que le terme immersion est utilisé pour désigner à la fois le parti pris, le sujet, mais aussi la scénographie. Nous n'avons pas pu visiter l'exposition mais sur les images que nous avons pu voir sur le web, si la scénographie incluait la reconstitution d'un poste de secours, la majeure partie du dispositif était un dispositif muséographique classique avec des codes similaires à celui des autres expositions que nous avons pu observer et du parcours permanent.

Dans la programmation culturelle, l'immersion est plus présente. Le musée accueille régulièrement des reconstituteurs. La fête de la Sainte Barbe, patronne des artilleurs, le 4 décembre, est chaque année depuis longtemps pour le musée, l'occasion d'organiser un week-end où sont présentés des performances, des reconstitutions et des matériels militaires. En 2014, dans le cadre de l'exposition Mousquetaires, des présentations de combat d'escrime en costume avaient été présentées au public. Des visites costumées sont parfois organisées. Ces reconstitutions permettent une entrée, une compréhension du sujet par l'action, la mise en situation ou encore l'émotion. Côté dispositifs innovants, le dispositif Immersion 14-18, proposé en 2018 dans le cadre du centenaire de la Grande Guerre, est le seul dispositif dit immersif, et intégrant les nouvelles technologies dont nous avons eu connaissance. Cependant l'immersion est relative car la réalité augmentée ne permet pas tant l'immersion dans un sujet qu'une reconstitution et une mise en situation. Il proposait un dispositif en réalité augmentée installé dans la cour d'honneur, où les visiteurs pouvaient marcher sur une carte géante et partir à la découverte du front ouest, des lieux de mémoire mais aussi du front oriental. A l'aide d'une application sur leurs téléphones portables, les visiteurs pouvaient scanner la carte et découvrir

⁹³¹ Helft & Pinta, Architectes · Scénographes <https://helftpinta.com/index/departement-moderne-musee-armee> [consulté le 20 février 2023]

⁹³² <https://www.musee-armee.fr/au-programme/expositions/detail/forces-speciales.html> [consulté le 5 avril 2023]

« des animations en surimpression commentées en français et anglais » plus précisément selon la page de présentation sur le site internet du musée : des avions ou des blindés modélisés en 3D présentent les premiers théâtres des batailles de chars et la révolution dans la guerre aérienne. L'intérieur des machines d'époque est détaillé grâce à des photos panoramiques. Les effets dévastateurs de l'artillerie peuvent également être observés - vu du ciel - en parcourant le dispositif. L'application décrit les innovations militaires mais aussi leurs conséquences sur les populations civiles à long terme⁹³³.

La modernisation de l'image passe par la muséographie mais aussi par la communication autour des expositions temporaires comme du parcours permanent. Elle adopte les mêmes objectifs de modernisation de l'image, d'ouverture, d'attraction pour de nouveaux publics et d'ancrage dans l'actualité. Depuis son arrivée, Charlotte George Picot a travaillé à la fois sur l'esthétique des supports déployant l'image du musée de multiples manières mais aussi sur les messages, sur le contenu pour toucher aussi le grand public quand la stratégie précédente s'adressait plutôt à des publics avertis, spécialistes, historiens et scientifiques. La communication autour du musée de l'Armée est complexe. Outre les différentes cibles qu'elle cherche à atteindre, les sujets sont multiples parfois très différents et la stratégie diffère selon que le musée communique sur les expositions temporaires ou le parcours permanent. Les sujets peuvent être parfois sensibles et susceptibles d'entraîner des polémiques, ce à quoi le musée est particulièrement attentif. Le musée ne s'interdit cependant rien pour moderniser son image et remplir ses objectifs. Certaines campagnes font d'ailleurs preuve de beaucoup d'humour. Ce fut le cas par exemple d'une série de cartes postales incitant à la visite avec des images de pièces issues des collections sur fonds très colorés, accompagnées de slogans humoristiques et parfois un brin provocateurs, tels que « venez voir des téléphones à peine portables », « venez voir des armures qui ont de la gueule », « venez voir des muscles d'acier » ou encore « venez voir l'époque où Londres était la capitale de la France ». Cette dimension haute en couleur et humoristique est une façon de dédramatiser le sujet, de faire tomber les barrières liées au nom et aux représentations du musée et de l'armée, mais aussi de mettre de côté le mot guerre pour donner l'image d'un musée beaucoup plus accessible. Pour l'exposition Napoléon stratège, le teaser vidéo du musée ou plutôt le film-annonce, avait été réalisé toujours sur ce mode humoristique en collaboration avec le youtubeur Ugo Bimar. Un succès important puisque la vidéo a totalisé plus de 95 000 vues sur la chaîne YouTube du musée.

⁹³³ <https://www.musee-armee.fr/au-programme/evenements/detail/immersion-14-18.html> [consulté le 5 avril 2023]

Charlotte George Picot travaille en lien étroit avec l'Observatoire permanent des publics qui mène systématiquement des études de publics autour des expositions temporaires. Ces informations quantitatives et qualitatives sur les publics sont le socle sur lequel s'appuie la stratégie de communication. La diversité des publics entre « ceux qui sont néophytes et ceux qui sont experts » mais aussi la part grandissante des visiteurs étrangers qui représentent 70% des publics, représente un véritable défi pour le musée. Le service communication s'adresse également à la presse et aux partenaires institutionnels et financeurs. Chaque cible fait l'objet d'une stratégie et d'actions propres aux objectifs définis en amont. Les supports en particulier pour la presse sont soumis à validation systématique de l'équipe de direction car les sujets, considérés comme sensibles, doivent être maîtrisés pour éviter l'apparition de potentielles polémiques. Ces supports presse qui amènent plus de contenu sont élaborés en collaboration avec les commissariats des expositions. La présence du tombeau de Napoléon et la cohabitation de plusieurs entités et dénominations à l'Hôtel des Invalides, dans ce que Charlotte Georges Picot qualifie de musée-monument représente une autre difficulté importante pour le musée car « 90% des gens qui viennent visiter le musée viennent voir le tombeau ». Certains ne viennent que pour le tombeau et découvrent sur place la présence du musée. Il s'agit donc pour le musée de trouver sa place aux côtés de ce monument et d'être assez visible et attractif pour attirer les publics. Le sujet, et le titre même du musée, sont un autre frein à la visite en particulier pour les publics français, même si ce frein est nuancé pour certains publics comme les Britanniques pour qui l'*Imperial War Museum* et le *National Army Museum* font partie des musées majeurs.

Du côté d'Internet et des réseaux sociaux, la réflexion est également en cours. Traditionnellement rattachés à un pôle web et multimédia, ils sont passés au début de l'année 2020 sous la direction du service communication. Un poste venait d'ouvrir au moment de notre entretien et le recrutement était en cours pour la gestion de ce qui est considéré comme la première vitrine du musée. Si les objectifs spécifiques n'étaient pas encore définis, les objectifs globaux sont ceux portés par le projet scientifique et culturel et la stratégie de communication globale du musée, c'est à dire de clarifier l'image et le positionnement du musée par rapport à ce qu'il présente et par rapport au monument dans lequel il est installé où cohabitent plusieurs acteurs, et d'attirer de nouveaux publics. Pour les réseaux sociaux, l'objectif est d'apporter plus de contenu en lien avec le parcours permanent, les expositions temporaires mais aussi avec l'actualité que ce soit des sujets brûlants ou en vogue comme la sortie d'un film blockbuster, en donnant notamment des clés et des éléments de compréhension. C'est ainsi que le musée a par exemple communiqué autour de la sortie du film *1917*, de la série *Game of Thrones* à propos des costumes ou encore de *Star War*, où la mise en scène est faite de nombreuses représentations

historiques. Le musée, attentif à ce qui se passe dans la société, tient à trouver sa place et sa voix dans une période où l'on observe une véritable recrudescence de films, de livres, de jeux vidéo qui portent sur la guerre. Il s'agit donc à la fois de poursuivre la mission d'éducation du musée sur le web et à la fois de faire comprendre aux publics l'intérêt de visiter le musée et comment celui-ci peut les aider à mieux comprendre l'actualité.

6. Terrain

Les informations qui suivent présentent les lieux que nous avons étudiés à travers nos observations, nos recherches, et des informations extraites des entretiens que nous avons menés pour approfondir l'étude des représentations, tenter de mieux comprendre le contexte historique, politique, culturel et touristique de production et de diffusion des dispositifs que nous avons repérés et en sélectionner d'autres qui ne nous seraient pas apparus pendant la première phase de recherche. Elles ne présentent pas le corpus de dispositifs, qui fera l'objet d'une partie dédiée. Par souci d'intelligibilité, nous présenterons d'abord la structure de l'Établissement de Communication et de Production Audiovisuelle de la Défense (ECPAD), descendant direct du Service photographique et cinématographique de l'Armée, premier producteur d'images et de reconstitutions des tranchées. Nous présenterons ensuite la région de Verdun puis la région du front ouest. Nous adopterons la même structure pour la présentation de notre corpus de dispositifs.

6.1. Entretien avec Pascal Roussel, ECPAD

L'ECPAD, Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense, est le descendant direct de la Section photographique des armées (SPA) et de la Section cinématographique de l'Armée française (SCA) créées en 1915 par les ministères de la Guerre, de l'Instruction publique et des Beaux-arts et des Affaires étrangères en réponse à la propagande allemande. Il se positionne aujourd'hui comme un centre d'archives et de production audiovisuelle et 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 94 000 heures de films. Selon Emmanuelle Flament-Guelfucci, Conservateur général du patrimoine - Chef du pôle de conservation et de valorisation des archives, « l'enrichissement de ses collections est le fruit de trois grandes sources : la production de l'établissement et des services qui l'ont précédé, celle du ministère des Armées ainsi que les dons des particuliers, associations et entreprises en lien

avec l'histoire militaire de la France » (Flament-Guelfucci, 2019)⁹³⁴. Dans l'article publié en 2019 d'où est extraite cette citation, elle évoque aussi les nombreux usages des images d'archives conservés par l'établissement. Car outre la conservation de ces archives, la deuxième mission de l'établissement consiste en la valorisation de celles-ci, à travers la coproduction de films, la coédition d'ouvrages, la réalisation d'expositions et la participation à des festivals. L'établissement se positionne également comme un acteur de l'éducation et de la recherche auprès des scolaires, des étudiants et des enseignants, et propose un centre de formation grâce à son École des métiers de l'image (EMI).⁹³⁵ Il existe donc un modèle économique derrière la valorisation de ces archives qui permet le développement de l'établissement, son fonctionnement mais aussi le soutien à des projets culturels ou pédagogiques.

6.1.1. Rappel de la création de l'ECPAD et de la constitution du fonds d'archives de 14-18

La création de l'ECPAD ou plutôt des premiers Services photographiques et cinématographiques mérite que l'on s'y arrête, pour mieux comprendre la nature des archives conservées, du moins pour celles qui concernent notre sujet. La raison est que ces services ont été créés en réponse à la propagande allemande par l'image, photographique ou cinématographique. Elles ont donc été largement utilisées par l'Armée pour la contre-propagande mais aussi reprises par la presse pour informer le grand public et soumises à la censure.

Très rapidement après le début de la guerre, le gouvernement français, en particulier le ministère des Affaires étrangères, se trouve confronté à un nouveau problème : la propagande par l'image engagée par l'Allemagne inspirée par l'Autriche, qui envoie sur le front des photographes non militaires, issus de la presse, une propagande qui se montre particulièrement efficace. Le ministère des Affaires étrangères cherche du soutien. Il se tourne alors vers le ministère des Beaux-Arts qui a déjà mis en place une section photographique qui lui fournit des images. Mais cette section dédiée à la collecte d'images de guerre ne se concentre jusque-là qu'aux dommages de guerre. Théophile Delcassé, ministre des Affaires étrangères, s'adressant au ministère des Beaux-Arts en mai 1915, pose clairement les orientations des futures

⁹³⁴ Flament-Guelfucci Emmanuelle. 2019. « De l'usage des fonds de l'ECPAD », *Inflexions*, vol. 42, n°3, p. 97-104.

⁹³⁵ <https://www.ecpad.fr/presentation/>

structures : La publication ou l'exposition de tels documents est jugée désirable pour agir sur l'opinion de neutres [...]. J'ai été amené à me demander s'il n'y aurait pas intérêt à étendre cette enquête photographique dans la mesure où le ministère de la Guerre pourrait l'autoriser, et si votre administration, qui est parfaitement outillée à cet effet, ne pourrait pas faire recueillir des scènes de dévastation de guerre. Sans parler de l'intérêt documentaire et peut-être scolaire que pourrait avoir une telle collection, elle serait très utile pour la diffusion à l'étranger des preuves les plus intéressantes ou les plus saisissantes et je serais disposé à en faciliter la reproduction dans les journaux, revues, cartes postales, etc. et les expositions dans les librairies à l'étranger (...).⁹³⁶ Le ministère des Beaux-Arts répond favorablement, considérant que « cette collection constituerait un efficace instrument de propagande vis-à-vis des pays neutres ». Il requiert le développement d'une collaboration tripartite avec le ministère de la Guerre « pour les agents d'exécution, les moyens de transport nécessaires et les plus larges facilités de circulation » (Guillot, 2010)⁹³⁷.

Deux structures sont alors créées en 1915 : la Section cinématographique de l'armée (SCA) issue d'un accord entre le ministère de la Guerre et les maisons cinématographiques⁹³⁸ et la Section photographique de l'armée (SPA) issue d'un accord entre les ministères de l'Instruction publique et des Beaux-Arts, de la Guerre et des Affaires étrangères. Ces deux structures SCA et SPA seront unies en janvier 1917 sous l'appellation Section photographique et cinématographique de l'armée (SPCA)⁹³⁹, basée rue de Valois à Paris. Des binômes composés d'un photographe et d'un cadreur sont mis en place. Si la gestion administrative et financière est totalement dévolue au sous-secrétariat aux Beaux-Arts, le ministère de la Guerre reste le commanditaire, le donneur d'ordres de missions et le censeur. Il est également l'interlocuteur privilégié de la presse française et étrangère. Le ministère des Affaires étrangères, lui, s'occupe de la diffusion des images à l'étranger⁹⁴⁰. L'objectif est triple : prendre des clichés intéressants « au point de vue historique, au point de vue de la propagande par l'image dans les pays neutres, au point de vue des opérations militaires, pour la constitution des archives documentaires du ministère de la guerre »⁹⁴¹. La collecte et l'archivage d'images relève d'un

⁹³⁶ Cité par Hélène Guillot dans Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

⁹³⁷ Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

⁹³⁸ [en ligne] https://francearchives.fr/fr/pages_histoire/38853 [consulté le 5 mai 2023]

⁹³⁹ [en ligne] <https://www.ecpad.fr/le-cinema-et-la-photo-des-armees/> [consulté le 5 mai 2023]

⁹⁴⁰ Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

⁹⁴¹ Rapport sur la création, le fonctionnement, et les résultats de la section photographique de l'armée », 10 octobre 1917, Médiathèque de l'architecture et du patrimoine, ministère de la Culture, p. 21. Cité par Hélène Guillot

objectif mémoriel, celle de perpétuer le souvenir de l'effort industriel fourni par la France mais aussi celui des monuments détruits⁹⁴².

Ces structures sont très actives. Dans le fond de l'actuel Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense (ECPAD), descendant du SPCA, dont la mission porte sur « la conservation et la valorisation des fonds d'archives exceptionnels sur tous les conflits contemporains dans lesquels l'armée française a été engagée », on recense 89 142 clichés et 2 067 titres de films tournés entre 1915-1919⁹⁴³. Les clichés étaient développés et remis au bureau de la censure avant d'être intégrés dans des albums destinés à constituer une mémoire visuelle de la guerre et que l'on désignait sous l'appellation « Pour la mémoire de la France »⁹⁴⁴. 108 albums seront créés pendant la guerre comprenant plus de 18 000 photographies. Les images collectées en missions sont complétées par des images provenant de dons de particuliers et recueillis grâce à un appel dans la presse, du service des Beaux-arts, des documents d'avant-guerre (majoritairement des cartes postales), des collections transmises périodiquement par les services photographiques alliés, des documents iconographiques publiés dans les principaux périodiques illustrés des différentes nations, des documents typographiques de guerre publiés dans les journaux illustrés français. Tous les aspects de la guerre sont représentés dans ces albums, car ne l'oublions pas, il s'agit d'une guerre totale, une guerre industrielle, une guerre de l'image, une guerre nouvelle. On y trouve donc les opérations militaires, la vie des soldats sur le front, ainsi que des séries spécifiques sur la marine, les troupes coloniales, l'aide militaire et économique, jusqu'aux monuments et aux paysages dévastés du front. Trois militaires furent chargés en 1915 du tirage, du classement, de la traduction, du fichage et de la confection de ces albums, puis cinq en 1916, dix en 1917 et treize en 1918. L'archivage se poursuivit après la guerre et la collection compta en définitive 559 albums (Danchin, 2016)⁹⁴⁵

⁹⁴² Pierre Marcel Lévi, professeur à l'école des Beaux-Arts et chef du service photographique militaire au sous-secrétariat des Beaux-Arts cité par Hélène Guillot : *(Le SPA) ne se bornera pas, en effet, à enregistrer des actions militaires, à constater les dommages dans les régions envahies, à fixer les faits de guerre dans leur beauté ou leur violence ; elle montrera encore l'effort industriel sans précédent dont la France offre le spectacle, l'activité de nos arsenaux, la production intensive de nos chantiers, de nos ateliers. (...). Puisse le monument que ses archives constitueront perpétuer pour nous, qui les avons connues et admirées avec tendresse, le souvenir des merveilles anéanties par le barbare, et fixer pour le monde, dans le temps, le vestige de tant de trésors souillés et bouleversés !*
⁹⁴³ [en ligne] <https://www.ecpad.fr/collections/premiere-guerre-mondiale/> [consulté le 10 mai 2023]

⁹⁴⁴ Les albums sont aujourd'hui conservés au Musée d'histoire contemporaine-Bibliothèque de documentation internationale contemporaine (MHC-BDIC Paris) et à la Médiathèque de l'architecture et du patrimoine (Saint-Cyr / Montigny-le-Bretonneux)

⁹⁴⁵ Danchin Emmanuelle. 2015. *Le temps des ruines : 1914-1921*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 352 p.

Ces services, en particulier le SPCA dont la création en 1917 coïncide avec le recul de l'armée allemande et l'augmentation massive des opérations de destructions de celle-ci, joueront un rôle majeur dans la production des images et des représentations du front en particulier des destructions et des ruines qui seront largement relayées par la presse. Sur le front de la Somme, particulièrement touché, le SPCA déploie plusieurs équipes pour être à même de couvrir l'étendue des dégâts. Il jouera également un rôle important dans l'inventaire du patrimoine en péril notamment en Picardie en envoyant ses propres délégations mais aussi en accompagnant les missions de la Commission des Vestiges et souvenirs de guerre en charge de l'inventaire officiel et d'autres commissions chargées d'évaluer les dommages et le travail de reconstruction. Ces images, qu'elles soient photographiques ou cinématographiques, supportent à la fois la propagande pour illustrer la barbarie allemande et le travail d'inventaire comme pièces à charge pour le futur procès de l'ennemi⁹⁴⁶. Ces images de désolation pèseront sans nul doute dans l'opinion publique lors de la signature du traité de Versailles en 1919 et véhiculeront pendant plusieurs décennies l'image d'une armée allemande adepte du pillage et de l'incendie des monuments⁹⁴⁷.

La Grande Guerre représente l'avènement de la photographie et « devint un objet privilégié de médiation entre le pouvoir et le public » (Bimbenet, 2007)⁹⁴⁸, portés par le développement des structures censées répondre aux besoins de production de masse de la propagande du ministère de la Guerre. La mise en œuvre des sections cinématographiques et photographiques marque un tournant majeur dans l'évolution des images de guerre, dont la création est jusqu'alors essentiellement réservée aux peintres, mais aussi dans leur réception. La photographie va s'inspirer de la tradition de la peinture de guerre, ce sur quoi Rémy Cazals attirait notre attention lors de notre entretien, elle va en reprendre les codes, la composition, le langage symbolique mettant en avant la figure du soldat intrépide, invincible, patriotique, enthousiaste. Mais les images des peintres même si elles étaient croquées sur le front, étaient perçues comme des libres interprétations des faits de guerre français et accompagnée d'une

⁹⁴⁶ Sbrava David. 2014. « Entre inventaire et propagande : les destructions du patrimoine en Picardie vues par la Section photographique et cinématographique de l'armée (SPCA) », *In Situ*, n°23

⁹⁴⁷ 2004. « Inventorier pour mieux contrôler ? L'inventaire photographique allemand du patrimoine culturel belge entre recherche historique et politique d'occupation », *Une guerre totale ? La Belgique dans la première guerre mondiale. Nouvelles tendances de la recherche historique*, Actes du colloque international Études sur la Première Guerre mondiale/Studie over de Eerste Wereldoorlog, Archives Générales du Royaume, Bruxelles.

⁹⁴⁸ Bimbenet Jérôme. 2007. « Chapitre 5 - La Première Guerre mondiale, le cinéma de propagande, instrument du pouvoir », *Film et histoire*, Armand Colin, Collection U, p. 84-98.

mythologie qui fut remise en cause par la photographie (Guillot, 2010)⁹⁴⁹. Ainsi, l'image photographique devient la représentation de la réalité, une « image-témoin », saisie sur le front et sur le vif, elle devient support mémoriel essentiel du « vrai » (Lafon, 2016)⁹⁵⁰. Cependant, les images produites et diffusées par les services de l'armée, essentiellement dans la presse et le cinéma, dans une stratégie de propagande, sont pour certaines des images authentiques mais pour d'autres, d'authentiques reconstitutions du front. Ceci pour plusieurs raisons. D'abord parce que les conditions de production sont difficiles car à cette époque, la technique ne permettait pas de prendre des images rapidement malgré l'arrivée des appareils portables, car les appareils étaient trop lourds mais aussi trop lents ce qui mettait donc fortement en danger les photographes et les vidéastes qui s'aventuraient sur le terrain. Ensuite, parce que le ministère de la Guerre, garant de la censure, redoutait de communiquer des informations à l'ennemi sur les positions des troupes ou bien le matériel utilisé par exemple, puisque ces images étaient en partie destinées à l'étranger. Il existe donc en réalité très peu d'images réelles des combats. Ce courant de reconstitution perdue largement après la guerre, et ces images sont elles aussi encore en circulation et encore parfois, mal identifiées, publiées et légendées comme étant des images réelles.

6.1.2. L'ECPAD aujourd'hui

Ce rappel historique doit nous rappeler quelles sont les missions qui ont motivé la création de l'ECPAD, quelles sont les images qui ont été captées et conservées avec quels usages. Mais qu'en est-il aujourd'hui ? L'objectif ici n'est pas de savoir comment sont captées et utilisées les images de la guerre aujourd'hui, mais plutôt de savoir quels sont les usages et les discours à propos des images de 14-18. C'est ce que notre entretien avec Pascal Roussel et l'analyse du site Internet mais aussi des contrats d'objectif et d'engagement 2016-2020 et 2021-2025 qui définissent le positionnement et les grandes orientations du développement de l'établissement, nous ont permis d'entrevoir.

⁹⁴⁹ Hélène Guillot est chargée des fonds modernes au département de l'armée de Terre du Service historique de la Défense depuis 2008, elle a été chef du département documentation du pôle des archives de l'Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense entre 2003 et 2008. Elle s'intéresse à la photographie officielle de la Grande Guerre depuis 2001, et est actuellement doctorante en histoire culturelle sur le même sujet à l'université Paris I-Panthéon-Sorbonne sous la direction de Myriam Tsikounas. Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.

⁹⁵⁰ Lafon Alexandre. 2016. « La photographie mobilisée 1914-1918 », *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, n°123-3.

La dimension pédagogique et mémorielle est encore très présente. L'ECPAD travaille en collaboration avec de nombreuses institutions culturelles et patrimoniales et dans ce cadre, les images ont une fonction pédagogique et mémorielle. Comprendre, se souvenir. En ce qui concerne le dispositif de réalité virtuelle *Apocalypse 10 Destins*, nous sommes également dans cette dimension pédagogique, mémorielle mais pas uniquement. La diffusion de l'expérience a également permis de « montrer le savoir-faire » de l'institution et de toucher de nouveaux collaborateurs, voire, des clients potentiels.

Selon le contrat d'objectifs et d'engagement 2021-2025⁹⁵¹, « après avoir connu une phase d'assainissement et de redressement opérée de 2013 à 2015, rendue nécessaire après le constat de plusieurs dysfonctionnements internes », l'établissement se trouve dans une démarche de « transformation profonde devant mener à une consolidation de la position de l'ECPAD en tant qu'opérateur du ministère des Armées et à l'ouverture de nouvelles perspectives pour son avenir ». L'ECPAD qui ambitionnait déjà dans son contrat d'objectif et d'engagement 2016-2020 de devenir « un référent dans le domaine des techniques audiovisuelles et des métiers de l'image »⁹⁵² avait initié « une démarche de recherche et d'expérimentation pour proposer des contenus innovants sur des supports variés et autour des possibilités offertes par les nouvelles technologies (caméra 360°, réalité augmentée, réalité virtuelle). » C'est dans cette période-là qu'avait été produite l'expérience *Apocalypse 10 Destins*, qui répondait également aux besoins de développer des liens forts avec le secteur culturel et le monde de l'enseignement, et que nous avons rencontré Pascal Roussel pour en discuter. Aujourd'hui, l'établissement semble vouloir aller plus loin et affiche clairement ses ambitions en matière d'innovation en fixant parmi ses objectifs la rénovation et l'innovation dans les cœurs de métiers qui se découpe en plusieurs axes de développement dont l'un porte sur les nouvelles écritures.

Pascal Roussel que nous avons rencontré, travaille au sein de la cellule qui réalise des productions audiovisuelles. Il est entré à l'ECPAD en 2007 en tant que monteur vidéo. Son expérience longue dans la structure était intéressante et révélatrice du positionnement qu'elle a aujourd'hui. Il fait partie du pôle recherche et développement ce qui nous a permis d'avoir un aperçu de son fonctionnement. Le projet commence aux alentours de 2018, avec la constitution d'une petite équipe en interne qui, outre une veille active sur les technologies innovantes, devait

⁹⁵¹ Contrat d'objectif et de performance 2021, [en ligne] <https://www.ecpad.fr/wp-content/uploads/2021/10/COP-ECPAD-2021-2025.pdf> [consulté le 18 avril 2021]

⁹⁵² Contrat d'objectif et de performance 2016, [en ligne] <https://www.ecpad.fr/wp-content/uploads/2019/04/COP-ecpad-2016-2019.pdf> [consulté le 18 avril 2021]

monter en compétence et développer des projets utilisant des technologies innovantes. C'est d'ailleurs dans le cadre de sa veille que Pascal Roussel va rencontrer le directeur du multimédia du réseau Canopé⁹⁵³ et que va naître le projet *Apocalypse 10 Destins*. Jusque-là, les projets développés étaient de l'ordre du documentaire immersif, avec une vidéo 360 qui n'exploitait pas la dimension interactive permise par la réalité virtuelle, ou du jeu vidéo mais qui n'exploitait pas sa dimension immersive. *Apocalypse 10 Destins* était donc le projet qui devait permettre de faire dialoguer toutes ces dimensions.

Pascal Roussel appréhende la réalité virtuelle comme un outil permettant de recréer des lieux qui ont disparu, de faire comprendre des événements du passé. Il met en avant le côté sensoriel, pour lui « on a plus de facilités à ressentir des choses et à comprendre des choses, qu'on fait passer par l'ordre du ressenti plus que par le côté réflexion ». Il met également en avant l'engagement des utilisateurs à travers un outil qui permet « une autre façon d'ingérer les informations », « une façon d'appréhender un apprentissage, sans trop qu'on s'en rende compte » et qui facilite ce processus de transmission de savoirs. Le dispositif en immersion en réalité virtuelle « amène vraiment une plus-value parce qu'il amène quelque chose de l'ordre de l'expérience vécue et on n'est pas observateur, on ne digère pas l'information en tant qu'observateur, on les digère en tant que la personne qui est amenée à se trouver dans une situation où elle doit avoir un comportement, et ce comportement si on l'analyse, il nous fait comprendre les choses, pourquoi on a eu ce comportement ».

6.2. Autour de Verdun

Verdun est un terme polysémique. Il peut évoquer la ville, mais aussi le site mémoriel sur lequel se trouvent l'Ossuaire de Douaumont, la Tranchée des baïonnettes et le Mémorial de Verdun. Il peut également évoquer l'ensemble de la région de Verdun et des champs de bataille environnants sur une très large distance. A titre informatif, entre Saint Mihiel au sud de Verdun et Chattancourt au nord, il y a plus de 60 kilomètres. Cette polysémie porte à confusion et fait disparaître, il nous semble, la particularité des communes environnantes et leur participation à la guerre. Car c'est bien toute la région de Verdun qui a été engagée et ce tout au long de la

⁹⁵³ Opérateur du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, Réseau Canopé a pour mission la formation tout au long de la vie et le développement professionnel des enseignants. Il les accompagne notamment dans l'appropriation des outils et environnement numériques, [en ligne] <https://www.reseau-canope.fr/qui-sommes-nous.html> [consulté le 18 avril 2021]

guerre. Certains des sites que nous avons visités ou croisés dans nos recherches, ont été engagés avant la bataille, d'autres pendant et après, mais ils ne portent pas moins les traces de la violence des combats comme c'est le cas par exemple, de la forêt d'Apremont. Lors de notre visite, nous avons pu explorer le champ de bataille de Verdun d'un point à l'autre. Nous avons pu constater le nombre élevé de monuments et de signes de la Grande guerre encore présents dans la ville. Outre les monuments que nous avons cité ci-dessus, nous avons également découvert le parcours proposé par la Citadelle de Verdun et le Centre Mondial de la Paix, des Libertés et des Droits de l'Homme qui ne traite pas de la Première Guerre mais des guerres en général avec pour objectif de mettre en avant comme son titre l'indique, la Paix, les Libertés et les droits de l'Homme, une mission qui pourrait être largement questionnée au vue de ce que nous avons pu observer sur place mais nous n'irons pas plus loin car cela sort de notre sujet.

Si le site mémoriel de Verdun concentre toutes les attentions, il nous semblait intéressant d'aller voir ce qui se passait autour, pour voir quels étaient les discours, les représentations tout comme les politiques de valorisation des vestiges de la guerre. Un bref rappel des événements de la bataille s'impose ainsi qu'un résumé de l'évolution de la symbolique du site et de ses utilisations à la fois par l'Etat et par le grand public pour comprendre pourquoi le site est devenu une légende, et pour mieux comprendre la condition des autres sites que nous avons pu étudier.

6.2.1. Verdun, symboles et mythes

Au début de l'année 1916, l'Allemagne qui est dans une situation difficile car la bataille s'éternise et les troupes s'affaiblissent, souhaite une victoire forte et stratégique. Verdun offre une position et des avantages stratégiques pour les Allemands. Il y a déjà côté allemand de nombreuses voies de communications contre un seul chemin d'accès côté français. La présence des collines (dont certaines sont déjà sous domination allemande) offre une situation idéale pour bombarder l'ennemi tout comme celle de la Meuse qui permet de contenir les troupes françaises entre les lignes allemandes et la rivière ce qui les empêche de reculer. Le fort de Douaumont qui représente une menace potentielle est à ce moment-là peu défendu. Mais il y a également d'autres avantages, car la prise de Verdun offre aux allemands la possibilité de bénéficier des avantages économiques et des ressources du bassin minier de Lorraine et des industries de Moselle et du Luxembourg, des territoires déjà occupés. Prendre Verdun c'est donc une victoire stratégique mais c'est aussi une stratégie d'usure, où le général allemand Erich von Falkenhayn forçant les Français à défendre une position difficile à tenir, les force à sacrifier beaucoup

d'hommes et de ressources. Dès 1915, le front autour de Verdun s'étend sur plus de 100 km, d'Avocourt à l'ouest à Chauvencourt près de Saint-Mihiel⁹⁵⁴.

La bataille de Verdun commence le 21 février 1916 à 7 h 15 et elle finira 10 mois plus tard, le 18 décembre 1916. 80 000 obus seront tirés dans les premières 24 heures. Seulement 4 jours après le début de la bataille, le fort de Douaumont est conquis par les Allemands, le 25 février 1916. Cependant, malgré un véritable déluge de feu, les troupes françaises tiennent bon et les Allemands ont du mal à progresser. Le général Pétain est alors placé à la tête des troupes chargées de défendre Verdun. Il décide de faciliter l'accès et d'intensifier le trafic sur la route reliant Bar-le-Duc à Verdun, et crée une grande route, appelée plus tard « Voie sacrée ». C'est la seule voie de communication qui permet d'acheminer hommes et munitions sur le champ de bataille. Au total, environ 4 000 camions, 2 000 voitures, 800 ambulances, 200 autobus et de nombreuses camionnettes y circulent. Devant la résistance des troupes françaises et tenus en échec sur la rive droite, les Allemands changent de stratégie et tentent sans beaucoup plus de succès, de prendre à partir de mars 1916, la rive gauche et le secteur Avocourt, le Mort-Homme, la Côte 304, les Forges, les Caures. Le 1er juillet, les Anglais et les Français déclenchent une grande offensive dans la Somme, ce qui oblige les Allemands à prélever des troupes pour les envoyer sur le front de la Somme et permet de soulager un peu la pression qu'ils exercent sur Verdun. Si la Somme est un échec sanglant pour les Français, elle permet aux troupes françaises de reprendre le dessus à Verdun. A l'automne 1916, le 24 octobre, les Français reprennent le Fort de Douaumont et quelques jours plus tard, le fort de Vaux évacué par les Allemands. Du 15 au 18 décembre, les Français attaquent à nouveau et reconquièrent quasiment tout le terrain perdu depuis le 21 février. Les combats continueront dans le secteur de Verdun jusqu'à la fin de la guerre en 1918. La bataille de Verdun est donc une victoire pour l'armée française mais elle est aussi un échec pour l'armée allemande, qui se lance alors dans une guerre sous-marine à outrance et provoquent l'entrée en guerre des Etats-Unis ce qui change fortement le rapport de force et permettra au final aux français de remporter la victoire totale en 1918⁹⁵⁵.

Verdun devient rapidement un mythe et le symbole de la Grande Guerre dans la conscience collective même si elle n'est pas la plus meurtrière. La bataille de Verdun marque par sa durée et son ampleur, 10 mois de bataille acharnée sur 100 km de front, mais aussi par sa violence. Le bilan de la bataille est lourd avec plus de 700 000 victimes dont 305 000 tués et

⁹⁵⁴ <https://www.museedelagrandeguerre.com/histoire-grande-guerre/verdun/> [consulté le 11 avril 2021]

⁹⁵⁵ Ibid.

disparus et 400 000 blessés environ, avec des pertes presque identiques dans les deux armées adverses. Près des 3/4 de l'armée française combattent à Verdun en 1916. La bataille représente la violence extrême des combats, et selon le Mémorial de Verdun, elle « résume à elle seule la Grande Guerre » car elle « concentre toutes les horreurs de la Grande Guerre : les bombardements intenses, le no man's land, les paysages dévastés et les cris d'agonie des blessés et des mourants, la boue dans laquelle les soldats doivent ramper pour rester en vie, les lance-flammes, les attaques au gaz... »⁹⁵⁶. Pour l'historien Antoine Prost, Verdun est la « transgression des limites de la condition humaine » (Prost, 1986)⁹⁵⁷. La violence qui se déchaîne sur Verdun fera de cette bataille, avant même la fin de la guerre, un véritable mythe identitaire largement appuyé et relayé par la presse. La citation du Lieutenant d'Arnoux pendant que la bataille fait rage « celui qui n'a pas fait Verdun, n'a pas fait la guerre » (Dalisson, 2016)⁹⁵⁸ représente bien le symbole de cette bataille qui à elle seule résume l'ensemble de la guerre, la force des français contre la barbarie allemande. Selon l'historien Georges-Henri Soutou, déjà pendant la guerre, la bataille de Verdun captive le public dès 1916 car c'est « une bataille longue et pleine de rebondissements dramatiques, de retours de fortune qui ne pouvaient que fasciner les opinions publiques haletantes » (Soutou, 2016)⁹⁵⁹. La presse relaie largement les images et les récits du combat qui commencent à apparaître et où certains utilisent l'image déjà devenue célèbre de Verdun à l'instar du premier volume de l'ouvrage de Maurice Genevoix, publié en mai 1916, qui s'appelle « Sous Verdun » et qui n'a pourtant rigoureusement rien à voir avec la bataille de Verdun (Prost, 2016)⁹⁶⁰. Elle est également instrumentalisée au niveau national, participant à la propagande et la justification de l'effort de guerre de l'Etat-major mais également au niveau international. La violence de la guerre sert d'argument pour convaincre les alliés. Comme le montrent les historiens Antoine Prost et Gerd Krumeich dans leur ouvrage *Verdun 1916. Une histoire franco-allemande de la bataille*⁹⁶¹, le symbole de Verdun naît à partir du moment où l'armée et le pouvoir politique français prennent la décision de se maintenir sur la rive droite de la Meuse et donc de défendre la ville : Verdun devient alors l'incarnation

⁹⁵⁶ <https://memorial-verdun.fr/espace-pedagogique/bataille-de-verdun-reperes-historiques> [consulté le 18 avril 2021]

⁹⁵⁷ Prost Antoine. 1986. « Verdun », *Les lieux de mémoire*, t. II : La Nation, vol. III, Gallimard, p135.

⁹⁵⁸ Dalisson. 2016. Verdun, lieu de mémoire, enjeu commémoratif, [en ligne] <https://le-souvenir-francais.fr/wp-content/uploads/2016/02/VERDUNLieuudememoire.pdf> [consulté le 5 février 2021]

⁹⁵⁹ Soutou Georges-Henri. 2016. « La construction du symbole de Verdun », *Revue Défense Nationale*, n°787, p. 23-28.

⁹⁶⁰ Interview Antoine Prost, France 20, 2016, [en ligne] <https://www.france24.com/fr/20160216-premiere-guerre-mondiale-centenaire-verdun-antoine-prost-memoire-bataille-mythe-france> [consulté le 6 avril 2020]

⁹⁶¹ Krumeich Gerd, Prost Antoine. 2015. *Verdun 1916 : une histoire franco-allemande de la bataille*, Tallandier, 384 p.

de toute la France en guerre. Les autorités vont très rapidement se servir de Verdun pour symboliser l'union nationale, quelques jours seulement après le début de la bataille en mars 1916. La légende de Verdun va occuper la totalité du terrain et ne laissera que peu de place aux autres batailles pourtant parfois tout aussi violentes et meurtrières. Comme l'affirme Antoine Prost, Verdun est une « double mémoire, nationale [...] résonance de fierté patriotique d'abord [...] et mémoire combattante chargée d'émotions [...] et de deuils ensuite » (Prost, 1986)⁹⁶².

Verdun devient un enjeu commémoratif clé dans la constitution de la mémoire nationale et républicaine du pays (Dalisson, 2016)⁹⁶³ et le site sera l'objet d'une importante activité commémorative. Le phénomène est d'abord local avec la célébration des fêtes de la victoire dès juin 1920 avant même l'instauration du 11 novembre comme événement national (en 1922), puis des « fêtes de la bataille » à partir de février 1927. Il prend rapidement de l'ampleur et Verdun devient rapidement un lieu de visite officielle et un lieu mémoriel.

La construction mémorielle du symbole commence dès septembre 1916 quand le président Poincaré remet à la Ville de Verdun la Légion d'Honneur et la Croix de guerre. Le 20 novembre, le conseil municipal de la ville décide la création d'une « Médaille de Verdun », attribuée à tous les combattants, complétée en 1922 par un « Livre d'Or des soldats de Verdun ». En juillet 1917, la municipalité réfugiée à Paris, décide d'ériger un monument à la bataille dans le centre-ville, le célèbre et très imposant Monument à la Victoire et aux Soldats puis en 1922, un second monument grâce au financement d'un individuel américain, dédié cette fois à commémorer le souvenir de la tranchée des baïonnettes, qui devient également une véritable légende. Deux autres monuments seront érigés et inaugurés en grandes pompes en 1928 et 1929.

En 1919, l'évêque de Verdun, Monseigneur Ginisty lance une grande campagne nationale et internationale de financement, auprès des municipalités et des particuliers, en France qui remportera un grand succès, 122 villes participeront à la collecte. La campagne rencontra également un certain succès à l'étranger grâce aux catholiques américains et canadiens qui furent, a priori, particulièrement généreux. Son but, recueillir dépouilles et ossements et les installer dans un monument, l'Ossuaire de Douaumont. La construction du monument s'étale sur plusieurs années. La même année, l'État décida de déclarer la zone comme zone rouge et de conserver les neuf villages totalement rasés pendant les combats dans

⁹⁶² Prost Antoine. 1986. « Verdun », *Les lieux de mémoire*, t. II : La Nation, vol. III, Gallimard, p135.

⁹⁶³ Dalisson. 2016. Verdun, lieu de mémoire, enjeu commémoratif, [en ligne] <https://le-souvenir-francais.fr/wp-content/uploads/2016/02/VERDUNLieuudememoire.pdf> [consulté le 5 février 2021]

la zone de Verdun, à titre symbolique, avec un maire, un conseil municipal, une chapelle et un monument aux morts. Cette même année débute la campagne nationale et internationale de financement de l'Ossuaire de Douaumont, dont la construction sera achevée en 1932. L'année 1920 est marquée par le début de la construction du monumental monument à la mémoire des soldats mais aussi par le début de la construction du monument de la Tranchée des Baïonnettes grâce au financement d'un individuel américain, dédié cette fois à commémorer le souvenir de la tranchée des baïonnettes, qui devient également une véritable légende. C'est à la citadelle de Verdun que l'on choisira cette même année, la dépouille du soldat inconnu qui sera inhumée le 11 novembre 1920 sous l'Arc de Triomphe à Paris.

La construction du monument s'étale sur plusieurs années. L'Ossuaire de Douaumont rassemble alors les dépouilles de 16 000 soldats français et les ossements de 130 000 soldats français et allemands⁹⁶⁴. En 1927, l'essentiel du monument, avec sa tour centrale, la chapelle et le départ du cloître-ossuaire, était construit et à cause de difficultés financières, il ne sera terminé qu'en 1932 et inauguré en présence du Président de la République. L'Ossuaire de Douaumont rassemble alors les dépouilles de 16 000 soldats français et les ossements de 130 000 soldats français et allemands (Soutou, 2016)⁹⁶⁵. Le maréchal Pétain s'y rend à quatre reprises dans l'entre-deux-guerres, affirmant ainsi sa légende en tant que héros de Verdun et de la guerre. La Journée nationale du 12 juillet 1936 a rassemblé 20.000 anciens combattants de tous les pays qui prononcent le serment de Verdun contre la guerre. Dès 1926 est fondé le Comité national du souvenir de Verdun qui sera présidé après la guerre suivante par l'ancien combattant Maurice Genevoix. Les opérateurs de tourisme vont également s'emparer du mythe et faire de Verdun une sorte de « capitale de la Grande Guerre » pour reprendre les mots de l'historien Rémi Dalisson (Dalisson, 2016)⁹⁶⁶.

La Tranchée des baïonnettes de Verdun devenue le centre du tourisme populaire de mémoire de guerre génère une telle ferveur, qu'un véritable mythe se crée autour de la « tranchée des baïonnettes », une « falsification consacrée par la ferveur populaire » devenue monument commémoratif dans les années 1920 et qui le demeure encore aujourd'hui (Verdier,

⁹⁶⁴ En 1927, l'essentiel du monument, avec sa tour centrale, la chapelle et le départ du cloître-ossuaire, était construit et à cause de difficultés financières, il ne sera terminé qu'en 1932 et inauguré en présence du Président de la République.

⁹⁶⁵ Soutou Georges-Henri. 2016. « La construction du symbole de Verdun », *Revue Défense Nationale*, n°787, p. 23-28.

⁹⁶⁶ Dalisson. 2016. Verdun, lieu de mémoire, enjeu commémoratif, [en ligne] <https://le-souvenir-francais.fr/wp-content/uploads/2016/02/VERDUNLieuudememoire.pdf> [consulté le 5 février 2021]

2019)⁹⁶⁷. Cette tranchée serait la dernière demeure de soldats, enterrés vifs et figés en ligne par des explosions, alors qu'ils défendaient leur tranchée. Les baïonnettes qui dépassent seraient les leurs cependant, il est plus probable qu'elles aient été rajoutées plus tard (Prost, 2002)⁹⁶⁸.

Le champ de bataille devient un haut lieu de pèlerinage et de commémoration. Le mythe de Verdun va évoluer avec le temps. Pour l'historien et directeur du Centre d'histoire et de mémoire du Nord, La Coupole, Yves le Maner, la Grande guerre va quasiment disparaître de la mémoire collective nationale et elle va se concentrer sur deux sites emblématiques, Verdun et le Chemin des Dames (Le Maner, 2009)⁹⁶⁹. D'abord, symbole de la violence de la guerre, de la France victorieuse, Verdun deviendra progressivement symbole de la souffrance des combattants et de la souffrance inutile, puis symbole de Paix et de la réconciliation franco-allemande à partir du 22 septembre 1984, où le président François Mitterrand et le chancelier ouest-allemand Helmut Kohl se recueillent main dans la main devant l'Ossuaire de Douaumont.

Du côté allemand, Verdun occupera un temps la presse mais tombera vite dans l'oubli, considéré comme une bataille parmi les autres. Elle sera absente de la mémoire nationale jusqu'à la fin des années 1920. Puis, la figure du combattant de Verdun ressort pour être instrumentalisée par les autorités allemandes. Les soldats ayant combattu à Verdun ont certes perdu mais ils ont été trahis par leurs officiers et sont tout de même considérés comme des héros. Ainsi, comme l'évoque Antoine Prost dans une interview pour France 24 en 2016, « Verdun devient le lieu emblématique du soldat au regard d'airain sous un casque d'acier. C'est l'homme de fer ou l'avant portrait du SS, et les nazis vont broder sur ce thème »⁹⁷⁰.

6.2.2. Le mémorial de Verdun d'hier à aujourd'hui

C'est en 1967 qu'ouvre sur le champ de bataille devenu lieu de mémoire, le Mémorial de Verdun. Il est placé sous l'égide de l'académicien et ancien combattant Maurice Genevoix.

⁹⁶⁷ Verdier Olivier. 2019. « Le tourisme de guerre dans un espace méconnu de l'Est de la France, Le Grand Couronné », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 379-395.

⁹⁶⁸ Prost Antoine. 2002. *Republican Identities in War and Peace: Representations of France in the Nineteenth and Twentieth Centuries*, Edited and translated by Jay Winter, Berg, Oxford, and New York, 368 p.

⁹⁶⁹ Le Maner Yves. 2009. « La Coupole : sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, n° 235, 75-80.

⁹⁷⁰ Interview Antoine Prost, France 20, 2016, [en ligne] <https://www.france24.com/fr/20160216-premiere-guerre-mondiale-centenaire-verdun-antoine-prost-memoire-bataille-mythe-france> [consulté le 6 avril 2020]

Dans les années 50-60, comme le montre l'historien Nicolas Offenstadt, « les anciens combattants vieillissants ont particulièrement valorisé les célébrations et les commémorations de la bataille en une manière de donner à leurs mémoires un point d'ancrage connu de tous » (Offenstadt, 2010)⁹⁷¹. Verdun est un lieu déjà hautement symbolique qui de par son histoire et sa situation géographique offre, selon Xavier Pierson, « une éminente puissance émotionnelle » (Pierson, 2009)⁹⁷². Les points de vue divergent quant à l'origine du Mémorial. Selon l'historien Antoine Prost, l'initiative du projet du mémorial revient au Comité National du Souvenir de Verdun. Ce comité présidé alors par Maurice Genevoix, avait pour objectif la préservation de la mémoire de Verdun et la sauvegarde des champs de bataille. Il était composé d'associations d'anciens combattants dont « Ceux de Verdun » (Pierson, 2009)⁹⁷³. Mais selon l'historienne Anne-Sophie Anglaret, c'est la Fédération nationale de « Ceux de Verdun » créée en 1923 par Fernand Ducom et Gustave Durassié, qui est à l'origine du projet. Selon elle, Maurice Genevoix lui-même dans son discours d'inauguration, reconnaît cette affiliation à la Fédération « Ceux de Verdun », qui aurait imaginé le projet avant de le remettre au Comité National du Souvenir de Verdun (Anglaret, 2014)⁹⁷⁴. Selon l'ancien directeur du Mémorial Xavier Pierson, l'idée aurait germé en 1939 au sein de la fédération Maginot. Quoiqu'il en soit, le mémorial accueille dès son ouverture un musée dont la collection se constitue petit à petit, grâce aux dons d'anciens combattants de Verdun. Selon Xavier Pierson, ces objets sont « apportés comme des reliques par les survivants : objets de souffrances, de combats, simples pièces d'uniformes devenus des oripeaux déchirés mais tissés de gloire et de sang » (Pierson, 2009)⁹⁷⁵. Mais si le Mémorial est un lieu de mémoire qui s'adresse avant tout aux anciens combattants, il vise également les générations futures. C'est sur ce double objectif qu'il s'est construit et se fonde encore aujourd'hui.

A l'approche du centenaire, le bâtiment vieillissant tout comme la muséographie qui ne répondait plus aux attentes des visiteurs, font l'objet d'un projet de rénovation et de refonte. Le Mémorial ferme ses portes en 2013 pour les réouvrir en 2016, pour le centenaire de la bataille

⁹⁷¹ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

⁹⁷² Pierson Xavier. 2009. « Le mémorial de Verdun : le mémorial des combattants », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 235, n°3, p. 13-20.

⁹⁷³ *ibid.*

⁹⁷⁴ Anglaret Anne-Sophie. 2014. « Le Mémorial de Verdun et les enjeux de la mémoire combattante », 1959-2011. *Revue historique*, vol. 669, n°1, p. 29-50.

⁹⁷⁵ Pierson Xavier. 2009. « Le mémorial de Verdun : le mémorial des combattants », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 235, n°3, p. 13-20.

de 1916. Le musée évolue pour devenir un centre d'interprétation et proposer une muséographie « qui mêle pédagogie et émotion, plonge les visiteurs au cœur de la Grande Guerre et du champ de bataille franco-allemand ». Le projet de refonte de la muséographie⁹⁷⁶ est défini autour de trois axes présentés comme tels sur le site internet :

- le musée d'une bataille franco-allemande et non d'une bataille vue principalement du côté français ;
- un musée au cœur du champ de bataille ;
- voulu et réalisé par les anciens combattants de Verdun comme mémorial.

Ce projet s'inscrit dans un projet plus global portant sur l'ensemble du site incluant également celui d'un centre d'interprétation de la bataille et le projet de « forêt d'exception » de l'Office national des Forêts. La gestion du champ de bataille a longtemps été faite par de multiples acteurs dans une logique concurrentielle. Aujourd'hui comme nous l'expliquera Nicolas Czubak, responsable scientifique du mémorial lors de notre entretien, l'objectif est d'établir une logique centralisée pour faciliter l'expérience des visiteurs qui ne doivent plus voir qu'un seul site et un seul gestionnaire, avec aussi un seul discours scientifique et historique unifié, qui ne laisse pas de place à la mythification de la bataille de Verdun et qui lui redonne sa dimension internationale. Ce projet montre à la fois l'ancrage à la mémoire des anciens combattants et au travail de mémoire qu'ils avaient entamé mais aussi un changement de paradigme que nous observerons dans d'autres lieux. Le premier objectif du nouveau mémorial est de « créer un lien nouveau avec les jeunes générations », comme l'écrit Xavier Pierson : « Hier les anciens venaient avec leurs familles et apprenaient aux générations qui les accompagnaient ce qu'elles devaient savoir et retenir. Aujourd'hui ces professeurs-témoins ont disparu mais la tâche continue ». Pour mener à bien cette mission, il est donc indispensable pour le mémorial « d'adapter son message afin d'apporter les éléments d'interprétation de cette bataille franco-allemande aux plus jeunes » tout en respectant l'esprit de l'œuvre de Maurice Genevoix (Pierson, 2009)⁹⁷⁷.

⁹⁷⁶ Cette opération de refonte complète du musée a été pilotée par la Société d'équipement du bassin lorrain (SEBL) à la demande du Comité national du souvenir de Verdun (CNSV), association loi 1901 reconnue d'utilité publique, dont dépend le Mémorial de Verdun. Elle s'est appuyée sur une double maîtrise d'œuvre : l'agence Brochet Lajus Pueyo pour le bâtiment et les aménagements paysagers et l'agence Le Conte / Noirot pour la partie muséographique. Édith Desrousseaux de Medrano, agence Sources, a assuré le commissariat de la nouvelle exposition permanente. Près de 80 marchés ou commandes auprès d'entreprises diverses ont été effectués pour mener à bien ce projet.

⁹⁷⁷ Pierson Xavier. 2009. « Le mémorial de Verdun : le mémorial des combattants », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 235, n°3, p. 13-20.

La muséographie qui se déploie sur deux niveaux est axée sur l'expérience des combattants et la destruction des paysages. Elle s'articule autour d'une évocation du champ de bataille, un espace central qui accueille un écran brisé déployé sur 100 m² et sur lequel sont projetées des images d'archives. Au-dessus, plane un avion d'époque. La scénographie intègre des projections sonores des combats qui résonnent dans tout l'espace du rez-de-chaussée et nous suivent tout au long de la visite jusqu'à ce qu'on monte à l'étage. Des bruits de mitraillettes, d'obus, d'avions sont parfois accompagnés d'une musique qui évoque la guerre, le suspens, l'horreur et ajoute de l'émotion à la visite. Au rez-de-chaussée, la visite est uniquement axée sur l'expérience des combattants en première ligne. Elle traite de la bataille et des combats, de l'artillerie, de l'armement ou encore des stratégies militaires mais elle traite aussi du quotidien des soldats. Elle intègre plusieurs dispositifs d'évocation comme le no man's land qui se trouve sous le champ de bataille central, où les plaques de verre qui laissent apparaître sous nos pieds un terrain boueux imprégnés de traces de pas, d'éclats d'obus et d'autres éléments. En montant au premier étage, le visiteur prend de la hauteur sur le champ de bataille et sur la guerre elle-même. Au bord du champ de bataille un espace est dédié à la naissance de l'aviation et les opérations de repérage et de surveillance menées grâce aux ballons. Les autres espaces traitent des questions liées à l'environnement de la bataille et les contextes des pays en guerre. Ils traitent également de nombreuses thématiques telles que la question des femmes, des fusillés pour l'exemple, la justice militaire, la propagande, les soins aux hommes mais aussi aux animaux, les correspondances et la censure faite sur les lettres des soldats. Est évoquée également la vie des civils à l'arrière du front autour des permissions des soldats mais aussi des questions comme celles des orphelins, des restrictions alimentaires, de la poste et de la censure des lettres, les colis envoyés par les familles et toute la propagande faite pour inciter les familles à économiser, à se rationner, pour expliquer également les rationnements, pour les encourager à soutenir les soldats et participer à leur manière. On y traite aussi de la question des disparus et le travail de deuil et de reconstruction des familles. A la fin du parcours, un espace intermédiaire fait passer le visiteur dans l'ancienne entrée du bâtiment, transformée en lieu d'hommage à Maurice Genevoix. Le visiteur monte ensuite au dernier étage où se trouve l'espace d'exposition temporaire et la grande salle qui offre une vue panoramique sur le champ de bataille, là où sont installés aujourd'hui les casques de réalité virtuelle.

Tout au long du parcours, de nombreux dispositifs multimédias permettent d'écouter des témoignages, de voir des images d'archives, et ponctuent la visite ce qui donne une forte dimension interactive au dispositif. Nicolas Czubak qualifie le mémorial comme « *un centre*

d'interprétation qui fait parler, témoigner des objets, des documents d'archives à travers une expression scénographique immersive »⁹⁷⁸. Selon Edith Desrousseaux de Medrano, commissaire d'exposition, il ne s'agit cependant pas de reconstituer mais de « solliciter les sens »⁹⁷⁹. En nous plongeant dans un univers très évocateur, la scénographie tente de nous faire entrer dans l'intimité des combattants au cœur du champ de bataille mais aussi celle de leurs familles.

6.2.3. La forêt d'Apremont, le Bois brûlé et la Croix des Redoutes

La forêt d'Apremont se trouve au sud de Verdun. C'est là que se trouve le secteur Bois brûlé sur le saillant Saint-Mihiel, occupé par les armées allemandes pendant presque la totalité de la guerre, de septembre 1914 à septembre 1918. L'objectif des Allemands étant d'encercler Verdun, position militaire stratégique, et de trouver un passage pour prendre la ville. Le fait que les Hauts de Meuse soient peu défendus au début de la guerre par les Français, les incite à tenter une offensive très tôt dans ce secteur. La première attaque aura lieu le 18 septembre 1914 et sera le début d'un long face à face de 4 ans pour les armées française et allemande.

On trouve encore aujourd'hui dans le secteur du Bois brûlé, les vestiges des réseaux de tranchées française et allemande séparés d'à peine quelques mètres par un no man's land étroit. Ces vestiges montrent la proximité des soldats mais aussi les différences de construction et d'aménagement des tranchées. C'est également dans le même secteur que se trouve la Croix des Redoutes et son monument en hommage aux combattants du secteur. A l'endroit où se tient le monument, se trouvait une redoute⁹⁸⁰, et c'est à cet endroit précis selon l'inscription figurant sur le monument que l'adjudant Péricard aurait prononcé son célèbre crédo « Debout les morts » en 1915⁹⁸¹. La première Croix des Redoutes a été érigée en 1922, en hommage aux combattants. Elle est alors constituée de deux troncs d'arbres mutilés pendant la guerre⁹⁸². Ce

⁹⁷⁸ Site internet du Mémorial <http://memorial-verdun.fr/museecollections/le-musee/focus-sur-le-projet#toggle-id-5> [consulté le 5 décembre 2021]

⁹⁷⁹ Citée dans un article du Monde : *Au mémorial de Verdun, revivre la bataille au son du canon*, par Antoine Flandrin, 2016, https://www.lemonde.fr/culture/article/2016/02/20/revivre-la-bataille-de-verdun-au-son-du-canon_4868824_3246.html [consulté le 5 décembre 2021]

⁹⁸⁰ Fort ou fortification érigée par les soldats.

⁹⁸¹ A noter que la date inscrite sur le monument n'est pas la même que celle qui figure sur le site de l'office de tourisme, elle diffère de 2 jours et est datée du 6 et non du 8 avril 1915.

⁹⁸² Source panneau de valorisation trouvé sur place

que l'on voit aujourd'hui est appelé la Croix Monument et elle a été érigée le 21 septembre 1925. Elle porte une plaque évoquant le souvenir du 95ème RI et de l'appel de l'adjudant Péricard. L'expression « Debout les morts », si elle était couramment employée avant la guerre, est rentrée dans l'histoire et est devenue l'un des symboles de la Grande Guerre.

L'entretien des vestiges était assuré par l'Association nationale du saillant de Saint Mihiel qui a cessé son activité. Aujourd'hui, personne n'assure l'entretien des tranchées, une situation déplorée par l'office du tourisme de Saint Mihiel. Les circuits que l'on peut effectuer aujourd'hui ont été mis en place dans les années 1990, sous l'égide du Conseil Général de la Meuse selon l'office du tourisme de Saint Mihiel.

Pendant notre visite, nous avons fait le tour de la forêt d'Apremont et des principaux sites qui s'y trouvent, guidée en partie par les indications des panneaux de signalisation installés sur place. Ce qui nous a interpellée est d'abord l'émotion qui se dégage du lieu, le calme ambiant. Nous n'avons pas croisé beaucoup de visiteurs ce jour-là mais le fait que nous étions en semaine et en sortie de confinement peut l'expliquer. Nous avons noté sur tous les sites visités dans la forêt d'Apremont, qu'il n'y a que très peu d'informations sur les événements qui se sont déroulés pendant la guerre, et que parfois, il n'y en a même aucune. Cette visite, qui était la première, nous a permis de voir de nos propres yeux ces lieux de mémoire, de comprendre la nature des vestiges tout comme celle de la guerre. Ainsi nous pouvions mieux nous projeter dans les témoignages des combattants lorsqu'ils parlaient de l'étroitesse des tranchées, des éléments de fortification, de ce que nous disait Rémy Cazals sur l'impossibilité de faire la guerre avec des fusils à baïonnettes, ou encore de tout ce que nous avons lu et vu à propos du quotidien des soldats dans les tranchées de première ligne.

6.2.4. La tranchée de Chattancourt, la côte 304 et le Mort-Homme

La tranchée de Chattancourt qui propose la reconstitution tangible de la tranchée de Chattancourt et de la tranchée de Toulouse ainsi que des boyaux de communication et un campement, se trouve également dans la région de Verdun, à une dizaine de kilomètres à vol d'oiseau du mémorial et du site alentours, mais à l'opposé de la forêt d'Apremont. Le village a été très engagé dans les combats presque tout au long de la guerre mais particulièrement pendant

la bataille de Verdun en 1916 dans ce qu'on a appelé la bataille des deux ailes et dont le but était de prendre Verdun à la fois par la droite et par la gauche. Cependant, il est assez difficile de retracer ce qui s'est exactement passé à Chattancourt puisqu'aucun historien n'a réalisé d'étude à ce sujet. La côté 304 et le Mort-Homme ont, eux, fait l'objet de quelques recherches et de publications. Pour essayer de mieux comprendre ce qu'il s'est passé à Chattancourt et les liens de la commune avec la côte 304, le Mort-Homme et Verdun, nous avons été obligée de faire nous-même quelques recherches. En s'appuyant sur les études réalisées, les témoignages et les archives qui concernent le Mort-Homme et la Côte 304, on peut retrouver trace des événements survenus à Chattancourt. Ces recherches nous ont permis de comprendre un peu mieux la position de Chattancourt pendant la guerre mais surtout de discuter les informations apportées par la Tranchée de Chattancourt et son positionnement.

Chattancourt se trouve au pied de la colline du Mort Homme et de la côte 304, qui sont parmi les sites les plus disputés de la bataille de Verdun. Dans le même secteur, les villages de Cumières, Béthincourt, Forges, Avocourt seront particulièrement touchés par les combats. Comme le montre la carte ci-dessous, Chattancourt se trouve à proximité immédiate de la ligne de front et qu'il s'y trouvait des tranchées et des fortifications. Cette carte peut être discutable car réalisée à posteriori mais elle s'appuie sur des cartes militaires de l'Etat-major et celles que nous avons retrouvées montrent effectivement des éléments similaires. Les images d'archives de Chattancourt nous montrent que le village a été totalement détruit. Les combats dans le secteur commenceront dès l'année 1915 mais ils sont particulièrement intenses lors de la première bataille de Verdun qui s'étend de février à décembre 1916. Une deuxième bataille importante aura lieu entre juin et juillet 1917. C'est à partir de mars 1916 que les troupes allemandes attaquent le secteur du Mort-Homme lors de la bataille des deux ailes. Le secteur est l'un des plus convoité car, comme le résume l'historien Yann Lagadec dans un article consacré au 270e RI : « ne pouvant percer directement vers Verdun, les Allemands tentent de progresser à l'est et, surtout, à l'ouest de la ville, sur la rive gauche de la Meuse, tout particulièrement entre Cumières et Avocourt. Les troupes françaises y sont pourtant solidement implantées, appuyant la défense sur les croupes de la cote 304 et du Mort-Homme »⁹⁸³. Face à l'intensification des attaques, à partir de mars 1916, les installations, tranchées, abris, boyaux, ouvrages etc. vont être multipliés, comme on peut le voir sur les cartes produites par le service

⁹⁸³ Lagadec Yann. Mort-Homme, 14 mars 1916 : un bataillon du 270e RI submergé par les vagues d'assaut allemandes, [en ligne] http://enenvor.fr/eo_actu/wwi/mort_homme_14_mars_1916_un_bataillon_du_270e_RI_submerge_par_les_vagues_d_assaut_allemandes.html [consulté le 24 avril 2023]

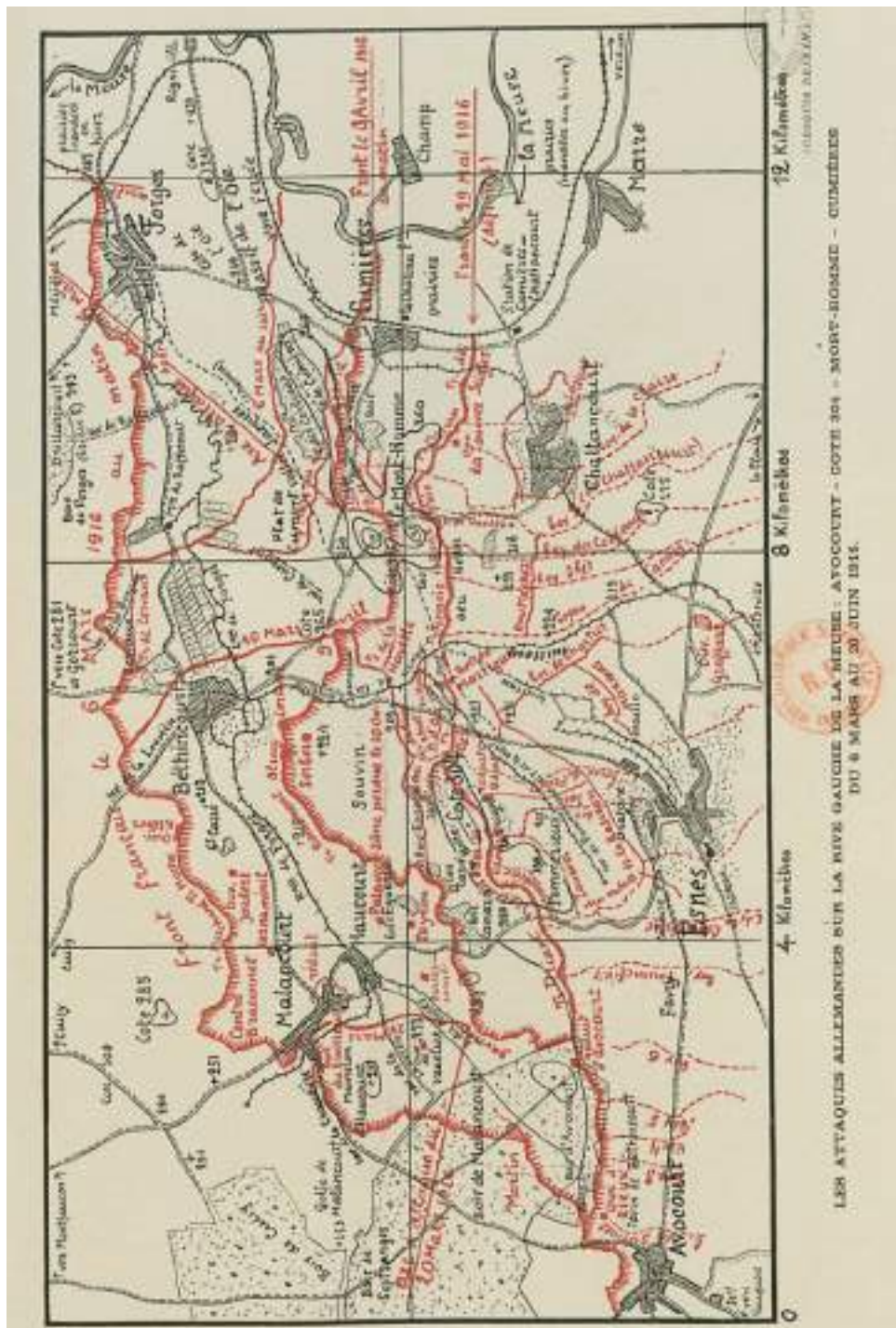
historique de l'armée. Aujourd'hui sur le secteur, on trouve des vestiges et des monuments, cachés au cœur de la forêt domaniale du Mort-Homme créée par l'Etat en même temps que celle de Verdun en 1928 (Harmand, Claude Porchier, LeRoux, 2019)⁹⁸⁴. Nous n'avons pas observé dans ce secteur une signalétique propre à la mémoire de la Première Guerre mondiale. Les lieux sont signalés par les panneaux de signalisation classique, au bord des routes mais sur place l'information reste pauvre. C'est dans ce contexte qu'a été créée la *tranchée de Chattancourt*, qui s'affirme comme la seule tranchée reconstituée du secteur de Verdun, même si cela n'est plus vrai depuis quelques années.



Cette photographie d'archive témoigne des conséquences des combats sur le village de Chattancourt et montre que même si le village n'était pas en première ligne, il a tout de même été totalement dévasté. A aucun moment cela n'est évoqué dans le dispositif d'exposition. Ruines dans le village de Chattancourt, Meuse. [Légende d'origine] Photographe(s) : Ernest Pierre Henri Miguel Machard Source : © Pierre Machard/ECPAD/Défense

⁹⁸⁴ Harmand Dominique, Porchier Jean Claude, LeRoux Jacques. 2019. « Les conditions géologiques et les traces de la bataille de Verdun, Impacts environnementaux et approches spatiales de la Grande Guerre », *Revue de géographie historique*, n°14-15

Cette carte illustre la complexité de l'organisation du champ de bataille dans la région de Chattancourt. Elle montre également le tracé de la ligne de front, en avant de la commune, sur la colline du Mort-Homme. Carte extraite de J. Péricard, p135



6.2.5. Le Puy du fou

Nous avons visité le Puy du Fou les 28 et 29 octobre 2020 pour aller voir le spectacle *Les Amoureux de Verdun* reconstituant une tranchée de la guerre 14-18 et observer comment le parc utilisait l'immersion pour transmettre son histoire. Nous avons, quelques mois auparavant, échangé avec Vanessa Maudet, responsable de l'ensemble des spectacles immersifs au Puy du Fou (*Le Mystère de la Pérouse* ; *La Renaissance du Château* ; *le Premier Royaume* ; *Les Amoureux de Verdun*). Ces informations ont été récupérées par le biais d'un questionnaire que nous lui avons envoyé. Elle n'a pas accepté de faire un entretien au sujet du spectacle mais uniquement de nous rencontrer pour discuter, au motif qu'elle n'a pas été impliquée sur le spectacle qui nous intéressait, « *dans les réunions de création ni les réunions techniques* » car sa mission à l'époque était « *la formation artistique des acteurs ainsi que le management et le suivi* ». Il nous a été impossible d'obtenir le contact de la personne qui avait piloté le projet, Marlène Coutand qui était mobilisée sur le projet du Puy du Fou en Espagne. Cette visite nous a d'abord permis de faire l'expérience du parc et de sa dimension immersive dans l'histoire en explorant à la fois les spectacles mais aussi les espaces dédiés à la restauration, à la vente de produits dérivés et les hôtels. Elle nous a permis évidemment de faire l'expérience du spectacle immersif et de nous plonger nous-même, comme un visiteur lambda ou presque dans le spectacle *les Amoureux de Verdun*. La mise en scène, les effets spéciaux créent une ambiance à laquelle il est difficile de résister. Cette visite nous a également permis de récolter des photographies et des vidéos afin de nous permettre une étude ultérieure plus approfondie.

6.2.5.1. Une success-story ou le succès de l'histoire ?

Le Puy du Fou est l'un des plus grands parcs à thème français, c'est le deuxième parc le plus fréquenté de France après Disneyland Paris. Selon les informations publiées dans le dossier de presse 2022⁹⁸⁵, le parc a accueilli en 2019 plus de 2,3 millions de visiteurs, un record depuis la première Cinéscénie en 1978, le spectacle historique qui a fait et fait toujours le succès du parc et l'ouverture du grand parc en 1989. Ce record a été battu en 2022, avec 2,34 millions de visiteurs. Autour de la structure gravitent 4 400 bénévoles pour la Cinéscénie et 2 500

⁹⁸⁵ Dossier de presse 2022 du Puy du Fou, [en ligne] <https://www.puydufou.com/france/fr/file/16640/download?token=E7A7DpP3> [consulté le 20 novembre 2021]

employés permanents et saisonniers dénommés *Talents*. La structure actuelle est fondée en 1989 par Philippe de Villiers et présidée par l'un de ses fils, Nicolas de Villiers depuis 2004. Elle fait suite au projet commencé avec la création de la première *Cinésцениe*. Elle est composée de deux entités, une association loi 1901 dont la mission principale est de gérer et d'organiser La Cinésцениe et une entreprise, à qui revient la mission de gérer le Puy du Fou comprenant les équipes de création des spectacles, un studio de tournage, une fauconnerie, un centre équestre mais aussi l'accueil des publics avec les hôtels, les restaurants et les boutiques, ainsi que deux écoles créées pour assurer la relève et faciliter le recrutement de profils qualifiés : en 1998 l'académie junior puis en 2015, la Puy du Fou académie, une école privée hors contrat avec l'éducation nationale, qui propose une formation scolaire classique couplée à une formation sportive et artistique et qui accueille des enfants de la petite section au CM2 (800 jeunes formés à l'Académie Junior, 260 élèves à Puy du Fou Académie)⁹⁸⁶.

Depuis sa création, le Puy du Fou ne cesse de s'étendre et cette expansion semble s'accélérer au fil des années. Le succès du parc auprès des publics se base sur ses spectacles historiques et sa dimension immersive portés par la mise en œuvre de grands effets spéciaux mais aussi sur une stratégie de développement, de marketing et de communication particulièrement efficace. Tour de France, élection de Miss France, émissions télé, présence de personnalités, partenariats internationaux. Le réseau politique de son fondateur Philippe de Villiers a largement contribué également à faire la publicité du Puy du Fou⁹⁸⁷. Le parc est internationalement reconnu par les publics mais aussi par les professionnels ce qu'il ne manque pas de mettre en avant sur son site internet et ses supports de communication. Il a reçu de nombreux prix pour ses spectacles ou même pour l'ensemble des activités proposées (*Thea Classic Award* 2012⁹⁸⁸). Il a notamment été élu à deux reprises Meilleur Parc au Monde avec le *Thea Classic Award* en 2012 et l'*Applause Award* en 2014⁹⁸⁹. Depuis 2010, le parc développe toute une gamme de services destinés aux professionnels et gérée par Le Puy du Fou Congrès avec notamment la location d'espaces pour des congrès et des évènements d'entreprise. Selon

⁹⁸⁶ Ibid.

⁹⁸⁷ Les secrets de la "diplomatie du Puy du Fou" de Philippe de Villiers, Challenges, [en ligne] https://www.challenges.fr/politique/macron-chirac-giscard-les-secrets-de-la-diplomatie-du-puy-du-fou-de-philippe-de-villiers_594201 [consulté le 20 novembre 2021]

⁹⁸⁸ Sorte d'oscar de l'industrie du divertissement mondial distinction est remise depuis 15 ans par les professionnels du secteur regroupés au sein de l'association internationale Themed Entertainment Association, où sont représentés 700 parcs et spectacles dans une quarantaine de pays.

https://www.lepoint.fr/societe/le-puy-du-fou-sacre-meilleur-parc-de-loisirs-au-monde-17-03-2012-1442254_23.php [consulté le 20 novembre 2021]

⁹⁸⁹

<https://blog.puydufou.com/2016/04/03/le-puy-du-fou-recoit-loscar-de-la-meilleure-creation-mondiale-a-los-angeles/> [consulté le 20 novembre 2021]

le site internet⁹⁹⁰, 1900 événements professionnels ont été organisés soit en moyenne 200 événements professionnels par an. Plus récemment, le Puy du Fou a commencé à exporter son savoir-faire à l'étranger avec l'ouverture d'un deuxième parc en Espagne en 2021 et d'un troisième en Chine en 2022 proposant au passage le plus grand spectacle immersif du monde. Le Puy du Fou explore toutes les possibilités qui lui sont offertes par les moyens techniques et financiers importants dont il dispose, avec par exemple la réalisation d'un jeu vidéo en 2022 et la création d'un voyage-spectacle de 4 000 km en train à travers toute la France ainsi que la sortie de son tout premier film dans les salles de cinéma pour l'année 2023⁹⁹¹.

La stratégie de développement se base avant tout sur une autonomie financière. Toutes les recettes sont réinvesties dans la création de nouveaux spectacles et le développement du parc. Selon le dossier de presse 2022, cette « stratégie d'investissement continu est l'un des fondements de la réussite du Puy du Fou ». Cette autonomie lui assure toute liberté dans sa stratégie de développement mais aussi dans les discours mis en œuvre au sein des spectacles, nous y reviendrons. Le Puy du Fou investit aussi une partie de ses recettes dans des opérations humanitaires et écologiques⁹⁹². Pour 2022 par exemple, il annonce 3M € donnés à des œuvres humanitaires, 700 000 € versés à des associations pour la protection des espèces rares à travers le monde⁹⁹³. Cependant, cette générosité semble relever plus du blanchiment d'image face aux nombreuses critiques qui lui sont faites, d'une stratégie de réduction d'impôt, de soutien à des partisans de la famille De Villiers et de propagande politique que d'un véritable souci d'humanité. Car derrière l'image éclatante du Puy du Fou, se cachent de très nombreuses controverses à propos de la vision de l'histoire qu'il véhicule, ses appuis politiques, ses prises de positions, sa gestion du personnel, celles des animaux, sa politique de développement locale, nationale et internationale en lien avec des pays ou plutôt des régimes et des figures politiques controversées. Parmi les critiques et controverses, pour n'en citer que quelques-unes et donner une idée de l'ampleur et de la diversité de ces dernières, l'autorisation d'accueillir plus de 9000 visiteurs pendant la crise sanitaire alors que tous les autres événements n'étaient autorisés à n'en accueillir que 5000, la prise de position réussie contre « l'avant-projet de loi sur la création artistique » en faveur de la reconnaissance du travail bénévole et allant donc contre la politique

⁹⁹⁰Nos chiffres clés, <https://congres.puydufou.com/fr/nos-chiffres-cles> [consulté le 20 novembre 2021]

⁹⁹¹ Dossier de presse 2022

<https://www.puydufou.com/france/fr/file/16640/download?token=E7A7DpP3> [consulté le 20 novembre 2021]

⁹⁹² Par hasard dans nos recherches, nous avons trouvé une opération de crowdfunding, appelant 20 000 euros de dons de la part de particuliers en 2017. Le Puy du Fou n'investit donc pas que ses propres recettes. Il est intéressant de noter que cette campagne n'a récolté que 750 euros de la part de 6 généreux donateurs anonymes. <https://www.kisskissbankbank.com/fr/projects/un-don-pour-2-causes/tabs/description>

⁹⁹³ cf. dossier de presse 2022

du parc fondée en grande partie sur ce bénévolat⁹⁹⁴, la stratégie d'acquisition des terres aux alentours du parc⁹⁹⁵ ou encore la maltraitance animale dénoncée par le journaliste Hugo Clément sur la base de témoignages d'anciens salariés du parc dont l'ampleur et la cruauté font froid dans le dos⁹⁹⁶. Nous n'allons pas discuter dans les pages suivantes de toutes ces controverses, ce n'est pas notre sujet, même si certaines d'entre elles se recourent et s'alimentent ou s'entretiennent les unes les autres. Ce qui nous intéresse avant tout ici, c'est de savoir comment le Puy du Fou qui se vante de raconter l'histoire, raconte cette histoire en question, ou plutôt quelle histoire raconte-t-il et surtout comment ? Cela nous permettra de mieux situer le contexte dans lequel se situe le spectacle *Les Amoureux de Verdun* et de nous donner des éléments pour son analyse.

6.2.5.2. L'histoire vue par le Puy du fou

Si le spectacle *Les amoureux de Verdun* (ADV) est le premier spectacle dit immersif, l'immersion et la reconstitution historique font partie de l'ADN du parc. Dans leur livre « *Le Puy du faux* », les historiens Florian Besson, Pauline Ducret, Guillaume Lancereau et Mathilde Larrère montrent l'ancrage du parc à une longue tradition de reconstitutions historiques et immersives. Mais ils montrent surtout l'orientation du parc en regard de l'histoire qu'il met en scène, celle du roman national, inventé au 19^{ème} siècle par l'école de la III^{ème} République. Comme l'expliquent les historiens, on trouve dans le parc tous les ingrédients : « insistance sur une continuité (historique) totalement imaginée, héroïsation d'une figure détachée de son contexte, volonté de mettre en scène conjointement la grandeur de la nation et l'ancrage dans le territoire local » (Besson, Ducret, Lancereau, Larrère, 2022)⁹⁹⁷.

⁹⁹⁴ Ce projet de loi considéré par le PDF comme une mort certaine du parc dont la stratégie est basée sur le bénévolat depuis 4 ans, proposait de revoir le statut du bénévolat, considéré comme du travail payé.

⁹⁹⁵ Le journal indépendant Reporterre a publié en juin 2021 un article intitulé « La famille de Villiers accapare les terres paysannes pour le Puy du Fou. Dans cet article, le journal dénonce les méthodes d'acquisition des terres qui se trouvent dans le périmètre proche du parc. Ces terres agricoles sont donc vouées à être transformées et donc l'activité agricole à disparaître. L'article rapporte également les nuisances créées par les spectacles qui auraient des effets négatifs sur les animaux, ou encore les relations chaotiques de certaines familles d'agriculteurs pour des raisons assez diversifiées dénonçant une forme de pression de la part du PDF sur ces familles résistantes

⁹⁹⁶ Les témoignages recueillis dénoncent de nombreux actes de cruauté, des autruches abattues en fin de saison, des chatons donnés en pâtures aux rapaces, des animaux drogués, voire congelés vivants. Voir la vidéo <https://www.facebook.com/watch/?v=902996560238567>

⁹⁹⁷ Besson Florian, Ducret Pauline, Lancereau Guillaume, Larrère Mathilde. 2022. *Le Puy du Faux. Enquête sur un parc qui déforme l'histoire*, Éditions Les Arènes. 192 p

Le premier combat de Philippe De Villiers c'est d'abord de faire reconnaître l'héroïsme de la Vendée. L'idée admise par le Puy du Fou est que la Vendée aurait été victime d'un génocide décidé par la France révolutionnaire (Martin, 2000)⁹⁹⁸. Cette hypothèse portée par l'historien R. Sécher en 1985 lorsqu'il soutient sa thèse a été vivement critiquée pour utilisation abusive du terme « génocide » par d'autres historiens menés notamment par Claude Langlois, et Jean-Clément Martin, dès les années 80. Pourtant, elle semble avoir trouvé écho auprès d'une large partie de la population vendéenne et les Cinéscénies ont pris pour certains une tournure mémorielle. Pour les historiens Jean-Clément Martin et Charles Suaud, cette « contre-mémoire vendéenne a ainsi servi de pansement à des populations dont les souffrances n'ont pas été reconnues et qui, soudées par ces légendes, forment encore aujourd'hui une véritable communauté de croyance. Dans un article du Monde diplomatique, en 1994, l'historien Michel Vovelle, professeur d'histoire de la Révolution française à l'université Panthéon-Sorbonne et ancien directeur de l'Institut d'histoire de la Révolution française, accuse le parc de proposer une « vision révisionniste de l'histoire » et s'interroge : « La mémoire que transmet le spectacle du Puy du Fou, sous sa forme rajeunie, est tout sauf innocente. La vision passéiste du monde dont elle est porteuse, l'éclairage qu'elle donne sur l'histoire nationale, si elle trouve localement un terreau fertile, comment peut-elle être reçue d'un public qu'on pourrait supposer détenteur d'une culture, au moins élémentaire, façonnée par l'école républicaine ? ». Il termine son article en concluant : « à des Français qui ont trop souvent perdu leurs repères historiques, à la recherche d'une mémoire quelle qu'elle soit, ennemis de la violence ils ont raison, du changement qu'ils appréhendent, en quête de racines, l'affirmation identitaire de la Vendée région-mémoire, revue et corrigée par M. Philippe de Villiers, donne un repère commode, et somme toute jugé satisfaisant, qu'on s'en réjouisse ou qu'on le déplore »⁹⁹⁹. Pour l'historienne Aurore Chéry, le Puy du Fou donne une vision totalement idéalisée de la monarchie, qui serait « un âge d'or ». Cette lecture nostalgique de l'histoire de France s'inscrit dans une forme de « roman national », une histoire linéaire, marquée par les exploits, les batailles et les conquêtes. » Elle dénonce la construction d'une « fable identitaire » construite uniquement sur ce qui valorise le « prestige d'une France éternelle », qui « essaie plutôt de mettre en valeur les puissants, voire de susciter de la compassion à leur sujet » en montrant l'image d'une monarchie bienveillante dans un univers coloré, évacuant ainsi tout un pan de l'histoire, notamment les questions relatives aux tensions sociales. Elle dénonce également le manque de représentation

⁹⁹⁸ Martin Jean-Clément. 2000. « A propos du 'génocide vendéen. Du recours à la légitimité de l'historien », *Sociétés contemporaines*, n°39, p. 23-38.

⁹⁹⁹ <https://www.monde-diplomatique.fr/1994/08/VOVELLE/7410> [consulté le 1 décembre 2021]

des femmes dans les personnages principaux des spectacles¹⁰⁰⁰. Ce sont exactement tous ces arguments que conforte l'analyse récente du *Puy du faux* et qu'elle démontre à partir d'exemples concrets.

6.2.6. Verdun 1916 vu de Nice : la société Hominum

L'escape game *Verdun 1916* fait figure d'exception dans le paysage des dispositifs de reconstitution des tranchées. Sa mention a presque toujours été une surprise pour nous interlocuteurs, pas toujours accueillie de façon positive, et cela tient peut-être au fait que les pratiques de médiation en France autour de la guerre, les musées, les mémoriaux, explorent bien peu les mécanismes de gamification autour des sujets aussi sensibles et solennels que la guerre. Nous n'avons trouvé que deux escapes games en France portant sur la Première Guerre mondiale, celui-ci et un autre à Verdun. Malheureusement, nous n'avons pas réussi à entrer en contact avec eux, malgré nos nombreuses tentatives.

La création de l'escape game *Verdun 1916*, qui invite ses publics à mener une enquête en pleine bataille de Verdun dans un ensemble de salles comprenant la reconstitution d'une tranchée, s'inscrit dans une démarche de développement de l'entreprise Hominum qui est un centre de jeu multi-activités. Parmi elles, on trouve de l'*Archery Fighting* qui propose des simulations de combat avec des arcs, du gun fighting son équivalent avec des armes, et on trouve également de nombreux jeux de plateau proposés dans la salle ainsi que des jeux vidéo qui permettent d'offrir aux joueurs une expérience complète et une buvette est disponible sur place. Outre les activités proposées, le centre propose des événements privés organisés sur-mesure et se déplace également à domicile pour organiser des événements chez les particuliers. Cette offre propose un combo d'activités, une privatisation des espaces, ou encore une création de jeux sur-mesure. Les publics visés sont assez jeunes mais les activités proposées s'adaptent également aux familles. Le centre cible également les entreprises avec une activité dédiée au team building. Ce sera le premier escape game lancé en juin 2019 quelques mois après l'ouverture de la salle. Si l'escape game peut être considéré comme venant du divertissement, il n'en est pas moins porté par une intention de transmission et de commémoration, celle de faire découvrir la Première Guerre mondiale sous un aspect plus ludique et par là, de rendre

¹⁰⁰⁰ <https://www.franceculture.fr/histoire/le-puy-du-fou-une-reecriture-du-roman-national> [consulté le 1 décembre 2021]

hommage aux poilus. C'est ce qu'évoque à plusieurs reprises Benoit Benedetti, créateur de la société Hominum et de l'écape game, et ce que révèle et confirme son souci du détail, de l'authenticité dans la création du dispositif et l'accompagnement des joueurs. Benoit Benedetti est lui-même un passionné de reconstitution historique. Il a fait de la reconstitution médiévale, puis romaine au cours de laquelle il a participé à l'anniversaire de Rome. Il a également participé à la commémoration anniversaire du centenaire de Verdun en 2016 avec une association locale de reconstitution historique, dans le rôle d'un chasseur alpin. Pour lui, la reconstitution se situe entre le devoir de mémoire et la passion de la guerre, mais pas de « faire la guerre », plutôt d'en apprendre plus sur la guerre, en se spécialisant parfois sur tel ou tel aspect, et l'envie de transmettre ce savoir. Pendant l'anniversaire de la bataille de Verdun, l'association par exemple, ne s'est pas contentée que de parader. Elle en a profité pour emmener ses membres visiter des sites et des lieux de mémoire comme le Fort de Vaux ou la Citadelle de Verdun. A travers notre entretien, nous avons également pu percevoir l'attachement de Benoit Benedetti à son grand-père, Darius, qui a lui-même combattu pendant la Grande Guerre et est passé à Verdun. On trouve sa trace dans la salle et le jeu de différentes manières que nous détaillerons ci-après dans l'analyse approfondie du dispositif.

Cet entretien nous a permis d'approfondir nos connaissances sur les reconstituteurs à travers l'expérience qu'il nous a rapporté, expérience que nous croiserons avec celles recueillies dans d'autres entretiens, avec des points de vue parfois similaires et parfois différents. Mais il nous a surtout permis de voir comment on peut passer d'une forme de reconstitution que l'on pourrait qualifier de classique à une forme plus innovante. La tendance des escapes games reste relativement récente en France, le premier escape game ayant ouvert en 2013¹⁰⁰¹ en France et il faudra attendre environ 3 ans pour que le monde des musées et du patrimoine s'empare du phénomène. Selon le magazine Beau-Arts, « à grand renfort de fantômes, de tours verrouillées et de parchemins secrets, châteaux, citadelles et musées d'histoire ont été les premiers à se lancer dans l'aventure en 2016 »¹⁰⁰². A contrario, la reconstitution historique prend sa source au siècle dernier. Il est donc intéressant de voir comment Benoit Benedetti a mis son savoir-faire et son expérience de la reconstitution historique au service de cette forme de divertissement innovante que sont les escapes games.

¹⁰⁰¹ <https://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/08/29/01016-20150829ARTFIG00013-l-escape-game-un-phenomene-mondial-qui-seduit-un-public-varie.php> [consulté le 1 novembre 2022]

¹⁰⁰² <https://www.beauxarts.com/grand-format/les-escape-games-a-lassaut-des-musees/> [consulté le 1 novembre 2022]

6.3. La région d'Arras : un champ de mémoire international

L'Artois est une ancienne province française, correspondant à la majeure partie du département du Pas-de-Calais. Elle faisait partie de la région Nord Pas de Calais¹⁰⁰³, aujourd'hui fusionnée pour intégrer la région Hauts-de-France. Sa capitale, Arras, est toujours la ville la plus importante du territoire et la communauté urbaine d'Arras rassemble 46 communes et compte 108 347 habitants en 2018.

Le territoire du pays d'Artois est un champ de bataille international où se côtoient les trois grandes nations belligérantes (France, Empire allemand, Royaume-Uni), des contingents venus d'autres nations d'Europe et de partout dans le monde (Canadiens, Australiens, Néo-Zélandais, Indiens). Selon l'historien Yves Le Maner, « l'Artois fut, en 1914-1915, un élément clé du dispositif français, avant que l'attaque allemande à Verdun, en février 1916, n'entraîne la prise en charge de l'ensemble du front compris entre Ypres et la Somme par des troupes britanniques » (Le Maner, 2009)¹⁰⁰⁴. Le pays d'Artois se trouve à la frontière de la Belgique et sera donc rapidement investi par les troupes allemandes. Entre octobre 1914 et mai 1915, les Allemands mettront en place en Artois de redoutables défenses sur les collines conquises et le territoire sera le théâtre de plusieurs batailles importantes. Parmi elles, les trois batailles d'Artois dans le secteur de Notre-Dame-de-Lorette / Vimy, menées par les français entre décembre 1914 et octobre 1915 mais aussi les batailles menées par les Britanniques et les troupes du Commonwealth sur le secteur Neuve-Chapelle et Loos en Gohelle en 1915 et en 1917, avec la bataille d'Arras qui s'étend entre Vimy (au nord) à Bullecourt (au sud), dont l'objectif est que les troupes alliées fassent diversion pour permettre à l'armée française de mener l'offensive voulu par le général Nivelle dans l'Aisne au Chemin des Dames. On note aussi la bataille de Cambrai et la prise de la crête de Vimy par les troupes canadiennes, une victoire incontestable qui est considérée encore aujourd'hui comme l'un des éléments fondateurs de la nation canadienne¹⁰⁰⁵.

¹⁰⁰³ Les anciennes provinces composant le Nord-Pas-de-Calais sont, principalement, la Flandre, l'Artois, le Cambrésis, le Hainaut et la Picardie

¹⁰⁰⁴ Le Maner Yves. 2009. « La Coupole : sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, n° 235, 75-80.

¹⁰⁰⁵ Archives pas de calais

<https://archivespasdecalsais.fr/layout/set/print/Decouvrir/Chroniques-de-la-Grande-Guerre/Images-de-la-Grande-Guerre/Pelerinage-a-Notre-Dame-de-Lorette/L-offensive> [consulté le 1 novembre 2022]

Même si de nombreuses traces de la guerre sont encore présentes sur le territoire, elles sont désormais fondues dans un paysage, isolées, difficiles à repérer (c'est notamment le cas de l'important patrimoine souterrain), et parfois associées de façon erronée à la Seconde Guerre mondiale. Ce sont donc les mémoriaux, les monuments et les cimetières qui constituent les traces les plus visibles et la mémoire la plus importante de la guerre sur le territoire ¹⁰⁰⁶. Parmi les plus marqueurs de mémoire les plus importants et les plus anciens, on peut compter :

- la nécropole nationale de Notre-Dame de Lorette, construite en 1919, elle est la plus grande nécropole de France regroupant 42 000 corps¹⁰⁰⁷,
- le Mémorial de Vimy, plus grand mémorial canadien en Europe.

C'est d'ailleurs à quelques kilomètres de Vimy, sur le territoire d'Artois que l'Empire britannique installe les ateliers de la *Commonwealth War Graves Commission* ou Commission des sépultures de guerre du Commonwealth, créée en 1917, pour gérer l'entretien des cimetières des troupes alliées avant que cette mission ne s'étende au patrimoine funéraire de tous les conflits. Ce centre est aujourd'hui un point de passage important également pour le tourisme britannique.

Dans la mesure où les batailles sur le territoire d'Artois étaient essentiellement des défaites et des batailles de diversion, notamment pour les Français qui ont fini par laisser la place aux troupes alliées pour concentrer leurs forces ailleurs, la mémoire du territoire n'a jamais été vraiment valorisée du côté français. Pendant longtemps, à Arras et en pays d'Artois, les politiques touristiques en faveur du tourisme de mémoire sont donc quasiment inexistantes. Cependant, le tourisme est présent sur le territoire mais il s'agit d'un tourisme anglo-saxon qui draine des touristes anglais mais aussi des touristes provenant de toutes les nations qui ont fourni des troupes à l'Empire britannique (Canada, Australie, Nouvelle-Zélande), troupes qui elles ont beaucoup combattu dans la région, où certains sites sont devenus des lieux mémoriels incontournables comme Vimy. Ce tourisme s'organise principalement à partir de la Belgique, en particulier de la Flandre qui a bien avant la France, compris son importance et l'apport économique qu'il peut représenter. Dans notre entretien, François Beirnaert évoque le fait que

¹⁰⁰⁶ Le Maner Yves. 2009. « La Coupole : sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, n° 235, 75-80.

¹⁰⁰⁷ Mémorial 14-18 <https://memorial1418.com/necropole-notre-dame-de-lorette/> [consulté le 3 novembre 2022]

les *battlefields tours*¹⁰⁰⁸ ou les circuits touristiques dédiés aux lieux de mémoire de la Première Guerre mondiale, ne passent aujourd'hui qu'un jour en France contre trois en Belgique. Le tourisme de mémoire français lui, se développe progressivement dans la région d'Arras et sur le pays d'Artois avec notamment la valorisation de la Carrière Wellington à partir de mars 2008. La région Nord Pas de Calais a commencé à l'approche du centenaire à mettre en place des actions en direction du tourisme et de la mémoire dont le projet les Chemins de la Mémoire du nord Pas de Calais. De nombreux musées sont rénovés, d'autres sont créés, ainsi que des monuments et des mémoriaux sur tout le territoire.

6.3.1. Visite et entretien à Neuville Saint Vaast

La commune de Neuville-Saint-Vaast se trouve sur le territoire de l'Artois, entre la ville d'Arras et de Lens, à une dizaine de kilomètres de chacune. Elle se trouve également aux pieds de la crête de Vimy, haut lieu de la bataille notamment pour les troupes alliées canadiennes, dont elle verrouille l'accès. Le site du Mémorial de Vimy se trouve en partie sur la commune de Neuville-Saint-Vaast et emprunte aussi aux communes de Vimy elle-même et de Givenchy en Gohelle.

La visite de la commune de Neuville-Saint-Vaast ainsi que notre entretien avec le maire Me Jean-Marie Puchois, ont été particulièrement riches d'enseignements. Nous avons pu mieux comprendre d'un côté le lien des habitants avec la mémoire et patrimoine important de leur commune, de l'autre la dimension internationale du champ de bataille et du champ mémoriel, les usages politiques de chaque pays et comment tout cela cohabitait sur un même territoire, assez restreint qui plus est. Nous n'avons pas pu interroger les habitants de la commune, mais le maire a pu nous communiquer des informations intéressantes sur ce point à travers sa propre expérience ou celle de ces concitoyens qu'il a pu observer au fil des années.

La commune de Neuville-Saint-Vaast se trouve donc en plein cœur des combats de l'Artois pendant la guerre. Se côtoient sur ses terres les troupes de tous horizons, ce dont témoignent les nombreux monuments et mémoriaux : français, anglais, canadiens, allemands, polonais, tchécoslovaques. Le village est évacué dès le début de la Grande Guerre et il sera totalement détruit par les combats de 1915. Il est occupé dès les premiers mois de la guerre en 1914, par les Allemands, pour qui il représente l'une des positions stratégiques les plus

¹⁰⁰⁸ C'est le nom donné aux circuits touristiques anglo-saxons, sur l'ancien champ de bataille

dépendues. Au sud de la commune, les Allemands installent un système d'ouvrages et de tranchées baptisé le Labyrinthe dont il ne reste aujourd'hui qu'un seul vestige, et qui formait, entre Neuville-Saint-Vaast et la commune Écurie, un saillant de la ligne ennemie. Il sera reconquis à l'issue de la troisième bataille d'Artois¹⁰⁰⁹ entre le 25 septembre et le 11 octobre 1915¹⁰¹⁰. Le village, dont il ne reste qu'un seul morceau de pan de mur à la sortie de la guerre, est entièrement reconstruit après la guerre. Aujourd'hui la commune accueille plusieurs cimetières :

- la nécropole nationale française de La Targette créée en 1919, contient 12 010 sépultures de combattants des deux guerres mondiales dont 11 443 de la Première Guerre, morts au cours des deux batailles de l'Artois de 1915,
- à ses côtés se trouve le cimetière britannique du Commonwealth La Targette British Cemetery avec 641 soldats,
- le plus vaste cimetière allemand de France où reposent 44 833 soldats tués de 1914 à 1918,
- le seul cimetière militaire tchécoslovaque de France,
- et enfin, deux cimetières canadiens.

La commune accueille également de nombreux monuments, outre ceux qui se trouvent dans les cimetières comme :

- un monument aux morts,
- un monument de la renaissance,
- une monumentale croix du souvenir de 12 m en béton,
- le monument du Flambeau de la paix du sculpteur Charles Yronduy,
- des monuments dédiés à des soldats primitivement isolés dans les champs et risquant d'être abîmés, oubliés, désormais placés dans l'enceinte du Flambeau de la Paix,
- le monument aux morts de la 53e D.I. et de l'aspirant Leuregans dit monument Leuregans,
- le monument polonais à la mémoire des volontaires de la Grande Guerre,

¹⁰⁰⁹ <https://archivespasdecalsais.fr/Recherche-par-commune/Lettre-N/Neuville-Saint-Vaast/La-conquete-du-Labyrinthe> [consulté le 4 novembre 2022]

¹⁰¹⁰ <https://www.neuville-saint-vaast.fr/fr/histoire/neuville-saint-vaast-et-les-guerres/chronologie-rubart809-28.html> [consulté le 4 novembre 2022]

- le mémorial de la compagnie Nazdar,
- et enfin, le monument des fraternisations.

On y trouve aussi plusieurs jardins de la paix, celui qui se trouve sur la Nécropole de la Targette mais aussi :

- le jardin de la paix tchèque et slovaque
- le jardin de la paix canadien
- jardin de la paix polonais

Elle accueille également une centaine d'érables offerts en 2017 par le Canada dans le cadre des commémorations du centenaire de la bataille de Vimy.

La petite commune de Neuville-Saint-Vaast est donc un haut lieu de mémoire et de nombreuses commémorations rythment la vie de la commune, offrant aussi une lecture des pratiques commémoratives et mémorielles des pays impliqués et des liens qu'elles entretiennent. Cela en fait un lieu de pèlerinage et de commémoration important sur le front ouest mais également un lieu politisé. En ce qui concerne les cérémonies, les cérémonies françaises se déroulent le 8 mai et le 11 novembre. A ces occasions, un parcours est organisé avec le maire, les élus, le porte-drapeau et les membres de la population qui le souhaitent, entre les différents cimetières. Le cimetière allemand a été intégré au parcours il y a seulement 10 ou 12 ans, car jusque-là les anciens combattants étaient réticents. Il fait aujourd'hui pleinement partie du programme et le cimetière allemand est aujourd'hui la première étape du parcours qui se poursuit au cimetière tchécoslovaque, puis au monument polonais, et enfin, aux cimetières anglais et français avant de se terminer au Monument aux Morts. Depuis l'inauguration du Monument des fraternisations, le 17 décembre, date à laquelle Louis Barthas a écrit son intention dans son carnet, est également devenu une date de commémoration. Non pas de la guerre et des soldats tombés cette fois, mais des fraternisations.

Les commémorations tchèques, slovaques et polonaises se déroulent, elles, autour de la journée du 9 mai qui est la journée de l'Europe. Si les Tchèques et les Slovaques organisent leur commémoration ensemble, les Polonais eux organisent leur propre évènement. Leurs différences culturelles ne sont pas compatibles, en témoigne la tentative du maire de Neuville de proposer une journée commune à l'issue de laquelle les tchèques et les slovaques ont demandé à conserver leur propre cérémonie car leurs pratiques commémoratives ne sont pas en

accord avec celles des polonais qui ont une vision un peu plus « festive » selon les observations de Mr le Maire. Les cérémonies tchèques et slovaques sont organisées à tour de rôle, une année par les Tchèques, une année par les Slovaques. Après une cérémonie aux pieds du monument aux morts puis une autre au cimetière tchécoslovaque, un pot de l'amitié est organisé à la salle des fêtes suivi d'un repas où la population est conviée. Chaque pays vient avec ses spécialités et cuisine sur place. Les commémorations canadiennes sont en lien avec celles organisées autour du Monument et du Mémorial de Vimy, les trois communes sur lesquelles se trouvent le site sont conviées aux commémorations, puis les Canadiens viennent déposer des fleurs au cimetière anglais. Les Anglais eux, ne viennent pas commémorer sur la commune de Neuville.

Les différences culturelles dans les pratiques de commémoration et les pratiques mémorielles se lisent également à travers l'organisation et l'entretien des cimetières. Le cimetière français est mis en scène à travers l'alignement impeccable des croix blanches, le cimetière français est plus fleuri, des fleurs sont plantées aux pieds de chacune des croix, tout comme dans le cimetière tchécoslovaque. Le cimetière allemand est lui beaucoup plus sobre, paré de croix noires. Aux pieds de chaque croix, quatre soldats sont enterrés. L'entretien est toujours impeccable et géré de façon plus naturelle et écologique. Par exemple, l'élagage se fait naturellement au gré du vent. Il est intéressant de noter que les Anglais n'organisent pas de commémorations sur la commune et quelques délégations allemandes viennent de temps en temps déposer des fleurs au cimetière allemand, qui est pourtant l'un des plus grands d'Europe avec 45 000 soldats enterrés. Il est intéressant également de noter que ni les Anglais, ni les Allemands n'ont souhaité participer à l'élaboration du Monument des fraternisations, fraternisations qui ont pourtant eu lieu entre les soldats français, anglais et allemands.

Le maire de Neuville-Saint-Vaast accorde une place importante à la transmission auprès des enfants, qui sont invités et présents à chaque cérémonie à ses côtés. Il est intéressant également de noter qu'en dehors des cérémonies, peu d'actions en termes de valorisation du patrimoine et de médiation sont organisées par la commune. L'entretien avec le maire de la commune révèle que finalement, les habitants sont peu au courant de ce qui s'est passé sur la commune et que beaucoup d'entre eux ont découvert l'histoire du village à travers le site de Vimy, à travers les yeux des Canadiens donc.

La création du monument des Fraternisations a été l'occasion pour le maire et son équipe de découvrir l'histoire particulière de la commune, le vécu des habitants et des anecdotes de

fraternisations notamment. Les premières actions à destination du public et des habitants en particulier, ont eu lieu pendant le centenaire, organisées par une association spécialement créée à cette occasion. Entre 2014 et 2019, chaque année, l'association a organisé une soirée pour permettre aux habitants de découvrir l'histoire du village pendant la guerre ainsi que la reconstruction, avec notamment des témoignages. Ces actions menées pendant le centenaire ont engagé une démarche de valorisation, avec la demande et l'obtention du label Village patrimoine et à cette occasion, l'organisation prévue pour la fin de l'année 2021, des premières visites guidées avec une historienne bénévole. La borne Timescope s'inscrit donc dans cette démarche de valorisation qui débute. C'est la première reconstitution proposée sur le territoire de la commune (Vimy mis à part) et la première action de médiation en direction d'un large public.

6.3.2. Musée Jean & Denise Letaille - Bullecourt 1917

Le Musée Jean & Denise Letaille - Bullecourt 1917 a lancé en 2020 l'expérience de réalité virtuelle 1917 Bullecourt 360. Il nous semblait intéressant, au vu du peu de dispositifs de réalité virtuelle existant sur le territoire, d'aller voir par nous-même de quoi il retournait. Cette visite et notre échange avec Aurélie Le Cadet, médiatrice au musée, a été particulièrement intéressante à propos de l'implication des institutions australiennes dans la valorisation du patrimoine de 14-18 mais également sur la façon dont l'expérience réalité virtuelle a été conçue et produite, et comment elle s'intègre dans le musée comme dispositif de médiation complémentaire au parcours de visite.

Le musée actuel a été inauguré le 25 avril 2012. Le budget s'élevait à 900 000 euros, a été en partie cofinancé par les États australiens et français, le Conseil régional et le Département du Pas-de-Calais¹⁰¹¹. Ce financement du Ministère australien à hauteur de 20% du budget¹⁰¹², intervient dans le cadre d'un programme de valorisation des sites de mémoires aux côtés de Ypres et Passchendaele en Belgique, Fromelles, Mont-Saint-Quentin, Pozières et Villers-Bretonneux. Ce programme s'inscrivait lui-même dans un programme de commémoration

¹⁰¹¹ <https://www.pasdecalsais.fr/Actualites/ARCHIVES/2012/L-actualite-de-la-Culture/Bullecourt-le-musee-Jean-et-Denise-Letaille-rend-hommage-au-sacrifice-des-Diggers> [consulté le 4 novembre 2022]

¹⁰¹² Musée Letaille : le plan de financement arrêté, publié le 19/02/2011 <https://archive.is/nOtx#selection-403.1-411.28> [consulté le 4 novembre 2022]

national et international australien, en prévision de l'arrivée du centenaire, avec pour objectif la création d'un « chemin de mémoire australien » sur le front occidental et pour lequel a vraisemblablement été dégagé un budget de 7,5 millions d'euros¹⁰¹³. Il s'ajoute aux autres monuments en mémoire des troupes australiennes, le « *Digger memorial* », le « *Slouch hat memorial* » et le square du Souvenir français déjà présents sur la commune. Le village de Bullecourt est un lieu de mémoire important pour les Australiens dont les troupes ont combattu lors des deux batailles de Bullecourt en 1917. Le Ministère australien, très impliqué dans les politiques mémorielles autour de la Première Guerre mondiale, a mené de nombreuses actions sur le territoire et investi des millions d'euros. Le musée de Bullecourt en est un parfait exemple.

Le musée existait en réalité depuis des années mais sous une forme différente. A l'origine, Jean et Denise Letaille, habitants de Bullecourt, agriculteurs, ont commencé à rassembler des objets autour de la Première Guerre mondiale, et les ont exposés dans leur grange. C'était donc un musée de collectionneurs, rassemblant des objets de la Première Guerre mondiale témoignant de l'horreur et de la réalité des combats, de l'internationalité du champ de bataille. Il se visitait à la demande. Lorsque le projet de réhabilitation du musée est engagé en 2010, Jean et Denise Letaille ont fait don des bâtiments et de la collection à la Communauté de communes du sud Arrageois. Ce n'est que dans le cadre de la réhabilitation du musée que le discours s'oriente vers les troupes britanniques et australiennes. Le musée a été inauguré le 25 avril 2012, jour de célébration de l'ANZAC Day qui est un jour de commémoration nationale de la Grande guerre en Australie en particulier du débarquement des troupes australiennes à Gallipoli, dans les Dardanelles. Le choix hautement symbolique de la date d'inauguration révèle l'importance et l'implication des instances et du peuple australien dans la réhabilitation de ce musée et du discours porté sur le territoire. Cet événement comme la participation des Australiens pendant la guerre 14-18 est considéré comme l'événement fondateur de la nation australienne. A ce sujet, l'historien Romain Fathi¹⁰¹⁴ spécialiste de la mémoire australienne de la Grande Guerre évoque la nécessité pour le gouvernement australien d'établir et de maintenir dès l'après-guerre un récit national auquel l'Australie pourra s'identifier « mettant de côté les Aborigènes et la colonisation britannique qui avait utilisé l'île comme pénitencier » (Fathi,

¹⁰¹³ https://www.francetvinfo.fr/culture/patrimoine/le-musee-de-bullecourt-1917-1ere-etape-d-039-un-chemin-de-memoire-australien_3298151.html [consulté le 6 novembre 2022]

¹⁰¹⁴ Romain Fathi est docteur en histoire, enseignant-chercheur à l'Université Flinders (Adélaïde, Australie) et chercheur associé au Centre d'histoire de Sciences Po (CHSP)

2015)¹⁰¹⁵. Il montre également comment ce récit est devenu une véritable « religion civile » à partir des années 80. Pour lui, cet investissement comme ceux qui ont été fait dans d'autres musées sur les territoires français et belge, en particulier le Centre Sir John Monash, s'inscrivent dans « un processus de mise en avant de l'Australie à l'extérieur de ses frontières pour stimuler en leur sein la fierté nationale, un processus orchestré à dessein par les autorités du pays depuis 1998 » (Fathi, 2019)¹⁰¹⁶.

L'expérience de réalité virtuelle 1917 Bullecourt 360° a été lancée en 2020 mais le projet a commencé lui en 2018, à la fin du centenaire. Il est porté par la Communauté de commune du Sud Artois en partenariat avec les institutions australiennes¹⁰¹⁷. L'objectif était d'offrir une meilleure compréhension des deux batailles de Bullecourt. Le dispositif s'intègre dans la deuxième partie de la visite du musée, après le parcours scénographié qui présente les grands faits et les objets. Il propose de prendre de la hauteur sur le champ de bataille, et un commentaire audio raconte les batailles de Bullecourt pendant que nous voyons sur l'image 360° des images incrustées (illustrations, images d'archives) et parfois animées pour illustrer le récit et nous aider à mieux nous représenter les batailles, notamment les voies d'accès au champ de bataille, aux tranchées. Dans la mesure où les tranchées ne sont pas représentées de manière réaliste mais plutôt évoquées comme un schéma qui viendrait se superposer à l'image actuelle, nous avons fait le choix d'écarter ce dispositif de notre corpus d'étude approfondi. Mais il n'en est pas moins intéressant pour sa complémentarité avec le discours porté par la scénographie du musée et celui des médiateurs, pour le fait qu'il permet une meilleure représentation de l'occupation du champ de bataille en 1917.

¹⁰¹⁵ 2015. « La Grande Guerre de l'identité nationale : mémoire, politique et politiques mémorielles en Australie des années 1980 à nos jours », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 258, n°2, p. 71-90.

¹⁰¹⁶ 2019. « Le prosélytisme mémoriel australien dans la Somme et le nouveau Centre Sir John Monash », *Revue d'histoire*, vol. 143, n°3, p. 129-147.

¹⁰¹⁷ Communiqué de presse Direction des Patrimoines, de la Mémoire et des Archives <https://www.entreprises.gouv.fr/files/cp-dge-dmpa-aap-2018.pdf> [consulté le 13 mai 2021]

6.3.3. François Beirnaert, Chargé de mission Tourisme, Direction du Développement Économique de la Communauté Urbaine d'Arras

Cet entretien avec François Beirnaert, Chargé de mission Tourisme, à la Direction du Développement Économique de la Communauté Urbaine d'Arras, a permis d'élargir et de compléter notre exploration de l'appropriation de la mémoire et du patrimoine de la guerre par le territoire du Pays d'Artois et plus largement dans la région Nord-Pas-de-Calais, en nous donnant cette fois, non pas le point de vue du musée ni celui de la commune mais celui de la communauté de communes qui rayonne sur tout le sud du Pays d'Artois et à travers elle, celui de la Région. Il nous a permis de comprendre la mise en oeuvre du tourisme mémoriel et ses problématiques, les usages politiques de la mémoire de la Grande Guerre au niveau local mais aussi national avec l'inauguration du Monument des fraternisations en présence du président de la République mais aussi des usages économiques et touristiques de ce patrimoine et de cette mémoire. Il nous a permis de comprendre comment les politiques mémorielles se sont développées sur le territoire à partir des années 90 mais aussi comment elles se sont insérées dans ce que Martine Aubry, Élise Julien, Matthias Meirlaen appellent la mosaïque mémorielle existant sur ce territoire, à propos de la région Nord-Pas-de-Calais (Aubry, Julien, Meirlaen, 2014)¹⁰¹⁸. Nous avons pu observer sur le territoire de l'Artois cette configuration mémorielle qu'ils décrivaient en 2014, avec des mémoires plurielles cohabitant sur le même espace, l'absence ou presque de liens et la nécessité d'en établir pour aborder une réalité complexe (Aubry, Julien, Meirlaen, 2014)¹⁰¹⁹.

Le développement du tourisme mémoriel dans la région d'Arras est sous l'influence d'un leadership très fort de la Belgique plus précisément de la Flandre, qui s'est positionnée très précocement sur ces questions¹⁰²⁰. Les « *battlefields tours* » partent quasiment tous de Flandre et se concentrent sur les sites belges avec quelques rares incursions sur le territoire du

¹⁰¹⁸ Aubry Martine, Julien Élise, Meirlaen Matthias. 2014. « Présentation d'un projet de recherche Retracer la Grande Guerre dans le Nord – Pas-de-Calais », *Revue du Nord*, n°404-405, p. 411-426.

¹⁰¹⁹ Ibid.

¹⁰²⁰ De même, la Flandre a été la première à se préparer au centenaire dès 2006. Pour les chercheuses Mélanie BOST et Chantal KESTELOOT « ces commémorations sont conçues à la fois comme une opportunité de développement touristique de la région de l'ancien front et un moyen de renforcer la visibilité de la Flandre à l'étranger. Ce positionnement prend sa source dans la volonté de la région flamande d'être reconnue individuellement et dans une guerre mémorielle entre gouvernements belge et flamands. Bost Mélanie, Kesteloot Chantal. 2014. « Les commémorations du centenaire de la Première Guerre mondiale », *Courrier hebdomadaire du CRISP*, vol. 2235-2236, n°30-31, p. 5-63.

Nord-Pas-de-Calais. C'est donc aujourd'hui un véritable challenge pour les instances du tourisme françaises de trouver leur place dans cette configuration. D'autant que l'intérêt porté à ce flot touristique et à ces questions de tourisme mémoriel est arrivé assez tard.

C'est dans les années 2000, à l'occasion du 90ème anniversaire de la Première Guerre mondiale, que la Région Nord-Pas-de-Calais commence à mettre en place les premières actions autour des sites de la Première Guerre mondiale. Sous l'impulsion de Daniel Percheron alors président de Région, Yves le Maner, historien et directeur de la Coupole prend en charge la mission de valorisation des chemins de mémoire de la Première Guerre mondiale. Il préside la mission « Histoire, Mémoire, Commémorations » créée par le Conseil régional à cet effet. La démarche alors entamée et les actions mises en place par la suite, ont pour objectif de réaliser « un vaste travail civique de mémoire qui vise à honorer les sacrifices des générations disparues et à souligner les acquis de la paix, de la liberté et de la fraternité qui règnent désormais sur notre « Vieux Continent » »¹⁰²¹. Elles proposent un angle contemporain autour d'un message de paix. Mais l'objectif est aussi de « renforcer l'attractivité de la région en expliquant l'intérêt historique et patrimonial des lieux de mémoire » comme l'indique Christian Berger, président du Comité Régional de Tourisme (CRT) de la Région Nord-Pas-de-Calais de 2012 à janvier 2017, dans une entrevue publiée sur le site <https://www.cheminsdememoire.gouv.fr/>. Parmi les premières actions mises en place, quatre itinéraires régionaux thématiques (Le Front ; La Guerre de mouvement et la première Occupation allemande ; Le Littoral, base arrière des armées alliées ; La Reconstruction dans les territoires dévastés) qui « invitent à la découverte des sites les plus importants pour comprendre l'histoire de la Grande Guerre et celle des différentes nations belligérantes ». La région accompagne et soutient la création de « parcours locaux d'interprétation du patrimoine 14-18 » pour renforcer cette démarche comme par exemple la création de l'inauguration de l'Anneau de la mémoire à Notre Dame de Lorette. Depuis 2014, elle œuvre également à la structuration d'une stratégie de communication partagée autour d'une destination commune « Front Ouest 14-18 » avec « l'ensemble des partenaires français dont les territoires ont été traversés par la ligne du front occidental de la Grande Guerre, le Nord-Pas-de-Calais œuvre depuis 2014 ». Elle initie également la création d'un réseau d'établissements, « *Northern France Battlefields Partner* », qui rassemble 300 professionnels hébergeurs, restaurateurs, offices de tourisme et transporteurs sensibilisés à la Grande Guerre¹⁰²². Ce réseau

¹⁰²¹ Site Chemins de mémoire Nord Pas de Calais, http://www.cheminsdememoire-nordpasdecals.fr/fileadmin/user_upload/Brochures/brochure_chemins_de_memoire.pdf [consulté le 2 septembre 2021]

¹⁰²² <https://www.cheminsdememoire.gouv.fr/fr/revue/christian-berger> [consulté le 2 septembre 2021]

est constitué dans le cadre des actions prévues au Contrat de Destination 1914-1918 signé avec l'Etat (Ministère du Tourisme, Atout France, Mission du Centenaire, Ministère des anciens combattants) et les territoires français traversés par le front Ouest¹⁰²³. Cette initiative n'est pas sans rappeler celle de la création du Somme Battlefields Partner en 2007, le premier réseau de professionnels du tourisme à s'être engagé pour la thématique Grande Guerre¹⁰²⁴ mais également tous les *Battlefields tours* provenant de l'étranger et ayant largement précédé les initiatives françaises.

Du côté d'Arras, c'est la ville qui portera pendant 20 ans la politique de tourisme mémoriel, jusqu'au centenaire. Parmi ses actions fortes de la ville, la création en 2008, de la Carrière Wellington, mémorial de la Bataille d'Arras, qui devient « une porte d'entrée majeure sur la thématique » selon les mots de François Beirnaert. Cela permet de dynamiser le territoire et de capter une partie des touristes étrangers qui ne font que des incursions rapides dans la ville pour aller ensuite au mémorial canadien de Vimy et à Notre-Dame de Lorette, un véritable manque à gagner. La ville ne déléguera la compétence tourisme qu'en 2017, à la création de l'office du tourisme des loisirs et des congrès Arras Pays d'Artois malgré le passage à l'échelle communautaire des offices du tourisme imposé par la loi Notre en 2015. On peut voir dans cette création tardive selon François Beirnaert, la difficulté de la ville à passer la main à cause d'une rivalité politique entre le maire de la ville Frédéric Leturque et le président de la communauté urbaine d'Arras Philippe Rapeneau, née quelques années auparavant à la succession de l'ancien maire d'Arras en 2011. La gestion du tourisme est un territoire que se disputent les deux institutions, cherchant chacune à trouver leur place et à contribuer à sa manière.

A l'approche du centenaire, pour la Communauté Urbaine et son président Philippe Rapeneau il s'agit de savoir comment initier des actions fortes et positives, en se démarquant des actions prévues par la ville. C'est ce qui l'a mené à la création du Monument des fraternisations sur la commune de Neuville-Saint-Vaast inauguré en 2015, en présence du président de la République François Hollande. Suite au transfert de la compétence tourisme à la communauté urbaine, l'office du tourisme des loisirs et des congrès Arras Pays d'Artois est donc créé en 2017. Il est présidé par l'ancien directeur du Comité Régional de Tourisme du Nord-Pas-de-Calais, Christian Berger remercié au moment de la fusion des régions. L'office récupère le tourisme de mémoire qui était resté en souffrance depuis la fusion des régions,

¹⁰²³ Nord Pas de calais Tourisme, carte du réseau Northern France Battlefields Partner
<https://fr.calameo.com/read/000007942db65802c85cf> [consulté le 2 septembre 2021]

¹⁰²⁴ Somme tourisme
<https://www.somme-tourisme.com/la-grande-guerre/pour-vous-accueillir-le-reseau-somme-battlefields-partner>
[consulté le 2 septembre 2021]

provoquant l'arrêt de la dynamique lancée les années précédentes. La communauté urbaine est alors pleinement en charge du tourisme de mémoire et cherche à se démarquer et prolonger le travail entamé plusieurs années auparavant notamment autour du Monument des fraternisations qu'elle veut continuer à faire vivre. C'est dans ce contexte qu'est née la borne Timescope de Neuville-Saint-Vaast.

Notre entretien avec François Beirnaert nous a permis également d'explorer les rivalités mémorielles entre les communautés en France ou à l'étranger mais aussi entre les guerres. Ces rivalités politiques, culturelles, religieuses, ont une influence qu'il ne faut pas négliger dans le développement du tourisme de mémoire de la Grande Guerre. François Beirnaert nous a donné plusieurs exemples de ces rivalités et de la difficulté de composer avec elles. Les gardes de Notre Dame de Lorette ont longtemps tenu le monopole des actions autour du site, empêchant les instances touristiques de valoriser correctement le site. Ces rivalités donnent lieu à de véritables « batailles de mémoires », pour reprendre l'expression de François Beirnaert qui ont lieu autour de toute guerre et toute mémoire sensible. Il nous donnera également l'exemple frappant de l'appropriation des mémoires de la résistance par les mémoires communistes autour du Mur des résistants fusillés dans le Pas-de-Calais qui se trouve à la Citadelle qui empêche aujourd'hui de mener des actions autour de ce monument. Autre exemple mais avec une dimension internationale cette fois, celui du projet de création d'un monument en mémoire des troupes écossaises qui ont combattu entre autres lors de la bataille d'Arras, par une association écossaise mais aussi par la Communauté urbaine. Ce projet devait obtenir l'approbation du gouvernement britannique qui n'a jamais été pour l'érection d'un monument à la mémoire des Écossais et qui n'a donc jamais donné son autorisation. Cependant, quand l'association Arts et jardins qui crée des jardins contemporains sur la thématique mémorielle à travers la France est venu trouver la communauté urbaine d'Arras, cette dernière a proposé la création d'un jardin à la mémoire des troupes écossaises. Autre exemple, cette fois autour de la concurrence mémorielle des deux conflits mondiaux, la commune de Souchez qui accueille chaque année le plus gros événement de reconstitution du Nord Pas de Calais qui est dédié à la célébration de la libération et donc à la Seconde Guerre mondiale. Cette mémoire de la Seconde Guerre qui a mis en avant la résistance et la libération révèle une ironie car Souchez n'a pas connu d'événement important pendant la seconde guerre alors que ce fut le cas pendant la première. Cependant, la situation est en train de changer et la reconnaissance de ce passé lié à la Première guerre est actée avec l'inauguration du Centre d'Histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette sur la commune en 2015.

Tous ces exemples rendent compte de la complexité du champ mémoriel autour de la Première Guerre mondiale et l'importance de les prendre en compte dans l'étude de la mise en médiation des tranchées. Pendant notre entretien avec François Beirnaert, nous avons également évoqué un certain nombre de sujets sur lesquels nous reviendrons pendant notre analyse croisée. Le sujet des reconstituteurs, celui des pratiques mémorielles dans les cimetières par exemple, qui viendront nourrir notre réflexion autour des questions de mise en scène de la mort et de la guerre dont font partie les reconstitutions des tranchées.

6.3.4. Entretien avec Basile Segalen, société Timescope

La société Timescope est la première à avoir créé et commercialisé un dispositif dit de réalité virtuelle adapté aux environnements extérieurs et donc suffisamment solides pour résister aux intempéries. C'est elle qui a produit le dispositif Timescope et les contenus proposés sur le site du Monument des fraternisations de Neuville-Saint-Vaast et qui met en scène un extrait du témoignage de Louis Barthas, en particulier à propos des fraternisations. Créée en juillet 2015, elle s'est fixée comme objectif selon son fondateur Basile Segalen de « faire revivre aux gens in situ des expériences qui leur permettent de mieux comprendre le lieu qu'ils visitent, de repartir avec un souvenir fort de cette immersion proposée sur place ». Elle accompagne des collectivités, des musées, des châteaux, des acteurs culturels, des entreprises dans la valorisation de leur patrimoine, pour proposer de nouvelles formes d'expériences de visite et développer l'attractivité d'un territoire ou d'un site.

Son activité se répartit autour de deux pôles, une activité de création, de conception de dispositifs Timescope et Timescope mini dédiés cette fois à être utilisés en intérieur. Ces bornes sont ensuite louées clés en main pour être installées sur site, et l'entreprise en assure la maintenance. L'autre activité est dédiée à la création de contenus, plus spécifiquement de films qui peuvent être diffusés sur les bornes de l'entreprise mais aussi « plus globalement dans d'autres supports, tablettes mobiles, casques autonomes etc. » L'équipe est pluridisciplinaire. Elle se compose de Basile Segalen, issu d'un parcours en histoire, puis un master à Sciences Po Lille en communication et qui a ensuite travaillé plusieurs années dans une grande banque française. Adrien Sadaka, le cofondateur de l'entreprise, a fait une école de commerce avant de passer par l'École supérieure de commerce de Paris. Le reste de l'équipe se compose

d'ingénieurs pour la conception des bornes, des graphistes et animateurs 3d pour réaliser les contenus, des gestionnaires de projet et parfois des scénographes.

L'idée de départ de Timescope vient d'une frustration de ses fondateurs lors d'un voyage à Pompéi de ne pouvoir profiter du site à cause des nombreux touristes et du manque de dispositif pour « se connecter au site ». Les casques de réalité virtuelle se développant, ils prennent conscience que cet outil est la réponse à leurs frustrations. C'est « un outil, un média qui permet justement de se représenter le lieu au temps fort de son histoire ». Ils décident de se lancer et de se confronter au défi technique qui est de la rendre accessible au plus grand nombre avec la question de savoir « comment on donne accès à cette technologie qui est plutôt pensée pour un usage domestique ». Si les premiers tests se feront à l'aide d'un casque installé sur un manche à balai, il ne faudra qu'un an aux deux fondateurs pour développer leur idée avec l'aide de Guillaume Polvé, directeur technique issu du monde de l'ingénierie notamment aéronautique et « qui était vraiment plus outillé pour concevoir quelque chose qui résiste aux intempéries et au vandalisme ». Les tests puis le dispositif fonctionnent et l'entreprise peut alors commencer à chercher des clients et continuer à développer la dimension technique de ses bornes mais aussi la version mini, prévue pour être utilisée non plus en extérieur mais en intérieur mais toujours en libre-service. Au moment de notre entretien, les bornes totalisaient près de 900 000 vues. Des sondages de satisfaction sont proposés à la fin de chaque expérience mais ces sondages se limitent à la question « est-ce que vous avez apprécié l'expérience ? ». Les réponses possibles, comme c'est le cas de la borne de Neuville-Saint-Vaast, sont donc également très limitées. L'utilisateur a le choix entre « waouh », « sympa » et « non ». Des études plus qualitatives sont menées par l'entreprise mais plutôt en amont de la mise en exploitation, pour tester des idées ou déterminer les forces et les faiblesses par exemple d'un projet, ce fut le cas notamment des Timescope mini. Il est intéressant tout de même de voir que les statistiques d'utilisation, qui sont envoyées en temps réel par les bornes à l'entreprise, montrent que les bornes sont aussi utilisées les soirs, voire dans la nuit. Il n'y a pas d'étude précise à ce sujet, mais il serait intéressant de creuser pour savoir pourquoi et dans quel but, ces utilisateurs se servent des bornes Timescope. Pour passer un moment agréable en fin de soirée, parce qu'ils sont vraiment intéressés ?

Le processus de création est aujourd'hui bien rôdé. Après une présentation du projet par le client, des objectifs sont définis puis commence une phase de pré-production pendant laquelle l'objectif est de rassembler de la matière pour créer le film immersif. Ensuite, le film est créé puis soumis au client et aux experts, historiens, avant d'être modifié puis finalisé. La borne est ensuite louée et installée sur place. L'avantage économique de Timescope est de développer au

fur et à mesure des projets une banque d'objets 3D, de sorte que si un nouveau projet se présente, il y a déjà des éléments 3D aussi nommés *assets*, disponibles, ce qui réduit le temps de conception et donc le coût de l'expérience.

L'objectif de Timescope n'est pas de remplacer la visite in-situ, au contraire. Comme l'évoque Basile Segalen pendant l'entretien « on est convaincus que les gens vont continuer à se rendre sur place, et de faire des visites, de vouloir se connecter au lieu qu'ils viennent visiter, on est convaincus que si les gens continuent en masse, même parfois trop en masse à se rendre sur place, c'est qu'ils viennent rechercher quelque chose qu'ils ne peuvent vivre en termes d'émotion que sur place ». L'objectif est donc de proposer « sur place une expérience immersive » avec « une logique de superposition disons du réel par rapport à la réalité virtuelle » mais aussi de proposer une « forme de démocratisation de la culture, de donner accès à tout le monde ». Les expériences Timescope proposent donc généralement de montrer le lieu tel qu'il était à une époque déterminée et c'est grâce à cela que selon Basile Segalen « tu comprends en fait aussi des choses que tu peux pas apercevoir autrement ». Parfois l'objectif peut être aussi de donner « accès à l'inaccessible » en installant par exemple une borne au pied d'une tour inaccessible aux personnes à mobilité réduite ou aux personnes âgées pour leur permettre de visiter la tour sans avoir à se déplacer et monter les étages. Certaines bornes peuvent également intégrer un parcours de visite et une muséographie pour proposer pendant la visite une expérience nouvelle. Dans le Loir-et-Cher, au Château de Beaugregard une borne Timescope mini, installée dans la salle du jeu de paume, propose aux visiteurs de voir une scène de jeu de paume à laquelle François 1er assiste également. Ainsi, la salle aujourd'hui vide, s'anime. La borne facilite également l'accès à ces contenus car le dispositif est installé sur place et prêt à être utilisé, ne nécessitant pas par exemple le téléchargement d'une application sur un téléphone, en évitant les problèmes de connexion internet ou la location d'un dispositif technique. La dimension physique de l'objet, sa « dimension tangible » est un atout valorisé par l'entreprise et plébiscité par les publics. Cette dimension a pour effet selon Basile Segalen de faire que les bornes deviennent « un peu des marqueurs du territoire », des bornes jalonnant un parcours que vont faire les visiteurs en se déplaçant de l'une à l'autre.

Pour Timescope, qui se fonde sur des études de neurosciences, l'intérêt de la réalité virtuelle réside dans le fait que « les zones du cerveau qui sont concernées sont celles de l'émotion, du souvenir » et donc que l'utilisateur va avoir l'impression de vivre une expérience, ce qui favorise l'apprentissage. Ainsi, « tu t'en rappelles, tu repars de là en sachant très bien où était la Bastille parce que tu y étais, le 14 juillet, donc tu sais qu'elle était là parce que tu y étais, alors que si tu lis quelque part, ben tu le sais, mais 6 semaines après, tu ne sais plus exactement

où elle était ». Cette dimension vécue est un atout pour la transmission des savoirs mais aussi en termes de communication et de fidélisation des publics, qui vont à la fois vivre une expérience qui va les toucher et qui peut leur donner envie de revenir et qui vont à la fois, en parler autour d'eux. Selon la formule de Basile Segalen, il s'agit de : « aider les uns à partager et à transmettre aux autres ». Il s'agit donc de faire de la médiation. Le terme médiation étant revenu plusieurs fois dans l'entretien, nous avons demandé à Basile Segalen quelle en était sa définition. Ainsi pour lui, ce terme est d'abord beaucoup employé par ses clients mais il s'y reconnaît également en ce que « c'est simplement ce qui permet la transmission entre un lieu, et par ce lieu les histoires qui y sont rattachées, l'histoire de ce lieu, son identité, son origine, sa raison d'être très souvent, et un public qui vient le visiter, le découvrir, le redécouvrir. La médiation c'est ce qui fait juste le lien entre les deux ». Timescope est effectivement une entreprise soucieuse d'apporter du contenu et de ne pas verser dans la dimension gadget de la technologie. Les projets sont systématiquement accompagnés par des experts contenus, des historiens en particulier, comme c'est le cas pour la borne qui nous intéresse où l'archéologue Alain Jacques a été mobilisé afin de garantir la véracité des modélisations et du discours. Il est important pour l'entreprise de ne pas verser dans le tout numérique qui couperait le visiteur de l'expérience du lieu et qui serait donc contraire à la conviction et à l'essence même de la société. Le numérique n'est qu'un moyen.

Si le souci de la rigueur historique est très présent dans la démarche de Timescope, la fiction l'est également. Ici elle est utilisée pour susciter la curiosité, rendre l'expérience plus palpitante et donc plus intéressante mais elle ne doit pas dénaturer le réel. Selon Basile Segalen, elle tient une place de plus en plus importante mais ceci est possible car la constitution d'une base de données, ou assets, permet de réduire les coûts mais aussi de libérer du temps aux équipes pour se consacrer à la partie créative, à l'histoire racontée et à lui donner le plus de caractère possible.

Pour finir sur les apports de cet entretien, un concept évoqué par Basile Segalen qui nous a interpellé, celui de « réalité diminuée ». L'idée est que, la réalité va être diminuée de la foule de touristes présents, d'éléments modernes tels que des extincteurs ou des panneaux de sortie de secours pour retrouver l'essence originelle du lieu. Si nous avons déjà vu cela dans des expériences autour desquelles nous avons travaillé dans le cadre de notre activité professionnelle, c'est la première fois que nous entendions cette formulation.

6.4. Les dispositifs en ligne

Une catégorie spécifique de dispositifs immersifs est apparue très tôt dans nos recherches, celle des dispositifs en ligne, c'est-à-dire que les utilisateurs peuvent télécharger via des plateformes de diffusion de contenus. Ces plateformes sont généralement soit celles des constructeurs Oculus et Viveport, soit la plateforme plutôt dédiée aux jeux vidéo Steam. Certains dispositifs cependant peuvent être mis en téléchargement directement depuis une page de site internet. Certains d'entre eux sont une prolongation de dispositifs proposés dans et par des lieux tangibles, d'autres sont créés pour n'être diffusés que par ce biais. La majorité des dispositifs de cette catégorie que nous avons repérés ont été créés par des entités étrangères, belges mais surtout britanniques, canadiennes, américaines et australiennes. Cette configuration méritait que nous nous y arrêtions. Cependant, la distance, la barrière de la langue, la pandémie ont été un réel frein pour nos recherches approfondies, nous n'avons pas pu mener d'entretiens ni faire de voyage pour en voir certaines présentées dans des lieux tangibles. Malgré tout, nous avons tout de même décidé d'inclure quelques-unes de ces expériences dans notre corpus pour plusieurs raisons. D'abord parce que l'influence des pays alliés est très forte sur le développement des politiques touristiques et mémorielles sur le territoire français, il semblait donc important de ne pas exclure ces dispositifs et de les mettre en regard des informations que nous avons pu récolter sur le terrain et lors de nos entretiens. Il est intéressant de voir quels sont les points de vue proposés sur le front ouest notamment, puisque c'est là que les troupes alliées ont le plus combattu et que se trouvent, en toute logique, la majorité des lieux de mémoires les plus fréquentés par les étrangers sur le territoire français. Si nous n'avons que peu d'informations sur le contexte de production de ces dispositifs, nous avons tout de même la possibilité d'étudier les contenus, les mises en scène et les représentations véhiculés par ces dispositifs. Il nous semblait aussi important d'explorer cette catégorie, pour pouvoir ensuite les mettre en regard de formes plus classiques de médiation immersive afin de tenter d'en repérer les similitudes et les différences.

D'après nos recherches, l'Angleterre a été le pays qui a produit le plus d'expériences immersives en ligne. La BBC a joué un rôle actif. Elle a financé ou co-financé la production de nombreuses émissions et documentaires que l'on retrouve pour certains sur une page dédiée¹⁰²⁵

¹⁰²⁵ <https://www.bbc.co.uk/programmes/p01nb93y> [consulté le 23 novembre 2022]

mais elle a aussi exploré d'autres formats plus innovants et numériques comme un guide interactif BBC *iWonder* accessible sur tablette ou smartphone via une application ou deux expériences de réalité virtuelle, *Ghost of Thiepval* et *Nothing to be written*. Autre producteur de contenus de réalité virtuelle en ligne, la Royal British Legion. C'est une association et la plus grande organisation caritative des forces armées du pays. Elle compte 180 000 membres et 110 000 bénévoles. Elle apporte un soutien financier et social aux membres et vétérans des Forces armées britanniques, ainsi qu'à leurs familles¹⁰²⁶. Dans ce cadre, elle organise parfois des opérations de sensibilisation du public. Ainsi en 2017, elle a produit une série de 10 documentaires en 360° autour de la bataille de Passchendaele. Diffusés sur la chaîne YouTube de la Royal British Legion, ces documentaires étaient prévus pour être visionnés sur ordinateur et smartphone mais aussi téléchargés pour être visionnés via des casques de réalité virtuelle. L'association a également financé et distribué 1000 cardboards, des casques de réalité virtuels en carton^{1027 1028}. La série documentaire proposait aux spectateurs de découvrir la bataille de Passchendaele à travers la superposition d'images d'archives par-dessus des images réelles, captées en vidéo 360° avec parfois des effets pour animer l'ensemble. Une autre catégorie de producteurs que nous avons fréquemment rencontrée et ce dans tous les pays y compris en Angleterre, les studios de production de contenus numériques. Spécialisés ou non dans la création d'expériences immersives, ils sont souvent associés ou à l'origine de ces projets. Ce sont eux qui offrent la plus grande diversité de contenus, films, documentaires mais aussi expériences interactives type *serious game*. C'est le cas par exemple de *Trench VR experience*, produite par le studio spécialisé dans les contenus numériques pour l'éducation en 2016. C'est une application qui propose d'explorer un abri et un tronçon de tranchée grâce à une application disponible sur smartphone avec une version VR. L'utilisateur peut se déplacer dans l'environnement virtuel et voir s'afficher le nom des objets et des éléments de construction des tranchées. C'est également le cas de *Explore a WWI Trench in VR !* produite par le studio Seymour & Lerhn lui aussi spécialisé dans la création de contenus numériques pédagogiques. Le dispositif fonctionne sur le même principe mais avec une dimension plus éducative et de l'apport de contenus supplémentaires. Le *National Army Museum* a lui aussi proposé une expérience de réalité virtuelle pendant le centenaire, en collaboration avec le studio Electric

¹⁰²⁶ <https://www.britishlegion.org.uk/about-us/who-we-are> [consulté le 23 novembre 2022]

¹⁰²⁷ Page Facebook de la Royal Battle Legion <https://www.facebook.com/watch/?v=1440606666016856> [consulté le 23 novembre 2022]

¹⁰²⁸ <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-4731132/VR-experiences-recreates-horrors-Passchendaele.html> [consulté le 23 novembre 2022]

Skies spécialisé dans la réalité virtuelle pour le secteur des musées. Cette expérience interactive baptisée *Three lights*, emmène les utilisateurs explorer les tranchées en suivant l'histoire de trois soldats. Nous ne savons malheureusement pas si le musée a participé au financement ni dans quelle mesure il a été acteur du développement de ce projet. Cependant, ce n'est pas la seule à avoir été présentée dans un musée. L'expérience *Empire Soldiers : A Caribbean Story* créée par le studio MBD Limited spécialisé dans la création d'expériences narratives pour la réalité virtuelle, a été présentée dans 11 lieux et événements culturels, festivals, musées, centres d'art et cinémas.

Du côté de l'Australie, nous avons trouvé deux expériences immersives en ligne. L'une présentée par l'*Australian War Memorial, Battle of Hamel*, une expérience de réalité virtuelle produite en 2018. Cette expérience a d'abord été présentée au Mémorial, à l'occasion de l'anniversaire de la bataille de Hamel le 4 juillet 2018 puis elle a été adaptée pour être diffusée en ligne sur YouTube. L'expérience nous propose d'entrer dans un tableau du mémorial pour découvrir l'histoire de la bataille de Hamel. L'autre est *Diggers VR*, produite en 2016 par le studio Frame VR, qui produit des jeux et des expériences numériques. L'expérience nous place dans la peau d'un soldat australien, un digger, tout juste arrivé sur le front, à qui l'on va faire visiter la tranchée et lui expliquer comment cela se passe. Enfin, nous avons relevé deux autres expériences en ligne, l'une américaine *War Remains* sur laquelle nous reviendrons en détail plus loin et l'autre, *Le photographe inconnu*, expérience canadienne coproduite en 2015 par l'Office national du film canadien et Turbulent STUDIO qui conçoit des sites web, des applications et des contenus originaux dans les domaines du divertissement, de l'information, de l'éducation et du jeu. C'est l'une des plus anciennes du corpus en ligne, c'est une expérience mi-documentaire, mi-film de fiction. Elle part d'un album de photographies de la 1^{ère} Guerre mondiale, retrouvé par hasard dans une grange abandonnée de Morin-Heights, dans les Laurentides, au nord de Montréal (Canada) et dont l'auteur est jusqu'à présent inconnu. Le récit part de ces photographies pour imaginer les souvenirs de l'auteur. Les environnements virtuels ne sont pas reconstitués de manière réaliste, ce sont plutôt des environnements oniriques, fantastiques dans lesquels sont intégrées les photographies et quelques symboles notamment le mémorial canadien de Vimy.

Enfin, dans cette catégorie nous avons trouvé un film immersif coproduit par les studios de production belges Les Films de la Récré et Scope Pictures avec la RTBF, Radio-télévision belge de la Communauté française¹⁰²⁹. Le film propose une « fiction historique au cœur des

¹⁰²⁹ Cinergie <https://www.cinergie.be/film/11-11-18-vr-experience> [consulté le 23 novembre 2022]

tranchées de la 1^{ère} Guerre mondiale, à l'heure de l'Armistice »¹⁰³⁰. Le spectateur est placé dans la peau d'un soldat blessé, assis contre une paroi au fond d'une tranchée de première ligne, et assiste au conflit entre d'autres soldats de son régiment autour de la question de savoir si l'armistice a été signé ou non et si la guerre est finie.

6.5. Recherches complémentaires : l'archéologie, de la Grande Guerre. Entretien avec Alain Jacques et Éric Marchal

Une fois notre corpus défini, nous avons mis en place une grille en vue d'une analyse sémio-pragmatique pour approfondir l'étude de nos dispositifs. Nous avons réalisé des recherches complémentaires autour des dispositifs pour compléter ces grilles. Nous avons aussi réalisé deux entretiens complémentaires autour de la question de la place de l'archéologie et des archéologues très présents dans l'élaboration des dispositifs muséaux autour de la Grande Guerre mais aussi dans le processus de reconstitution des dispositifs. Nous avons sollicité Alain Jacques, archéologue spécialiste de la Première Guerre mondiale car outre son point de vue sur l'archéologie et sa valorisation de la Grande Guerre en général et dans la région d'Arras en particulier, il était impliqué dans plusieurs des dispositifs que nous avons étudiés. Ensuite, sur ses conseils, nous avons sollicité Éric Marchal, président de l'association La Main de Massiges, parce que la démarche de l'association, à mi-chemin entre archéologie, préservation, médiation et reconstitution est unique en France, présentant une reconstitution des vestiges et non plus une évocation. Cela nous permettait également d'avoir un autre point de vue d'association à mettre en regard de celui de La tranchée de Chattancourt.

6.5.1. L'archéologie de la Grande Guerre : histoire et développement. Entretien avec Alain Jacques

Alain Jacques, archéologue et directeur du Service archéologique de la ville d'Arras depuis sa création en 1977, est également un pionnier de l'archéologie de la Grande Guerre qu'il a largement contribué à définir, institutionnaliser et développer.

¹⁰³⁰ <https://www.rtb.be/article/vivez-l-experience-111118-3600-10067915> [consulté le 28 novembre 2022]

6.5.1.1. Le Service archéologique de la ville d'Arras

Le Service archéologique est doté d'une double mission depuis sa création en 1977 : fouiller et étudier le passé de la ville d'Arras mais aussi faire de la médiation autour des résultats de ses recherches. Cette médiation passe en partie par une sensibilisation à l'archéologie en général et ses formes sont multiples. Depuis 1977 et encore aujourd'hui, un lien de confiance et un questionnement continuels s'établissent entre les habitants de la commune, les lieux de fouilles et le service. Cela commence par l'ouverture systématique des chantiers au public, quand la sécurité le permet. Habitants et curieux peuvent donc venir observer le travail et l'avancée des opérations, questionner les archéologues et ainsi en apprendre un peu plus sur l'histoire de la ville tout comme sur l'archéologie. La communication est une dimension importante dans le travail des archéologues et c'est ce qui leur a rapidement permis d'établir un lien de confiance avec les habitants. A tel point qu'à une époque, selon les mots d'Alain Jacques « on pouvait dire qu'on allait chez l'archéologue comme on va chez le boucher ». Le service étant bien identifié et son adresse bien connue, les habitants venaient fréquemment toquer à la porte pour présenter des objets trouvés dans leurs jardins. Cette proximité facilite les opérations de fouille du Service archéologie car les habitants connaissent et reconnaissent le travail des archéologues, ils ne sont donc pas effrayés par l'ampleur ou la durée de l'opération, ils savent que le chantier de construction ne sera pas bloqué. Cela permet aussi de faire des découvertes importantes parfois car les chantiers privés, ceux réalisés sur les terrains de particuliers et sur de petites surfaces, ne sont pas systématiquement fouillés. Le Service archéologie se rend fréquemment dans les écoles, des petites classes jusqu'au lycée où il présente ses découvertes les plus récentes ou bien les chantiers en cours à proximité voir dans l'établissement scolaire. Il est également très impliqué dans le tissu associatif local et travaille en collaboration avec des médias, par exemple sur une opération de la BBC autour du village de Flesquières qui cherchait un terrain pour creuser des tranchées et tourner le documentaire *The trench*. Alain Jacques supervise le creusement des tranchées, pour repérer et étudier les vestiges qui y seraient trouvés et il participe à la reconstitution de la tranchée en donnant des informations scientifiques mais aussi en prêtant des objets issus de la collection du service. L'archéologue travaille déjà fréquemment en collaboration avec des scientifiques et archéologues étrangers. Il assure principalement la correspondance des équipes anglaises sur des chantiers de fouille dans les

Hauts de France, se faisant le relais entre les autorités, les instances archéologiques françaises et britanniques.

Sur le site du moulin de Barthas également connu comme le Moulin rouge, qui se trouve sur la commune de Thélus à la frontière de celle de Neuville-Saint-Vaast, le service archéologique mène des fouilles et met en place un dispositif de valorisation. Ce dispositif comprend une évocation du tracé de la tranchée et du moulin ainsi que des panneaux d'information sur le site, sur Barthas et les fraternisations mais aussi sur le travail du service archéologique.

6.5.1.2. Origines et développements de l'archéologie de la Grande Guerre

L'opération de fouille autour du moulin de Barthas marque un véritable tournant dans l'archéologie de la Grande Guerre sur la commune d'Arras et environs, car c'est la première fois qu'une fouille sur la guerre 14-18 est programmée. La découverte du site fait suite à l'achat d'un lot de photographies anciennes montrant une fraternisation en 1915 entre les Français et les Allemands. Le service décide de localiser le site qu'il finit par trouver sur la commune de Thélus et dont la présence est trahie par un grand cercle de briques. En approfondissant les recherches, l'équipe se rend compte qu'il s'agit de la tranchée depuis laquelle Louis Barthas écrit ses mémoires et notamment la phrase qui est à l'origine du Monument des fraternisations qui se trouve à 2km et de la borne Timescope. Profitant de la vague d'intérêt médiatique l'inauguration du monument mais aussi pour le centenaire et la Première Guerre mondiale en général, le service décide d'entreprendre la fouille du véritable lieu de la fraternisation et d'installer sur place ensuite un dispositif de valorisation des fouilles qui fasse écho au monument des fraternisations et à la borne Timescope. Cette fouille est la première qui est programmée spécifiquement pour la guerre 14-18. Jusque-là, les opérations de fouilles relevaient de « l'archéologie de sauvetage » ou archéologie préventive préalable aux chantiers de construction c'est-à-dire de découvertes fortuites et de la sensibilisation des archéologues à cette période de l'histoire ou non. Cette sensibilisation d'abord locale puis nationale, mais aussi la mise en place de techniques et de méthodologies spécifiques à l'archéologie de la Première Guerre mondiale est le fruit d'un long travail de terrain mené par Alain Jacques et plusieurs professionnels de l'archéologie, notamment le trio qu'il constitue avec Jacques Desfossés conservateur régional de l'archéologie en Champagne Ardennes au sein de la Drac, Gilles

Prilaux ingénieur de recherche à l'Inrap et lui pour représenter les collectivités. Ils ont d'ailleurs raconté cette histoire dans une publication tripartite *L'archéologie de la Grande Guerre* publiée en 2008¹⁰³¹.

Le développement de l'archéologie préventive notamment dans les campagnes a mené à la redécouverte des structures archéologiques de la Grande Guerre particulièrement nombreuses sur certains secteurs voire omniprésentes en zone de front. Ces découvertes, involontaires, amènent les archéologues au constat que l'existence de ces structures a été totalement effacée par les remises en cultures de l'immédiat après-guerre. Comme Jacques Desfossés, Gilles Prilaux et Alain Jacques l'indiquent dans leur ouvrage « étonnement, notre perception d'un des systèmes défensifs les plus complexes et aboutis qu'ait connu le monde est totalement occulté » (Desfossés, Prilaux, Jacques, 2008)¹⁰³² rappelant que ces systèmes comprenant des milliers de kilomètres de tranchées, galeries et abris souterrains ont été construits par des millions d'hommes. Les archéologues, plutôt habitués à travailler sur des périodes plus anciennes se trouvent confrontés sans le vouloir à l'un des plus terribles événements du 20^{ème} siècle, qui a bouleversé si ce n'est détruit des traces d'occupations plus anciennes. La Grande guerre est alors plutôt considérée comme un élément perturbateur et destructeur d'un passé plus ancien même si avec le recul, « les destructions générées par les structures de la Première Guerre mondiale sont finalement assez réduites ». Les archéologues se trouvent également confrontés aux munitions et aux sépultures présentes en nombre. Ces dernières, outre le fait qu'elles peuvent mettre en danger la vie des archéologues, entraînent des procédures particulières et perturbent les opérations de fouille. La découverte des corps si elle fait l'objet des mêmes procédures de fouille que celle de corps plus anciens, n'a cependant pas le même sens puisque ce sont des corps que l'on peut identifier pour certains et dont on peut retrouver les descendants encore bien vivants. Pour toutes ces raisons, les archéologues sont tentés de passer ces découvertes sous silence. D'autant que l'abondance de sources autour de cette guerre semblait déjà avoir tout dit. Les trois archéologues le disent bien : « L'archéologie, plus habituée aux interrogations purement scientifiques, se trouvait bien involontairement confrontée au devoir de mémoire, qu'elle soit individuelle ou collective, mais se montrait peu encline à le prendre en considération » (Desfossés, Prilaux, Jacques, 2008)¹⁰³³. De nombreux

¹⁰³¹ Desfossés Yves, Jacques Alain, Prilaux Gilles. 2008. *L'archéologie de la Grande Guerre*. Editions Ouest France, 128 p.

¹⁰³² Desfossés Yves, Jacques Alain, Prilaux Gilles. 2008. *L'archéologie de la Grande Guerre*. Editions Ouest France, 128 p.

¹⁰³³ Ibid.

questionnements émergent alors, allant bien au-delà de la discipline. Les archéologues sensibles aux vestiges de la Première Guerre mondiale et au sacrifice des millions de soldats qui ont vécu et se sont battus dans les conditions terribles qu'offraient les tranchées, se trouvent dans le même positionnement que les archéologues médiévistes quelques 30 ans plutôt, tentant de convaincre leurs collègues de l'intérêt de leur démarche. Ils ne trouvent pas d'appui non plus du côté des historiens qui connaissent mal les techniques d'archéologie préventive et qui ne sont pas plus intéressés. Ils dérangent également les acteurs travaillant sur les lieux de mémoire comme les services gérant les sépultures étrangères Commonwealth ou le VDK¹⁰³⁴, se trouvent potentiellement obligés de modifier leurs pratiques, des pratiques bien rodées et souvent peu soucieuses de la rigueur scientifique, ce qui n'est pas non plus pour leur plaisir. Ils se trouvent aussi régulièrement obligés d'aménager de nouveaux espaces pour accueillir parfois 20 ou 30 corps exhumés lors d'opérations de fouille. Les pillards que l'on trouve aussi sur le champ de bataille à la recherche de vestiges à collectionner ou à revendre, n'en seront pas ravis non plus. Seul le grand public semble réceptif à cette démarche. Pour convaincre de l'intérêt d'une archéologie de la Grande Guerre, les archéologues doivent convaincre de l'intérêt de ces études pour une meilleure connaissance de la guerre. C'est en fonction de ce postulat, initié avec la découverte de la tombe d'Alain Fournier, célèbre auteur du *Grand Meaulnes*, que les études sont réalisées depuis les années 2000 et que se définissent aujourd'hui les problématiques de cette discipline particulière.

Peu à peu, les contraintes liées à la réalisation de fouilles sur les zones du front, obligent les archéologues à prendre en compte les structures de la Première Guerre avant même le début des opérations, ne serait-ce que pour la sécurité de leurs équipes. Le développement et l'élargissement des chantiers de fouilles mène également à l'élargissement des découvertes et plusieurs d'entre elles, vont au fil des ans, permettre de faire comprendre l'importance de la démarche et élargir son champ de recherche. Les travaux réalisés aident à une meilleure compréhension d'éléments occultés, mal documentés et peu connus de la guerre comme la vie quotidienne, les processus de ravitaillement, les processus liés à l'artisanat de tranchée, la réalité des échanges entre combattants et civils à l'arrière du front, la vie à l'arrière du front, les différences culturelles entre régiments venant de régions et de pays très différents ou encore, les pratiques funéraires des combattants. La découverte des nombreux corps permet elle aussi peu à peu la prise de conscience. Un « lien social imperceptible » s'établit entre eux et les corps

¹⁰³⁴ Le VDK ou Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge est une association chargée par le gouvernement allemand de créer et d'entretenir les sépultures de guerre allemandes. C'est l'équivalent allemand de la Commonwealth War Graves Commission établie par les Britanniques.

qu'ils fouillent. La découverte de ces corps engage comme l'évoque Alain Jacques lors de notre entretien, une « charge émotionnelle bien plus forte ». La mémoire de la guerre est encore bien présente dans les mémoires familiales et la fouille archéologique devient plus qu'un geste scientifique, un geste lié au devoir de mémoire. La découverte même rare des descendants des soldats retrouvés dans les opérations de fouille, leur rencontre pendant les cérémonies officielles qui rendent hommage à leurs ancêtres, touchent profondément les archéologues et renforcent profondément leur conviction à propos de la nécessité et du bien-fondé de l'archéologie de la Grande Guerre. Les archéologues cherchent de plus en plus à « assurer à ces vestiges poignants un traitement décent ». Ils cherchent également à faire connaître et diffuser la discipline. C'est dans cette optique qu'Alain Jacques, Jacques Desfossés et Gilles Prilaux mènent parallèlement à leurs recherches, un important travail de publication et de sensibilisation. Ils commencent par éditer une revue qui montre les avancées de l'archéologie de la Grande Guerre, *Documents d'Archéologie et d'histoire du XXe siècle*. Ils participent à de nombreuses conférences en France mais aussi en Angleterre, en Allemagne, en Italie, en Belgique. Petit à petit, l'archéologie de la Grande guerre gagne des adhérents et se développe. Elle devient une archéologie complexe. Elle gagne aussi du terrain au niveau national. Cette expansion est aussi une histoire de rencontre. Grâce à l'historien Stéphane Audoin Rouzeau, l'archéologie de la Grande Guerre entre à l'université et est inscrite aux programmes des étudiants. La rencontre de Michel Signoli, archéo-anthropologue dans un laboratoire d'Aix-Marseille Université spécialisé dans l'étude des charniers, également directeur de recherche au CNRS en est un autre exemple. Michel Signoli qui a perdu un de ses proches pendant la Grande Guerre prend en charge l'étude des corps trouvés sur dans le Nord de la France sur le front. C'est aujourd'hui lui qui forme les archéologues récemment embauchés par la Commonwealth War Graves Commission. Cette reconnaissance est aussi visible dans les nombreux événements et projets mis en œuvre autour de la guerre, en particulier du centenaire. Alain Jacques est (presque) partout. Il a travaillé sur les chemins de mémoire du Nord Pas de Calais sous la direction d'Yves le Maner dont nous avons parlé précédemment, il a été conseil scientifique dans le projet du Puy du Fou, dans celui de la borne Timescope, dans l'élaboration de la muséographie du musée de Bullecourt, le centre d'interprétation du Char Déborah, la carrière Wellington, le Centre d'Histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette, l'Anneau de la Mémoire ou encore le musée de la Bataille de Fromelles. Autant de preuves que l'archéologie de la Grande Guerre a trouvé sa place et qu'elle a un véritable impact dans l'étude mais aussi la valorisation du patrimoine de la Première Guerre mondiale.

Pour Alain Jacques, il est nécessaire de s'emparer des nouvelles techniques et technologies pour pouvoir continuer à intéresser les nouvelles générations, des « objets de transfert » pour aider le public à s'approprier cette histoire, continuer à transmettre la mémoire. Et cela doit se développer en même temps que se développent de nouvelles muséographies et modes d'exposition en France en utilisant pourquoi pas l'immersion comme mode d'exposition et de médiation, à l'instar du dispositif de reconstitution immersive d'une tranchée de l'*Imperial War Museum*, qu'il a visité de nombreuses fois et dont certains, notamment le musée de la Grande Guerre de Meaux ont pu s'inspirer. Cet échange de bonnes pratiques, l'observation de ce qui se fait ailleurs sont indispensables au développement de ses propres pratiques. L'archéologue le reconnaît, c'est en partie en observant et en expérimentant ce qui se fait ailleurs, qu'il est devenu comme il le dit lui-même, « Timescope compatible ». Cependant, cela n'empêche pas de garder des traces de pratiques plus anciennes pour montrer l'évolution des modes de transmission. C'est ce qu'il a fait par exemple dans la muséographie du musée de Bullecourt qu'il qualifie de plus dynamique et de plus britannique, où dans la deuxième salle est présentée une vitrine chargée d'objets, présentés pêle-mêle comme le faisaient Jean et Denise Letaille. Ce faisant, il inscrit le discours muséographique dans une continuité et rend hommage au travail de mémoire réalisé par le couple pendant des dizaines d'années.

6.5.2. Archéologie et valorisation du point de vue associatif. Entretien avec Éric Marchal, association de la Main de Massiges

L'association de La Main de Massiges est la seule sur tout le territoire français qui a mené des fouilles officielles en collaboration avec les instances archéologiques, qui a reconstitué les tranchées et les abris issus de ces fouilles et qui les préserve pour les faire visiter. C'est sur les conseils d'Alain Jacques que nous avons contacté le président de l'association, Éric Marchal, pour récolter des informations supplémentaires.

La Main de Massiges se trouve dans le Nord-Est du département de la Marne et marque la limite Est du front de Champagne, à la jonction du front de l'Argonne. C'est un lieu stratégique et une forteresse naturelle qui est un obstacle à franchir pour atteindre la forêt d'Argonne. A la suite de la bataille de la Marne, les Allemands s'établissent sur les hauteurs, fortifient leur position. C'est sur le site du Cratère, sur l'un des doigts de la Main que travaille l'association.

Éric Marchal, militaire de métier, est originaire de la région. Les quelques vestiges restants de la guerre, bois et tranchées, font partie de son quotidien depuis toujours. Les débris d'obus trouvés dans les champs de son père agriculteur, les opérations de déminage, les traces des tranchées, les blockhaus qu'il observe dans les bois depuis l'âge de 10 ou 12 ans, les objets qui émergent dans son jardin ensuite, sont autant de traces qui lui rappellent au quotidien le passé de sa région natale.

Pendant des années, avec quelques collègues également sensibilisés, ils voient également passer les familles françaises et allemandes qui viennent régulièrement en pèlerinage et pour qui il n'existait pas de lieu de recueillement ni de monument et que « pour beaucoup la guerre de 14 c'était Verdun ». Lorsque l'occasion se présente en 2008, il achète avec quatre autres collègues plusieurs parcelles de terrain à un paysan, qui comportaient encore des tranchées et des cratères de mine. La première année est consacrée au débroussaillage du terrain ce qui leur permet de mettre à jour les tranchées. L'année suivante, ils récupèrent un ancien monument venant d'un cimetière militaire désaffecté qu'ils érigent sur le site, à la mémoire de tous les combattants de la Main de Massiges avec un drapeau et un mât. Ils demandent ensuite à la DRAC de Chalon en Champagne, l'autorisation de creuser le champ de bataille pour remettre à jour les tranchées. L'autorisation leur est accordée et en 2010 l'équipe se met au travail en suivant les protocoles donnés par la DRAC. Leur objectif est de creuser à l'endroit exact les tranchées, de faire de l'archéologie de la Grande Guerre. Ils travaillent à la pelle et à la pioche s'appuyant sur des cartes d'état-major de l'époque et des photos aériennes anciennes. Le terrain est fait de roche calcaire, de craie ce qui leur facilite la tâche : « c'était assez simple, on creusait dans un fossé, une espèce de fossé que l'érosion avait en partie rebouché, et on arrivait sur la roche de calcaire, de craie on a un terrain crayeux en Champagne. Et donc on retrouvait le bord droit de la tranchée d'origine qui avait été taillé à la pioche, on retrouvait le bord gauche, et on retrouvait le fond. » Ils travaillent avec précaution, utilisant un détecteur de métaux pour les engins métalliques, ils creusent et trouvent les abris dont les trous de poteau et les débris de conserve ou autres objets trahissent la présence. Ils trouvent des munitions, des objets militaires mais aussi les corps de soldats français et allemand. Certains d'entre eux seront identifiés grâce à la présence de leur plaque d'identité puis grâce à des recherches sur le site Mémoire des hommes et les bases de généalogie en ligne. D'autres malheureusement, ne le seront pas. Ils seront inhumés dans les cimetières militaires, sous une tombe marquée soldat français ou allemand inconnu.

Très rapidement, apparaissent les premiers visiteurs, notamment des scolaires, ce qui les encourage à continuer et à développer un peu le travail de valorisation qui se met finalement

en place presque en même temps que le travail de fouille. Pour montrer un peu les conditions de vie, ils installent un réseau de barbelés sur une partie du terrain. Le succès est au rendez-vous et le site prend une ampleur qui surprend Éric Marchal et son équipe. Ils décident alors de continuer et finissent par mettre à jour l'ensemble du réseau de tranchées qui se trouvent sur les 3 hectares du terrain. Avec le centenaire, l'association bénéficie de grands coups de projecteurs qui attirera sur le site des visiteurs toujours plus nombreux, mais aussi des chaînes de télévision comme la chaîne Histoire ou encore RMC découverte qui viennent y tourner des documentaires.

Peu à peu, les offices du tourisme commencent à communiquer sur le site. Comme le dit Éric Marchal, « on est du mauvais côté, on n'a pas de vigne, [...] on est en Champagne pouilleuse, la Champagne pauvre de l'époque », c'est-à-dire celle où il n'y a pas de vignobles. Mais la reconnaissance officielle n'est pas encore totale et l'association ne reçoit aucun soutien des institutions locales et départementales malgré d'évidentes retombées pour le secteur touristique local, les restaurateurs et les hôteliers. C'est grâce aux adhérents que l'association peut continuer son travail, la prise en charge des frais et des travaux. Elle rassemble entre 4 et 500 adhérents depuis 7 ou 8 ans qui viennent de la France entière et qui pour beaucoup sont venus en visite et ont adhéré ensuite, renouvelant leur adhésion chaque année. Il est intéressant de noter également que certains de ces adhérents ne sont jamais venus sur site, mais suite à sa découverte sur internet ou à la télévision ils ont décidé de soutenir l'association. L'association, elle, compte aujourd'hui une dizaine de bénévoles chargés de l'entretien du site et des visites.

Pour reprendre les mots d'Éric Marchal, « il y a toujours quelqu'un, il y a toujours des voitures ». Chaque week-end, ce sont entre 150 et 300 personnes qui viennent visiter le site. Les habitants du voisinage comptent parmi les visiteurs réguliers, entraînant leurs proches après les repas de famille. Pendant le centenaire, l'association accueillera jusqu'à 14 000 personnes et réalisera entre 8 ou 9000 visites guidées par an. Parmi les publics, deux grands profils, ceux qui viennent chercher un ancêtre qui a combattu et qui a parfois disparu à la Main de Massiges, ce qu'Éric Marchal qualifie de tourisme de mémoire, et ceux qui n'ont pas de lien direct avec le site mais intéressés par le sujet, associations, familles, écoles. Certains profitent d'être de passage, d'autres font le tour des lieux de mémoire de la guerre de 14, ils viennent de Verdun, de la Somme ou de Reims. Certains viennent de beaucoup plus loin, comme une école de Gap située à 1000 km de Massiges, et qui vient chaque année avec des scolaires. Parmi les visiteurs, l'association compte aussi des militaires, de passage dans les camps qui se situent à proximité de Massiges, notamment le camp de Suippes. La visite de Massiges est peu à peu rentrée dans les mœurs et est devenue quasi systématique.

Le parcours de visite entraîne les visiteurs à 2m de profondeur, dans les tranchées qui serpentent avec des abris souterrains qui sont reconstruits et sécurisés, des postes de tir, un canon enterré. Tout est reconstruit pour « rester complètement fidèle à ce qu'il y avait à l'époque » comme si le temps s'était arrêté. Le site bénéficie d'un environnement idéal, il n'y a pas de bâtiments, de forêts autour ce qui permet une vue totalement dégagée en surplomb sur l'Argonne et sa forêt, mais aussi sur Verdun. Il est en libre accès mais l'association y a installé des panneaux qui permettent aux visiteurs de le situer par rapport à la ligne de front, l'histoire du site en relation avec d'autres événements mieux connus comme la bataille de Verdun. Il y a aussi des panneaux destinés au scolaires, créés en collaboration avec des écoles et des reproductions de photographies et de cartes postales d'époque. L'association organise régulièrement des visites guidées au cours desquelles elle explique aux visiteurs qu'ils se trouvent dans une tranchée de première ligne, à 50 m de la première ligne allemande. Ils expliquent la vie quotidienne qui est ce qui intéresse le plus les visiteurs curieux de savoir comment les soldats mangeaient, dormaient, se lavaient. En fin de visite, sont présentés aux visiteurs des objets (sac à dos, casque, fusil, chaussures à clou). Ces objets ont été soit trouvés sur le site soit récupérés ailleurs par le biais de dons de familles notamment. L'émotion est toujours forte et visible à travers les attitudes des visiteurs qui ressortent bouleversés voir en larmes pour certains. Courant 2020-2021, quelques collègues d'Éric Marchal, membres d'associations de reconstituteurs, proposent aux scolaires quelques visites en tenue d'époque pour présenter les uniformes militaires français et allemands avec leurs équipements. Pendant les visites, ils essaient d'aborder un peu toutes les thématiques liées à la guerre, les combats, les tranchées mais aussi « l'à côté de la guerre, la logistique, les enfants, les mairaines de guerre, les femmes qui travaillent dans les usines à la place des hommes, des hôpitaux qui découvraient des blessures pas connues » et la modernisation de la chirurgie de guerre. Pour les plus jeunes, ils adaptent le discours en utilisant des références modernes, expliquant par exemple qu'il n'y avait pas de téléphone portable, d'électricité, d'imperméables ni de bottes en caoutchouc. Pendant le centenaire, l'association organise aussi des expositions et fait des conférences pour parler de son travail et de ses découvertes. Un projet de musée est en cours, afin que l'association puisse bénéficier d'un endroit sécurisé où exposer sa collection aujourd'hui dans des cartons en mairie, pour de meilleures conditions de conservation et pour éviter les vols auxquels elle a déjà été confrontée.

7. Corpus

Dans ce chapitre, nous allons présenter les dispositifs composant notre corpus resserré. Nous ne présenterons pas ici le panel élargi même si nous le mobiliserons parfois dans l'analyse. Les fiches synthétiques autour des dispositifs sont disponibles en annexe. Nous présenterons à la fin de chaque description des photographies du dispositif afin d'aider le lecteur à mieux se le représenter.

7.1. Panel des dispositifs immersifs autour de la Grande Guerre : corpus d'étude élargi

Pour construire notre panel élargi, nous avons établi une liste de tout ce que nous avons pu trouver qui impliquait une reconstitution ou qui était désigné comme une reconstitution. Nous avons éliminé les dispositifs n'étant plus proposés aux publics et donc impossible à étudier en profondeur. Nous avons également éliminé tous les dispositifs temporaires pour nous concentrer sur ceux qui étaient produits pour être présentés de manière pérenne aux publics. De même, nous avons exclu ceux qui relevaient du monument et non pas de la médiation. Ce panel devait être représentatif de ce que nous avons observé avec des dispositifs tangibles et virtuels, français et étrangers.

Tableau 4 : Liste des expériences ayant fait l'objet d'une fiche synthétique

Identification de la tranchée	Localisation	Nature du dispositif (tangible, virtuel ou mixte)
Tranchée reconstituée de la Croix des redoutes, forêt d'Apremont	Forêt d'Apremont	tangible
Tranchées des bavarois et de Roffignac	Forêt d'Apremont	tangible
Main de Massiges	Massiges	tangible
Tranchée de Chattancourt	Chattancourt	tangible
Paysage de guerre, paysage de paix	Verdun	virtuelle
Tranchée du Moulin rouge	Neuville Saint V.	tangible
Borne Timescope	Neuville Saint V.	virtuelle
Bullecourt, 1917	Bullecourt	virtuelle
Tranchée de Vimy	Vimy	tangible
Musée de la Grande Guerre de Meaux	Meaux	tangible
Apocalypse 10 destins VR	Paris	virtuelle
Les amoureux de Verdun	Puy du Fou, Les Epresses	tangible
Verdun 1916	Nice	tangible
Ghost Of Thiepval 360	Angleterre	virtuelle
Empire Soldiers: A Caribbean Story	Angleterre	mixte
Empire Soldiers: A South Asian Story	Angleterre	virtuelle
Films en réalité virtuelle de la bataille de Passchendaele	Angleterre	virtuelle
Three lights	Angleterre	virtuelle
War Remains	USA	mixte
Bataille de Hamel	Australie	virtuelle
Diggers VR	Australie	virtuelle
Explore a WW1 Trench in VR	Angleterre	virtuelle
Le photographe inconnu	Canada	virtuelle
Trench Experience VR	Angleterre	virtuelle
11-11-18	Belgique	virtuelle

7.2. Le corpus resserré : critères de sélection

Pour définir notre corpus d'étude approfondie, nous nous sommes donc basée sur les informations tirées des fiches synthétiques et des données récoltées sur le terrain. Les critères que nous avons choisis tentent de représenter ce que nous avons pu observer, la localisation, la diversité des dispositifs et des acteurs, les usages.

Notre premier critère était celui de la temporalité car si il existe de nombreuses reconstitutions éphémères, proposées le temps d'un événement, souvent à l'occasion de la commémoration d'une bataille ou d'un événement comme l'Armistice, il nous semblait plus intéressant d'observer celles qui étaient destinées à être présentées sur un temps plus long, à des publics plus larges, faisant donc l'objet a priori d'une réflexion plus profonde sur le processus de conception et les représentations de la guerre. Nous avons ensuite opéré une première sélection. D'abord, nous avons éliminé les sites qui tiennent plus de la préservation des vestiges et de l'évocation que de la reconstitution, ce fut le cas des *Tranchées des bavarois et de Roffignac* dans la forêt d'Apremont, de celles de Vimy et de la *Tranchée du moulin* de Barthas. Ensuite, nous avons aussi écarté les dispositifs sur lesquels les données n'étaient pas suffisantes, ce fut le cas de *La Main de Massiges* puisque nous n'avions pas visité le site, de *Nothing to be Written* puisque nous n'avons pas réussi à avoir accès à l'expérience. Enfin, nous avons exclu les dispositifs qui ne présentaient pas une reconstitution tridimensionnelle et qui ne proposaient donc pas un point de vue et une exploration « depuis les tranchées ». Ce fut le cas de *The Battle of Hamel* qui se concentre plus sur l'immersion dans le champ de bataille mais pas dans les tranchées, de *Bullecourt 1917* qui propose un point de vue en surplomb uniquement avec une évocation plus qu'une reconstitution, du *Photographe inconnu* qui propose une évocation onirique de l'ensemble du champ de bataille, de la série documentaire autour de la bataille de Passchendaele où les images d'archives sont affichées par-dessus l'image contemporaine relevant donc de l'évocation.

Nous avons ensuite établi un tableau avec des catégories spécifiques (cf. tableau ci-dessous) :

- la localisation en distinguant Verdun et le front ouest. Nous avons aussi choisi de mettre en évidence celles qui avaient une localisation précise et celles qui n'en avaient pas.

- la nature tangible, virtuelle ou mixte du dispositif
- l'interactivité : nous avons ici distingué les expériences passives relevant du film ou l'utilisateur n'a rien d'autre à faire que de tourner la tête et celles où il est impliqué directement et interagit avec l'environnement virtuel.
- l'implication d'un musée ou d'un mémorial
- la présence des images d'archives dans les environnements virtuels.

Tableau 5 : Sélection des dispositifs

		Localisation			Tangible, virtuelle ou mixte	Interactivité		Reconstitution		Musée ou Mémorial	Integration images archive
		Verdun	Front ouest / alliés	Sans localisation précise ou autre		Expérience Interactive ; je fais des choses, je manipule, j'interagis avec l'environnement	Expérience peu ou pas interactive / Passive : je suis spectateur	Reconstitution que l'on explore activement ou passivement	Vue en surplomb		
	Nombre	5	8	6		8	12			6	
France	Tranchée reconstituée de la Croix des redoutes, forêt d'Aprémont	X			T		X	X			avant / début pendant
	Tranchée de Chattancourt	X			T		X	X			
	Paysage de guerre, paysage de paix, mémorial de verdun	X			V	X			oui uniquement	X	à la fin
	Borne Telescope		Neuille Saint Vaast		V		X	X	X à la fin		
	Musée de la Grande Guerre de Meaux			X	T		X		X	X	pendant
	Apocalypse 10 destins VR		Cambrai		V	X		X	X au début et à la fin		pendant
	Les amoureux de Verdun, Puy du Fou	X		X	T		X	X			
	Verdun 1916	X		X	T		X	X			pendant
	Ghost Of Thiepval 360		Thiepval		V			X	X		
	Empire Soldiers: A Caribbean Story		Flandres, Ypres, Amiens		M			X	X		
Etranger	Three lights	X	X	X	V	X		X		X	
	War remain		X		M	X		X	X	X	début
	Diggers VR		X	X	V	X		X			
	Explore a WW1 Trench in VR		X	X	V	X		X			pendant
Trench Experience VR		X	X	V	X		X				
11-11-18		X	X	V	X		X	X			

A partir de ce tableau, nous avons peaufiné la sélection. Nous avons privilégié les dispositifs français au cœur de notre étude, ce qui nous a amenée au nombre de 7. Pour compléter le corpus, nous avons choisi parmi les dispositifs étrangers, deux dispositifs produits en Angleterre, pays le plus représenté dans les dispositifs en ligne, *Ghosts of Thiepval* et *Empire soldiers : a Caribbean story*. Ces deux expériences nous permettaient d'avoir deux points de vue, celui proposé par une grande chaîne d'information nationale et celui d'un petit studio. Elles nous intéressaient également, la première pour son processus de production qui partait d'une reconstitution tangible réalisée dans le bois de Thiepval, et la deuxième pour la multiplicité des formats et le traitement du sujet fortement ancré dans l'actualité. Pour *Empire soldiers*, nous avons une expérience autour des troupes caribéennes et une autour des troupes sud-asiatiques les deux étant construites sur le même mode. Nous avons choisi de ne garder qu'une seule expérience, *Empire soldiers : a Caribbean story* car c'est là que nous avons le plus d'informations, c'est également la seule des deux à avoir été présentée dans des lieux culturels et des musées. Nous avons écarté l'expérience *Three lights* car nous n'avions que trop peu d'informations sur le contexte et le processus de production et de diffusion. Nous avons également écarté les expériences *Explore a WWI Trench in VR* et *Trench Experience VR* qui n'avaient pas de localisation précise, dont les contenus étaient conçus sur un mode déjà observé dans d'autres expériences, et dont la réalisation nous semblait peu innovante pour la première, les environnements virtuels un peu grossiers pour la deuxième. Nous avons choisi d'inclure un dernier dispositif, *War Remains*, qui représentait le point de vue américain, parce que nous avons beaucoup de données malgré l'absence d'entretien mais aussi choisi parce qu'il émane d'un célèbre podcasteur américain s'inscrivant dans une dimension de transmission mais hors musée et mémorial, pour le fait qu'il a impliqué à la fois une reconstitution tangible et virtuelle, enfin parce qu'il a finalement été présenté dans le musée et mémorial national de la Première Guerre mondiale, soit le plus grand musée mémorial de la Grande Guerre aux Etats-Unis. Nous avons aussi exclu *11.11.18* car elle était centrée sur la Belgique et qui plus est, sans localisation précise. Enfin, nous avons écarté l'expérience australienne *Diggers*, pour laquelle nous avons moins d'informations même si nous avons beaucoup d'intérêt pour cette dernière qui mêle codes du jeu vidéo, narration et médiation, mais nous la mobiliserons tout de même dans l'analyse finale.

Ainsi, nous avons obtenu un corpus qui nous semblait représenter ce que nous avons préalablement observé dans nos recherches et à travers l'étude de nos fiches synthétiques.

D'abord la répartition géographique, la localisation et l'origine des dispositifs. Ensuite, la diversité des acteurs puisque nous avons des musées et mémoriaux avec des professionnels du patrimoine, des communes et communautés de commune, un office du tourisme, un grand média et des studios de productions ayant travaillé seuls ou en collaboration avec une autre entité. Enfin, la diversité des usages des dispositifs et des reconstitutions : mémoriels, commémoratifs, inscrits dans la médiation mais aussi politiques au niveau national, local et communautaire. Sans oublier non plus les formats multiples (tangibles, virtuels ou mixtes) et l'interactivité.

Tableau 6 : Récapitulatif des dispositifs du corpus resserré

Nom	Localisation		Langue
	Globale	Précise	
Tranchée reconstituée de la Croix des redoutes, forêt d'Apremont	Front de Verdun	Apremont	FR
Tranchée de Chattancourt		Chattancourt	FR
Paysage de guerre, paysage de paix, mémorial de Verdun		Zone rouge Verdun	FR
Les amoureux de Verdun, Puy du Fou			FR
Verdun 1916			FR
Apocalypse 10 destins VR	Front ouest	Artois, Cambrai	FR
Borne Timescope		Artois, Neuville-Saint-Vaast	FR
Ghost Of Thiepval 360		Thiepval Wood, Somme / en ligne	EN
Empire Soldiers: A Caribbean Story		en ligne	EN
War Remains		USA / en ligne	EN

Nous proposons maintenant, une présentation rapide de chaque dispositif avec quelques premiers éléments d'analyse. Pour aider nos lecteurs à mieux se représenter les environnements et les expériences que nous décrivons, nous incluons des visuels à chaque fin de présentation.

7.3. Apocalypse 10 Destins VR, ECPAD

7.3.1. Histoire et développement

Le projet est né de la rencontre de Pascal Roussel, concepteur et chef de projets numériques chez l'ECPAD et du directeur du multimédia du réseau Canopé. Au moment de cette rencontre, l'équipe de production audiovisuelle de l'ECPAD est déjà dans une démarche d'innovation et d'expérimentation de nouvelles technologies et de nouvelles écritures. Elle travaille sur certain nombre de projets notamment pour la Direction du Patrimoine de la Mémoire et des Archives (actuellement DCMA), pour faire vivre des lieux de mémoire, les rendre accessibles aux gens qui ne peuvent pas les visiter car géographiquement éloignés ou en situation de handicap dans un lieu non adapté. Cependant, elle n'avait pas encore produit d'expériences 3D interactives, seulement des films à 360° enrichis par des interactions et de l'infographie.

C'est dans le cadre de sa veille que Pascal Roussel rencontre le directeur multimédia de l'atelier Canopé au cours de l'année 2018. Le réseau Canopé travaille alors sur un projet d'exposition autour d'*Apocalypse 10 Destin*, un roman graphique interactif porté par Idéacom international, une agence leader de la production audiovisuelle et numérique au Canada, fondée en 1973¹⁰³⁵. Ce dispositif est au centre d'un projet transmédia qui verra entre 2014 (date de la création du roman interactif) et 2019, le développement de neuf dispositifs¹⁰³⁶. L'exposition place les visiteurs en situation de voyageurs à la gare de Lyon en 1918 et développe six univers, autour de 6 personnages dont certains issus du roman graphique original. La scénographie recrée les environnements propres à chacun des personnages. L'ECPAD choisit de travailler sur deux personnages dont l'histoire fait écho aux activités de l'institution, Rose Dubois, photographe de guerre et Albert Ammas, vidéaste de guerre. Albert Ammas fait partie des

¹⁰³⁵ <https://ideacom.tv/productions/apocalypse-10-destins-roman-graphique/> [consulté le 2 février 2021]

¹⁰³⁶ <https://apocalypseofficiel.com/>

personnages originaux du roman graphique et il est inspiré d'un personnage réel, un opérateur de la SCA nommé Albert Samama-Chikli, d'origine marocaine. Rose est inventée pour l'occasion. Un troisième personnage apparaît dans l'expérience, l'infirmière Louise Masson, qui est aussi un personnage original du roman graphique. L'idée derrière ce choix est de valoriser à la fois les métiers de l'ECPAD et les fonds photographiques et cinématographiques de l'institution.

L'équipe de conception comprend 3 personnes, Pascal Roussel, Alexandre Gomy et Raphael Levacher. Elle travaillera pendant 5 ou 6 mois au total sur ce projet¹⁰³⁷. L'équipe travaille avec le scénariste du roman graphique qui est le point de départ, pour que l'histoire de l'expérience VR soit dans la continuité de celle du roman. Elle travaille avec l'équipe chargée du développement de l'exposition pour que l'expérience s'intègre de la manière la plus pertinente et fluide possible. Elle travaille également à partir de ses propres recherches, ressources et collections pour que l'histoire et le scénario soient le plus proche possible de la réalité, le plus historiquement crédibles. Le développement demandera également une recherche importante au niveau technique, sur l'environnement 3D, l'intégration et l'animation de personnages 2D dans un environnement 3D et des images d'archives, la hauteur de caméra, la vitesse des travellings, la prise de photo ou de vidéo interactive, l'encadrement de l'expérience pour éviter que les utilisateurs ne sortent de la tranchée mais aussi par rapport aux contraintes liées au support de diffusion. Le casque choisi par Canopé étant l'Oculus Go, un casque autonome, est moins puissant qu'un casque rattaché à un ordinateur. Il y a également une recherche sur ce que l'équipe peut donner à voir, ce qui correspond à la cible, pour proposer une ambiance qui ne soit pas trop choquante pour les publics et qui permettent tout de même de rendre compte de la dangerosité de l'exercice. Idéacom a fait des enregistrements de voix des comédiens canadiens et l'équipe a travaillé les dialogues avec la scénariste d'Idéacom.

Les deux modules correspondant aux deux personnages sont présentés dans l'exposition puis rassemblés dans une seule expérience pour permettre la valorisation du travail des équipes de l'ECPAD qui la présentera notamment sur des salons (Pixii, la Rochelle ; World Stream, Chalon sur Marne ; Escales documentaires, la Rochelle). Pour ces occasions, un petit espace scénographié sera conçu pour préparer l'immersion, attirer la curiosité et aussi donner un peu

¹⁰³⁷ Le développement ne se fera pas de manière linéaire, il faut compter approximativement 5 ou 6 mois de travail, avec environ 2 mois de conception et environ 3 mois de fabrication.

d'information sur l'expérience, à la fois sur l'histoire et la jouabilité. L'expérience est également mise à disposition du Réseau Canopé et des enseignants qui peuvent l'utiliser librement. Elle devait à l'origine être proposée sur la plateforme Oculus mais les contraintes techniques étant trop exigeantes, ce projet a été abandonné. D'autant que l'équipe est dans une démarche de R&D, qu'elle a un temps et un budget limité pour développer l'expérience.

7.3.2. L'expérience

L'objectif de Pascal Roussel et de son équipe est donc de faire découvrir les métiers de l'ECPAD, reporters de guerre en montrant les deux possibilités, soit vidéaste soit photographe. Ils décident de placer les utilisateurs dans la peau des personnages et de leur faire incarner la mission, en étant soit Albert Ammas, le vidéaste, soit Rose Dubois, l'archiviste et photographe. En plaçant les utilisateurs dans la peau de ces personnages et en les envoyant en mission sur le front, l'équipe cherche à leur faire comprendre les problématiques liées à leur travail et en particulier celles qui sont liées au front puisque l'accès aux premières lignes est totalement contrôlé par l'État-major et que l'endroit est particulièrement dangereux. Pour renforcer l'immersion et donner un caractère plus ludique à l'expérience mais aussi pour valoriser les archives de l'ECPAD, les utilisateurs peuvent prendre une vidéo ou une photographie qui correspond à une image d'archive réelle qui s'affiche ensuite dans l'espace virtuel. D'autres images d'archives sont utilisées au début de l'expérience mais aussi à la fin quand Albert est dans l'abri et qu'il observe le front à travers une ouverture. On les retrouve également dans la scène de conclusion. Selon Pascal Roussel, l'immersion permet de mettre en action les sens, de façon plus marquée que dans d'autres types de supports et permet une mémorisation différente, peut-être plus importante de l'environnement que l'on explore à taille réelle, en 3 dimensions. C'est une façon d'apprendre sans en avoir l'impression. Le dispositif ne doit cependant pas proposer des informations trop complexes, elles doivent être en lien avec les capacités et les connaissances préalables de la cible. L'outil amène quelque chose de l'ordre de l'expérience vécue, « on n'est pas observateur, on ne digère pas l'information en tant qu'observateur, on les digère en tant que la personne qui est amenée à se trouver dans une situation où elle doit avoir un comportement, et ce comportement si on l'analyse, il nous fait comprendre les choses ». D'où l'importance également de présenter cet outil dans un cadre éducatif.

L'histoire se déroule en 1918 près de Cambrai, dans les lignes canadiennes, à quelques instants de l'assaut de la ville, que l'on apercevra à la fin de l'expérience. Les tranchées ont été récemment bombardées et reprises aux allemands. Albert fait des prises de vues pour documenter la guerre pour l'armée française, plus précisément pour le SCA (Service cinématographique des armées). Il a accepté d'être accompagné de Rose, qui elle fait un reportage sur la médecine de guerre et espère également retrouver dans cette zone à ce moment-là, une infirmière, Louise, qu'elle a rencontré précédemment et qu'elle sait être à peu près dans cet endroit-là pour continuer à prendre des photos d'elle. Lorsque l'utilisateur met le casque, il accède à la *homepage*¹⁰³⁸ comme pour un jeu vidéo où il a la possibilité de choisir le personnage de Rose ou celui d'Albert, mais aussi la langue (français ou anglais). Le temps que l'expérience se charge, un carton de chargement apparaît pour présenter le personnage choisi. Il donne des éléments sur leur profil, leur métier, leur parcours, ce qui permet de contextualiser un peu le personnage. Pour chaque module / personnage, le départ est le même. C'est une cinématique en surplomb sur le champ de bataille qui amène progressivement l'utilisateur à l'entrée de la tranchée. L'ambulance de l'infirmière se trouve à côté de l'entrée de la tranchée, on peut la voir. Pendant cette descente, la voix du personnage choisi se fait entendre, comme s'il se parlait dans sa tête. Ces voix permettent de mettre l'utilisateur dans la peau du personnage mais également à donner des informations sur ce qu'il doit faire, son objectif dans la tranchée. Par exemple, Rose qui est à la recherche de l'infirmière Louise Masson, se dit que Louise doit être dans les parages car il y a son ambulance et qu'il faut vraiment qu'elle arrive à la retrouver. Les deux modules ont une structure commune mais avec des différences qui sont propres au métier et aux missions de chacun. Les deux personnages vont parcourir la tranchée, rencontrer des soldats et finir par se retrouver dans un abri alors que commence l'assaut de la ville de Cambrai. Ils vont également se croiser et interagir.

Dans le module de Rose, après quelques mètres dans les tranchées, il y a une première interaction avec Albert. Ce dernier l'interpelle en lui disant qu'il a tourné des films très intéressants qu'il doit rapidement envoyer au service qui va ensuite les exploiter dans des films d'actualité. Albert énumère un petit peu ce qu'il a fait et en même temps on voit des petits extraits, très courts, de ce qu'il a tourné. Il disparaît ensuite pour rejoindre des officiers canadiens avec qui il va essayer de négocier pour des prises de vues. On retrouve ensuite Albert avec des officiers canadiens et l'officier français chargé de l'encadrement des activités des reporters et des officiers canadiens. C'est à ce moment-là que l'utilisateur est invité à prendre

¹⁰³⁸ Page d'accueil

une première photo. La voix de Rose se fait entendre, elle se dit que ce serait bien de faire une photo d'Albert et des officiers. A l'aide du viseur qui apparaît, l'utilisateur peut chercher le bon point de vue et quand il l'a, l'appareil se déclenche pour faire la photo. Cette dernière apparaît ensuite pendant que la voix de Rose la commente : Albert Amas, tel jour, 1918... Cela correspond aux notes qu'elle prend pour légender chaque photo. L'utilisateur continue sa progression. Les combats s'intensifient et il lui faut se mettre à l'abri. Il peut alors entrer dans un abri, où il va retrouver Louise, son blessé, et Albert. Louise demande à Rose de faire une photo du blessé, notamment de sa plaque. L'utilisateur peut alors prendre une deuxième photo, celle qu'on retrouvera dans l'exposition. Une fois la photo faite, un petit dialogue entre les personnages permet de comprendre qu'il se passe quelque chose à l'extérieur. Il y a un assaut canadien qui commence à être lancé, Albert profite de la possibilité de filmer à travers la petite fenêtre, en étant à peu près protégé. Sa vidéo est la cinématique de fin de l'expérience, on y voit la vidéo d'archive réelle tournée par Albert Samana Chikli avec le même point de vue. Une dernière cinématique fait ressortir l'utilisateur de la tranchée et reprendre de la hauteur.

Dans le module d'Albert, l'utilisateur se retrouve dans la même position, à l'entrée de la tranchée. Il va commencer à avancer et va rencontrer Rose, qui l'interpelle également. Elle doit envoyer des photos qu'elle a prises sur le terrain. Elle montre quelques-uns de ses clichés avant de disparaître. L'utilisateur continue sa progression jusqu'au niveau des officiers canadiens et de l'officier français. La voix d'Albert se fait entendre, il se dit que c'est inespéré d'avoir l'autorisation de filmer depuis le parapet, c'est tellement rare déjà d'être en première ligne, il veut en profiter. C'est ici que l'utilisateur va pouvoir actionner la caméra pour la première fois et faire des prises de vue. L'utilisateur continue à progresser, tout comme dans le module de Rose, les combats s'intensifient et il est obligé de se réfugier dans un abri. Il va y retrouver Rose, Louise et son blessé. Il assiste au dialogue entre Rose et Louise qui lui demande de prendre une photo, ce que Rose fait. La voix d'Albert se fait ensuite entendre, il veut prendre une vidéo de la vague d'assaut à travers la fenêtre de l'abri. L'utilisateur peut alors en se positionnant d'une certaine manière déclencher la prise de vue. Les images d'archives vidéo apparaissent, on voit l'assaut. Puis la cinématique de fin se déclenche et fait ressortir l'utilisateur de la tranchée et reprendre de la hauteur.

L'environnement et le scénario permettent une exploration de la tranchée, même si elle est en réalité très limitée et encadrée. Les objets qui barrent les chemins d'accès aux boyaux de communication et aux autres parties du système de tranchées, les éboulements mais aussi un soldat qui ordonne à l'utilisateur de faire demi-tour, sont autant d'éléments intégrés dans le jeu

qui ont une fonction décorative, narrative et de gestion du gameplay. Cependant cela permet de donner une idée du fait que les tranchées étaient organisées dans vaste système complexe. La reconstitution de la tranchée est réalisée en 3D, contrairement aux personnages qui pour faciliter le développement et être en adéquation avec les personnages originaux sont en 2D, façon « feuille de papier » comme les décrit Pascal Roussel. Cette reconstitution se veut très réaliste, elle est en terre, boueuse, certains endroits sont effondrés suite aux récents bombardements. Comme l'évoque Pascal Roussel dans notre entretien, 90% de ce que l'on voit est inspiré des images d'archives, les 10% restants sont ceux que l'équipe a imaginé pour pallier le fait que les images de la guerre sont des images prises en 2D et non en 360 et que par conséquent, il y a des manques.

Ce qui nous a semblé particulièrement intéressant dans cette expérience est la manière dont sont utilisées et incrustées les images d'archives. Elles sont intégrées à l'histoire de la manière la plus réelle possible, lorsque Rose ou Albert se montrent leurs prises de vues, mais aussi lorsqu'on voit l'assaut de Cambrai à travers la fenêtre de l'abri. C'est une forme de contextualisation des archives qui est particulièrement intéressante. La fonction de l'image évolue aussi. Ce n'est plus seulement une image qui représente le passé, elle devient une image narrative au service de l'histoire. Elle est réactualisée en quelque sorte et se faisant, elle crée un lien entre le passé et le présent mais renforce également la légitimité du discours et de l'expérience. Elle est aussi recontextualisée à travers l'expérience et l'utilisateur peut ainsi comprendre tout le processus, le contexte de captation avec les conditions strictes et dangereuses imposées par l'État-major mais aussi par le front et les combats, le traitement de l'image avec la prise de note et le légendage puis l'envoi des images au SCA et enfin l'exploitation dans les films d'actualité. L'utilisateur placé en situation, investi d'une mission, même guidé par la voix des personnages, est plus proche du processus de captation et de traitement des images, puisqu'il est fortement impliqué dans ce processus le temps de l'expérience. Ici la guerre est mise un peu à distance, on n'est pas dans la violence des combats, on l'aperçoit à travers la fenêtre de l'abri et on la perçoit dans ce que nous disent à la fois les images d'archives, la reconstitution de la tranchée et les réflexions des personnages.



Visuel de communication présentant les personnages de Rose Dubois et Albert Ammas et une vue de la reconstitution de la tranchée (source : ECPAD)



Vues de la tranchée avec le groupe d'officier (source : Idéacom)



Vue de l'abri avec la caméra d'Albert Ammas et image d'archive incrustée derrière la fenêtre
(source : Idéacom)

7.4. Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes

Cette reconstitution de tranchée a été réalisée sur les vestiges du champ de bataille, à proximité immédiate d'une partie des vestiges du réseau de tranchées créé pendant la guerre et toujours visible aujourd'hui. Elle se trouve également à quelques mètres de la Croix des Redoutes, dans la forêt d'Apremont, secteur Bois brûlé sur le saillant Saint-Mihiel, au sud de Verdun, sur le territoire des Hauts de Meuse. Selon le panneau présent sur le site et une plaquette touristique disponible sur le site de la communauté de communes du Sammiellois dont fait partie la ville de Saint Mihiel, la reconstitution de cette tranchée aurait été réalisée en 2004 par l'Amicale des anciens du génie et des transmissions de la Meuse¹⁰³⁹. Le panneau lui, aurait été installé dans les années 2014-2015 selon l'office du tourisme de Saint Mihiel, 10 ans après donc, et de toute évidence, dans le cadre du centenaire.

Le contexte et les intentions qui ont conduit à cette reconstitution est difficile à appréhender car nous n'avons pas réussi à récolter beaucoup d'informations à son sujet. L'Amicale des anciens du génie et des transmissions de la Meuse est injoignable. Nous avons également découvert que les trois derniers présidents sont décédés ce qui laisse supposer que l'association est en veille même si nous n'en avons pas la certitude. L'office du tourisme de Saint Mihiel ne possède pas d'informations à son sujet non plus. Nous n'avons donc que les informations données par le panneau qui se trouve sur place à l'entrée de la reconstitution. Selon ces informations, cette reconstitution « est une reconstitution théorique élaborée d'après des manuels techniques du Génie militaire, en particulier « L'aide-mémoire de l'officier du Génie en campagne » de 1915¹⁰⁴⁰. L'ouvrage ne correspond pas à la réalité de cette tranchée de première ligne du Saillant de Saint-Mihiel, mais veut être un modèle didactique au tourisme de mémoire, face au concept des tranchées allemandes mieux conservées ». L'objectif de cette reconstitution est donc didactique, elle est là pour donner quelques explications sur la construction des tranchées. La mission du Génie militaire réside dans l'art de la construction des ouvrages militaires, mais également la technique de maintien de l'infrastructure de communication¹⁰⁴¹. Il n'est donc pas étonnant qu'elle ait été reconstituée selon l'ouvrage cité,

¹⁰³⁹ <https://www.cc-sammiellois.fr/userfile/image/Saillant/bois-2.pdf> [consulté le 20 novembre 2022]

¹⁰⁴⁰ <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9610611d.texteImage> [consulté le 20 novembre 2022]

¹⁰⁴¹ Selon la définition donnée par l'encyclopédie Universalis <https://www.universalis.fr/encyclopedie/genie-militaire/> [consulté le 22 novembre 2022]

ouvrage distribué aux soldats pendant la guerre pour les aider à construire les tranchées. Il semble qu'il y ait une volonté de mettre en lumière le travail du génie français « face au concept des tranchées allemandes mieux conservées ». Mais on peut tout de même se poser la question de savoir pourquoi cette reconstitution a été élaborée selon le manuel, par manque de données sur les tranchées du site, ou si c'est pour rendre hommage au génie militaire d'une manière générale.

La reconstitution est comme intégrée au parcours mais le choix de l'emplacement pose question. A côté de la reconstitution, une borne indique « première ligne française ». C'est une borne comme celles que l'on trouve tout au long du parcours sur le site mais aussi dans tous les circuits aménagés dans la forêt d'Apremont que nous avons visités. La reconstitution de cette tranchée française est donc installée à priori soit sur le tracé de la tranchée originelle soit à proximité immédiate.

Longue d'une trentaine de mètres environ, la tranchée est creusée dans le sol et doit faire environ 2m de hauteur aux endroits les plus élevés, sacs de sable compris. Le parcours peut être découpé en trois parties. Dans la première partie, le visiteur évolue dans la tranchée dont les murs sont constitués d'un côté par des planches de bois, de l'autre par la terre et des pierres devant lesquels a été tendu un grillage, probablement pour éviter que le mur ne s'effondre. Cette technique était déjà utilisée à l'époque. Ensuite, un abri est présenté. Il a été construit à l'aide de sacs de sable et recouvert d'une plaque de tôle. Un petit trou entre les sacs permet au visiteur d'observer le champ de bataille. La dernière partie est constituée d'un tronçon de tranchée dont les murs sont fortifiés d'un côté par des planches de bois et de l'autre par de la tôle. Ce tronçon se termine par un petit renforcement, qui semble être un abri, avec un toit de tôle courbée recouvert d'une couche de terre. A la fin du parcours, le visiteur ne peut que faire demi-tour.

Le visiteur est donc invité à entrer dans la tranchée. Ce faisant, il peut l'observer en tant qu'observateur extérieur mais aussi se mettre à la place des soldats pendant les combats. Il est intéressant de noter que l'on ne retrouve pas dans la tranchée les éléments présentés sur le panneau, il est donc difficile de savoir comment ils étaient installés sur le terrain et utilisés. Il n'y a pas d'information précise au sujet des matériaux utilisés pour cette reconstitution. Ils semblent avoir été choisis pour leur ressemblance aux matériaux d'époque. Il n'est pas impossible que certains soient d'époque et aient été récupérés sur place ou sur les terrains aux alentours auprès de particuliers comme c'est le cas pour d'autres dispositifs.



Vue de la tranchée, de la borne et du panneau de signalisation ainsi que du panneau de présentation qui se trouve à l'entrée de la tranchée.



Vue du panneau qui se trouve à l'entrée de la reconstitution et les informations données aux visiteurs à savoir, des schémas de construction, l'origine de ces schémas, des images d'archives de tranchées d'époque et une courte biographie d'un personnage important de la région.



Ci-contre : vue de l'ensemble de la tranchée depuis l'entrée.

Ci-dessous : vue de l'intérieur de la tranchée et des différents éléments qui la compose dans l'ordre : première section, abri, regard d'observation, deuxième section et abri de fin de parcours





Ci-dessus : vues du site sur lequel se trouve la reconstitution donnant un aperçu de l'état des vestiges présentés

7.5. Paysage de guerre, paysage de paix. Mémorial de Verdun

Depuis le 28 juin 2021, le Mémorial de Verdun propose à ses visiteurs une expérience pour casques de réalité virtuelle intitulée *Paysage de guerre, paysage de paix*. Situé au dernier étage du bâtiment, dans une salle où de larges baies vitrées offrent un point de vue élargi sur le champ de bataille, le dispositif propose de montrer aux visiteurs l'évolution du paysage avant, pendant et après la bataille de Verdun. Le champ de bataille au cœur duquel est installé le mémorial de Verdun, est lui-même un mémorial pour reprendre les mots de Xavier Pierson, l'ancien directeur (Pierson, 2009)¹⁰⁴². Les deux sont indissociables et autour du mémorial se trouvent de nombreux monuments, mémoriaux et vestiges, comme l'Ossuaire de Douaumont et son immense cimetière, le Monument de la Tranchée des Baïonnettes, les forts dont celui de Vaux et de Tavannes entre autres, de nombreux monuments dédiés à des régiments mais aussi la forêt.

7.5.1. La question du paysage

La question de la destruction du paysage est, nous l'avons vu, évoquée dans l'exposition permanente. C'est une question incontournable pour ce site qui a été totalement bouleversé par la guerre et en particulier pendant la bataille de 1916, où la ville de Verdun et ses alentours auraient reçu près de 60 millions d'obus, dont 15 millions n'auraient pas explosé. La terre est alors hautement contaminée par les restes des obus et des douilles dont les restes contiennent du mercure et du plomb mais aussi par les corps en putréfaction des soldats et des animaux. Pour rappel, ce sont 700 000 hommes qui perdent la vie pendant les 300 jours que dure la bataille en 1916 et nombreux sont ceux qui ne seront pas exhumés. La remise en culture est donc impossible. Le 17 avril 1919, l'Etat promulgue une loi interdisant toute activité humaine sur les zones les plus touchées du front pour des raisons sécuritaires évidentes mais aussi par devoir de mémoire¹⁰⁴³. Le champ de bataille de Verdun ne sera pas le seul à être classé mais il n'en est pas moins le plus connu et le plus symbolique. Grâce à cette loi, l'Etat récupère la propriété des terres classées zone rouge et les confie à l'administration forestière pour les faire

¹⁰⁴² Pierson Xavier. 2009. « Le mémorial de Verdun : le mémorial des combattants », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 235, n°3, p. 13-20.

¹⁰⁴³ <https://archives.defense.gouv.fr/terre/actu-terre/verdun-une-foret-d-exception.html> [consulté le 5 janvier 2023]

reboiser. Les villages totalement détruits qui se trouvent dans ces zones sont déclarés comme « villages morts pour la France ». Sur le champ de bataille de Verdun, ce sont 10 000 hectares qui sont ainsi protégés dont 6000 ha reboisés et plantés de résineux entre 1927 et 1934 (Jacquemot, 2015)¹⁰⁴⁴, et 9 villages morts pour la France. L'objectif de cette opération est de remettre en état les sols et de conserver les vestiges pour les transmettre aux générations futures¹⁰⁴⁵. Ce reboisement a une dimension symbolique, la forêt devient une sorte de linceul, elle crée un espace propice au deuil et au recueillement. La forêt devient un témoin visuel de la guerre en adéquation avec la politique de mémoire en vigueur après la guerre¹⁰⁴⁶, elle devient un marqueur de mémoire tout comme les immenses cimetières et monuments. Mais ces forêts modifient encore des paysages déjà modifiés par la guerre et rendent difficiles voire impossible la lecture du paysage. Les traces et les vestiges sont cachés, des espaces qui n'étaient pas boisés sont reboisés et il ne reste aujourd'hui que peu de traces du paysage tels qu'il était avant la guerre.

Depuis le dernier étage du mémorial, le visiteur, par temps dégagé, peut profiter d'un point de vue large sur le site, c'est-à-dire la forêt d'où émergent le haut de l'Ossuaire de Douaumont ainsi que les forts. Cependant, il est tout de même difficile de se représenter le champ de bataille et ses infrastructures à la place de la forêt dense qui le recouvre aujourd'hui même si les visiteurs ont pu voir pendant leur visite de nombreuses images du champ de bataille pendant les combats. Il est encore plus difficile de se représenter le paysage avant-guerre puisqu'il n'existe que quelques photos, totalement invisibilisées par celles du paysage pendant la guerre. Il l'est tout autant de comprendre comment a évolué ce paysage après la guerre, puisque cette question n'est pas traitée dans le dispositif muséographique.

Avant l'installation du dispositif de réalité virtuelle, l'espace était occupé par 3 bornes Lidar présentant des images aériennes contemporaines révélant les traces de la guerre dans le paysage, aujourd'hui cachées par la forêt¹⁰⁴⁷. Selon Nicolas Czubak, responsable scientifique du Mémorial, l'impression d'ensemble était qu'il y avait un vide en termes d'espace tout

¹⁰⁴⁴ Jacquemot Stéphanie. 2015. « Regard archéologique sur les villages martyrs de la Grande Guerre en Lorraine », *Archéopages*, n°40.

¹⁰⁴⁵ <https://www.onf.fr/vivre-la-foret/raconte-moi-la-foret/lhistoire-des-forets+/1375::les-forets-au-front-la-foret-de-verdun-gardienne-des-combats-de-la-guerre.html> [consulté le 5 janvier 2023]

¹⁰⁴⁶ <https://archives.defense.gouv.fr/actualites/articles/verdun-dans-la-zone-rouge.html> [consulté le 5 janvier 2023]

¹⁰⁴⁷ Ces bornes font partie de la stratégie de médiation numérique développée par le mémorial « dans la continuité de la rénovation de la structure » avec des MOOC réalisés en partenariat avec l'Université de Lorraine à destination des élèves de primaire et une application type serious game Reporter de guerre à Verdun, développée avec le Réseau Canopé et destinée à des jeunes publics de 11-12 ans. C'est également dans cette stratégie que s'inscrit le dispositif de réalité virtuelle.

comme en termes de médiation, qu'il semblait nécessaire de combler. L'objectif du remaniement de cette salle n'était pas de rajouter d'autres éléments, d'autres informations à une visite déjà très riche et très forte. L'idée de Nicolas Czubak et de son équipe était plutôt de réaliser une sorte de synthèse par l'image et l'immersion, « l'effet waouh de fin, avant de quitter le Mémorial, présenter une dernière fois ce paysage pour montrer à quel point il a été détruit : présenter comment il était, voilà ce qu'il a subi et montrer que ce qu'on voit aujourd'hui est une forêt qui est artificielle et qui est née d'un grand malheur ». Ce sont ces intentions qui ont guidé le choix de la technologie même s'il y avait déjà « l'envie d'utiliser la réalité virtuelle ». Ceci va dans la volonté de développer de nouveaux supports médiatiques, d'accompagner le projet de rénovation, avec la question de savoir comment capter le public du début du 21ème siècle.

7.5.2. Le dispositif de réalité virtuelle : contexte et conception

L'expérience a été conçue par le mémorial, en particulier par Nicolas Czubak avec la collaboration de Jonathan Sanhagi, responsable technique du Mémorial de Verdun et le studio de création luxembourgeois 3WG. Le projet commence par le lancement d'un appel d'offres au début de l'année 2020 avec un cahier des charges qui donne les grandes lignes du scénario notamment les 3 périodes à traiter, avant, pendant et après les combats mais impose aussi une expérience en surplomb. Le studio est choisi pour l'adéquation de sa réponse avec le scénario et sa capacité à proposer un dispositif s'intégrant dans le mobilier avec la possibilité d'avoir une expérience libre-service. Le scénario est élaboré en collaboration avec le mémorial, qui fournit les documents d'archives (cartes, canevas de tir, illustrations, photos d'archives du paysage notamment des vues aériennes, des vues de Douaumont en construction, des photos du matériel d'époque) mais aussi des références de jeux vidéo nécessaires à la création des environnements virtuels, notamment la reconstitution des paysages et les objets qui s'y trouvent. Si la collaboration est très fluide ce que soulignera plusieurs fois le mémorial pendant notre entretien, la situation sanitaire oblige l'équipe à travailler essentiellement à distance et l'empêche de réaliser des tests sur un panel de public avant le lancement. Cependant, la confiance du mémorial dans le travail du studio, la présentation régulière d'images extraites de l'expérience et la bonne communication sont autant d'éléments qui rassurent le mémorial sur la qualité du dispositif. Seul un ajustement sera fait au niveau du lancement de l'expérience, qui se faisait au préalable en appuyant sur un bouton rouge, mais pour des raisons techniques,

le décalage potentiel de ce bouton dans l'espace mettait en danger les utilisateurs. Cette séquence a donc été remplacée par un lancement automatique. Nous n'avons pas le coût du projet mais nous savons qu'il a été cofinancé par le mémorial et l'Union européenne via le Fonds Européen Agricole pour le Développement Rural. L'expérience est comprise dans le prix d'entrée du mémorial, il n'y a donc pas de coût supplémentaire.

Sur le site internet du mémorial, l'expérience est présentée de la manière suivante, informant les utilisateurs de ce qu'ils vont pouvoir voir/faire : Depuis un ballon d'observation, le visiteur découvrira l'évolution du champ de bataille de Verdun au cours de trois périodes : en août 1914 quelques jours après l'ordre de mobilisation générale, le 23 octobre 1916, puis dans les années 1920 au moment de la construction de l'Ossuaire de Douaumont. Dans les premières séquences, le visiteur pourra parcourir le paysage rural tel qu'il pouvait être au début du 20ème siècle : un paysage marqué par l'empreinte militaire des fortifications. Au fil des images ensuite, le visiteur se retrouvera plongé dans l'enfer des bombardements de la bataille de Verdun durant l'automne 1916, et immergé dans le paysage lunaire dévasté, les villages ruinés, les forêts brisées et brûlées. Enfin, pour terminer ce voyage dans le temps, le visiteur sera témoin de la monumentalisation qui survient sur le champ de bataille de Verdun après la Première Guerre mondiale dans les années 1920, dont la construction de l'Ossuaire de Douaumont au milieu d'un paysage laissé en friches, est la plus emblématique.

Trois époques différentes sont donc présentées successivement dans Paysages de guerre, paysages de paix. D'abord, l'avant bataille, ce que Nicolas Czubak nous indiquera être un véritable enjeu scientifique, totalement inédit, car il n'y a jamais eu de reconstitution faite du paysage de Verdun à cette époque, seulement quelques photos. Cela permet de montrer qu'avant la guerre, il n'y avait que quelques forêts mais qu'il y avait surtout des villages, des champs de culture et des forts. Ensuite, le dispositif propose aux utilisateurs de découvrir le paysage en octobre 1916 et une modélisation du mouvement de la bataille. Ainsi c'est la dévastation qui est montrée, ce qui recoupe ce que les visiteurs ont vu précédemment. Le choix de cette date est lié à des éléments historiques puisque c'est celle de l'une des deux grandes attaques des forts de Douaumont et Vaux. Cette date a été retenue car non seulement elle permettait de montrer un moment en plein combat, où les bombardements étaient intenses, notamment sur Douaumont mais aussi selon Nicolas Czubak, « pour immerger davantage le spectateur, le visiteur dans la boue, dans l'enfer, c'était mieux de mettre une scène d'automne »¹⁰⁴⁸. Enfin, la dernière époque se situe après la bataille en 1927, avant que le paysage n'ait été

¹⁰⁴⁸ Cf entretien Nicolas Czubak en annexe

replanté, pour montrer qu'il était en friche et pour montrer également la construction d'un monument emblématique qui est l'Ossuaire de Douaumont qui est face aux visiteurs depuis la salle. Ainsi, on peut comprendre la transformation progressive du champ de bataille en champ mémoriel. Dans les modélisations, tous les forts et ouvrages qu'on peut voir depuis le point de vue adopté sont représentés mais l'expérience est focalisée sur les deux points de repères qu'on peut voir la forêt et l'ossuaire de Douaumont.

Le dispositif comprend 5 bornes en libre-service. Elles sont équipées d'un casque, d'un écran qui sert aussi d'écran de retour de l'expérience ce qui permet aux autres visiteurs présents dans la salle de voir une partie de ce que l'utilisateur voit. C'est une façon de ne pas les exclure du dispositif et de leur donner envie de faire l'expérience à leur tour. Les casques utilisés sont des casques filaires du constructeur Vive, et les capteurs sont positionnés en hauteur, de sorte que l'on ne peut y accéder et que leur position est fixe. Les bornes ont été construites sur mesure. Au sol, une signalétique a été rajoutée, elle prend la forme de pas qui guident les visiteurs jusqu'aux bornes. Un agent est généralement présent dans la salle pour veiller au bon déroulement de l'expérience, au respect du matériel et répondre éventuellement aux questions des visiteurs.



Aperçu de la salle du troisième étage et du dispositif technique

7.5.3. Le déroulé

L'expérience dure environ 5 minutes. L'utilisateur s'assoit sur le siège de la borne, choisit sa langue en pressant un bouton (français, anglais ou allemand) et enfile le casque. L'expérience démarre. L'utilisateur est plongé dans un espace noir, sans fond, au sol de la terre et des cailloux, en gris. Comme s'il était sur le champ de bataille. Pendant que les contenus chargent (la progression est indiquée par une barre de téléchargement), les recommandations s'affichent sur un écran 2D dans l'espace virtuel. Elles sont les suivantes : l'expérience fortement déconseillée aux personnes épileptiques, les enfants doivent être sous surveillance des parents, il faut rester assis sur le fauteuil et manipuler le casque avec précaution. Ensuite, ce sont les consignes de réglage du casque qui apparaissent puis l'utilisateur est invité à pivoter en suivant la flèche bleue qui apparaît dans l'environnement virtuel. Derrière l'utilisateur se trouve une montgolfière avec une vidéo qui nous montre un utilisateur qui tend les mains, avec dessous, deux consignes : tendre les mains pour attraper ou activer les objets.

L'expérience est divisée en quatre grandes séquences, deux avant, une pendant et une après la bataille. Est également incluse une séquence de conclusion. Chaque séquence est divisée en plusieurs petites séquences dont la transition se fait par un fondu au noir. La première séquence commence. L'utilisateur est d'abord dans le noir total où seule est visible l'inscription : 5 août 1914, à proximité de la gare de Fleury-devant-Douaumont. Puis la scène s'ouvre. L'utilisateur est à côté de la gare, un train y est stationné. Autour, on ne voit que des champs occupés par un âne et des vaches. Il y a 3 soldats dont un commandant à côté d'une machine qui ressemble à une voiture ancienne et la montgolfière. Après quelques secondes, l'utilisateur est téléporté à côté de la montgolfière. Le commandant s'adresse à l'utilisateur pendant que les deux autres soldats s'affairent autour de la voiture : « La dernière étape de votre formation de sapeur sera le repérage des points stratégiques de la place fortifiée des rives de la Meuse depuis ce ballon captif. Allez recrue, montez dans la nacelle. » L'utilisateur est ensuite téléporté dans la nacelle. Une carte est accrochée au bord, sur la gauche. La montgolfière décolle et prend de la hauteur.

La deuxième séquence commence de la même manière avec un écran noir où est indiqué : 5 août 1914, 550 mètres d'altitude. Quand la scène s'ouvre, l'utilisateur est donc dans la nacelle en altitude. La voix du commandant se fait entendre comme si elle provenait d'un appareil de communication ancien, légèrement grésillante : *Vous m'entendez ? ah ce fichu*

*casque ! Vous voilà à 550 mètres d'altitude, impressionnant n'est-ce pas ?! Vous allez apprendre à observer en utilisant des jumelles, prenez celles qui se trouvent devant vous et profitez-en pour regarder aux alentours. Au fur et à mesure qu'il observe le paysage et tourne la tête, l'utilisateur peut voir et situer les villages et places fortes qui sont signalés par une flèche orange et leur nom s'affiche : (de gauche à droite) ouvrage de Froideterre, abri caverne des 4 cheminées, ouvrage de Thiaumont, village de Fleury-devant-Douaumont, village de Douaumont, fort de Douaumont, fort de Tavannes, caserne Marceau, Verdun. Des jumelles apparaissent sur la droite, sur le bord de la nacelle. On peut les prendre et si on ne le fait pas, elles se mettent automatiquement devant nos yeux. A travers ces jumelles, l'utilisateur peut observer le paysage de plus près. Pendant ce temps, la voix off continue : « Au nord, vous apercevez le fort de Douaumont. C'est une solide construction que l'on doit au général Séré de Rivières. Le chantier n'est pas terminé, on vient d'installer récemment une nouvelle tourelle et c'est pas fini. Ça prend du temps mais ça en vaut la peine ! De là-haut, vous êtes comme un aigle perçant le ciel de ses yeux, ne vous laissez pas trop griser par la sensation recrue ! ». La séquence avec les jumelles se termine, la voix off indique : « Retirez les jumelles et profitez une dernière fois de la vue, allez, on va vous redescendre. » A ce moment, apparaît une feuille de journal qui vole dans l'air et vient se coller contre un des liens de la nacelle. C'est le journal *La Meuse* dont on peut lire le gros titre, *Les Allemands en Belgique*, ainsi que les sous titres : *Les Allemands envahissent la Belgique. La défense de notre territoire. Les premiers engagements.* La séquence se termine avec le commandant : « J'espère qu'ils ne passeront pas la frontière cette fois. Très bien recrue, vous avez accompli votre mission et réussi avec brio cette étape ».*

La troisième séquence s'enchaîne, apparaît l'indication toujours sur écran noir : 23 octobre 1916, 550 mètres d'altitude. Quand la scène s'ouvre, l'utilisateur qui est toujours dans la nacelle peut voir le champ de bataille, paysage dévasté et lunaire. Des bombardements sont en cours, on les voit au sol et dans les airs. Les obus arrivent depuis l'arrière, près de Verdun, symbolisés par une lumière et une trace dans le ciel quand ils arrivent, de la fumée quand ils sont tombés. On entend le bruit des bombardements. La voix du commandant reprend : « On bombarde le Fort de Douaumont en vue de l'attaque de demain, faites rectifier le tir si nécessaire. Dites-nous là-haut si leur tir touche leur cible, en particulier le Fort de Douaumont ». Deux avions arrivent, le premier est chassé par le deuxième qui lui tire dessus. Ils passent juste à côté de la nacelle. Le commandant commente : « Ce n'est pas passé loin ! Vous êtes toujours là ? Ce n'est pas le moment de paniquer, nom de nom. Les coordonnées de tir semblent bonnes. C'est bon, on vous redescend ».

Enfin, la quatrième séquence s'enchaîne : 10 septembre 1927, en face de l'ossuaire. L'utilisateur est toujours en altitude. Le bruit des bombardements a été remplacé par celui des oiseaux. Le paysage est lunaire mais l'herbe à repoussé. En face de lui, l'utilisateur peut voir l'ossuaire de Douaumont en construction et son cimetière. Sur la droite, un train et un tronçon de tranchée, démolis en partie. On peut apercevoir les restes d'un toit d'abri avec des planches et des branches de bois. Après quelques secondes, la nacelle commence à redescendre doucement et le train qui démarre. Une voix off se fait entendre, ce n'est pas le commandant : « *Cher ami, quel bonheur de vous retrouver vivant après toutes ces années d'horreur. J'ai vu sur votre visage que vous avez aussi eu votre lot de tragédies. Combien sont morts à cause de cette folie ? Soupir* ». Une fois qu'il est arrivé au sol, l'utilisateur se trouve derrière un photographe avec son appareil, c'est lui qui parle. Il reprend : « *Quel bel édifice ils construisent à la mémoire de tous ces malheureux qui ont péri. Et cette ligne de fer qu'ils ont dû entièrement reconstruire. Tout un symbole. Je vais immortaliser ce moment* ». Au même moment, le train arrive et le photographe le prend en photo. Puis il regarde le paysage la main sur les yeux, un peu penché comme s'il cherchait à voir quelque chose. La grue qui est à côté de l'ossuaire est en mouvement, elle tourne de droite à gauche. Il continue : « *Ah, ce paysage est à l'image de notre cœur, désolé et en ruine. Cette prairie qui abritait autrefois tant de vie est à présent condamnée à porter un deuil éternel. Les hommes planteront des arbres pour compenser la plaie mais jamais, plus jamais cette terre empoisonnée ne pourra nourrir leurs enfants* ».

L'expérience se termine sur une dernière séquence, dans un environnement noir apparaissent trois photos aériennes d'archives qui représentent les 3 périodes que nous avons vues : 1914 : photo de la région de Verdun avant la bataille ; 1916 : le champ de bataille dévasté par les bombardements ; 1917 : on voit le point de vue qu'on a quand la nacelle redescend avec l'ossuaire de Douaumont en construction, la grue à sa droite. Devant nous, le train, le même que celui qui est passé devant nous dans l'expérience. En dessous, l'inscription : « FIN. Vous pouvez retirer le casque ». Une fois l'expérience terminée, l'utilisateur n'a plus qu'à reposer le casque dans la borne.

L'expérience fonctionne donc essentiellement sur une logique comparative, où l'utilisateur peut comparer le paysage à trois moments différents, se rendant compte ainsi de son évolution. Cette comparaison se fait entre les séquences virtuelles mais aussi par rapport à l'environnement tangible, c'est-à-dire le site tel qu'il est aujourd'hui, que l'on voit à travers les baies vitrées de la salle et que le visiteur ira visiter ensuite. Elle fonctionne également à la fois sur une logique sélective car elle se focalise sur un point précis, celui de l'évolution du paysage,

en mettant la guerre à distance pour aider l'utilisateur à se focaliser sur le paysage, et à la fois sur une logique globalisante puisque le point de vue en hauteur permet d'avoir un point de vue global sur le champ de bataille et ses environs. Si le niveau d'interactivité est assez faible et le scénario linéaire, le point de vue proposé à l'utilisateur et la narration donnent cependant la sensation d'être en action. La narration sonore, en particulier le fait que le commandant et le photographe s'adressent directement à l'utilisateur, renforce le sentiment d'immersion. Le son joue d'ailleurs un rôle important dans toute l'expérience à plusieurs niveaux, permettant à la fois d'enrichir le paysage et de lui donner plus de réalisme et à la fois, de guider l'utilisateur en lui indiquant ce qui se passe, en l'invitant à observer le paysage et en lui donnant des informations historiques et scientifiques autour de l'observation du champ de bataille pendant la guerre. Si l'évolution du paysage est le sujet principal de l'expérience, la position dans laquelle est mis l'utilisateur, celle d'une recrue chargée de l'observation du terrain, est un prétexte idéal pour faire découvrir aux utilisateurs cette thématique qui fait totalement écho à la scénographie du mémorial. Pour rappel, au deuxième étage, les visiteurs ont un point de vue en hauteur sur le champ de bataille et peuvent découvrir comment s'organisait l'observation du terrain et des troupes ennemies. Mais elle a ceci de différent, elle ne plonge pas les utilisateurs dans les combats comme c'est le cas de la scénographie. La guerre et sa violence sont tenues à distances. On ne voit pas d'ailleurs de soldats pendant la séquence d'octobre 1916, seulement l'artillerie, les obus, les avions. Deux soldats, deux hommes sont présents, le commandant et l'utilisateur qui est dans la peau d'un soldat mais à distance du champ de bataille.

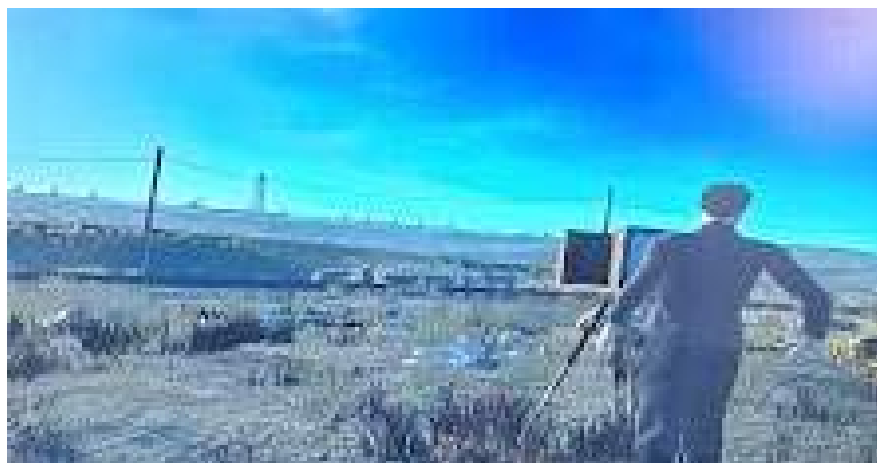
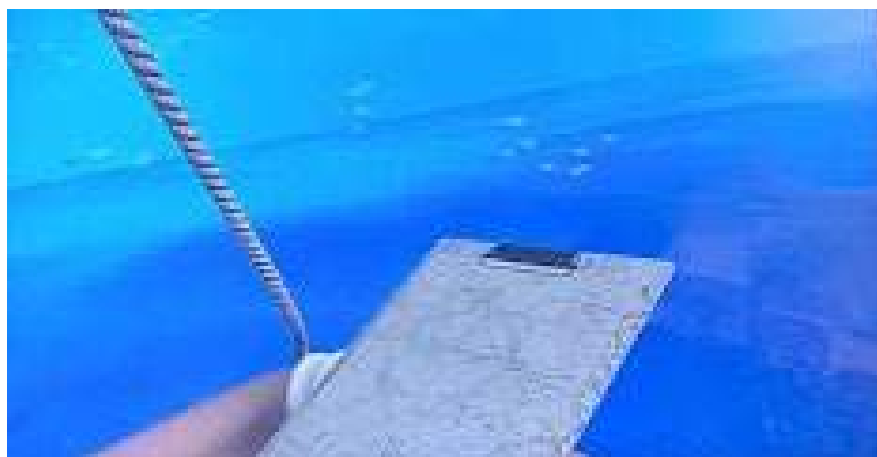
D'après l'entretien réalisé avec Nicolas Czubak et Jonathan Sanhagi, les retours des visiteurs sont très positifs. La demande est même plus forte que ce qui avait été anticipé par le Mémorial, qui pensait que l'expérience intéresserait plutôt les jeunes publics. Le constat est que le dispositif touche tous les publics, y compris les plus âgés. Régulièrement, des files d'attentes se créent et la curiosité est d'autant plus forte que les visiteurs peuvent voir le retour des utilisateurs qui sont sous casque, dans l'écran vidéo qui se trouve intégré dans les bornes. Le Mémorial regrette d'ailleurs de ne pas avoir acheté plus de casques, pensant qu'il y aurait moins de publics. Il est intéressant de constater selon les observations de Nicolas Czubak et Jonathan Sanhagi que certains visiteurs parlent, répondent aux personnages qui parlent dans l'expérience, expriment leur surprise par des « waouh ».



Ci-dessus : aperçu de l'écran de transition



Ci-dessus : de gauche à droite et de haut en bas : vues de la séquence de 1914, vue du paysage depuis la nacelle, vue du paysage à travers les jumelles et vue des avions depuis la nacelle (séquence 1916)



Ci-dessus, de haut en bas : vue de la séquence de 1916 depuis la nacelle avec la tablette, vue de la séquence de 1921 avec l'Ossuaire de Douaumont en construction et vue depuis le sol avec tranchées sur la droite.

7.6. Tranchée de Chattancourt

Toujours dans la région de Verdun, la *Tranchée de Chattancourt* offre aux visiteurs 100 m de tranchée reconstituée avec des abris et un cantonnement. Elle est gérée par l'Association de la tranchée de Chattancourt présidée par David Amberg mais à l'origine du projet, c'est une autre association également gérée par David Amberg qui a commencé le projet, l'Association des Francs-tireurs lorrains. La *Tranchée de Chattancourt* est ouverte au public depuis avril 2017. Malheureusement, nous n'avons pas pu effectuer d'entretien avec David Amberg, qui n'a répondu qu'à quelques questions par téléphone, nous donnant des informations que nous avons déjà trouvées en ligne. Cependant, nous avons pu nous rendre sur site pour effectuer une visite et récolter des informations détaillées sur la reconstruction. Nous avons également eu la chance de pouvoir nous entretenir de manière informelle avec la personne chargée de l'accueil et des visites, puis un peu plus tard, de réaliser un entretien formel avec Manon Folliard, médiatrice pendant deux saisons successives. Cet entretien a été particulièrement riche d'informations sur le fonctionnement de l'association et les incohérences que nous avons déjà pu relever ou pressentir lors de notre visite et de nos recherches. Les nombreuses informations que l'on trouve sur internet, site internet de l'association, reportages vidéo et interview avec David Amberg, nous ont également permis une analyse approfondie du discours ou plutôt des différents discours portés par l'association autour et pendant la visite. Cependant notre analyse n'est pas totalement complète car pour cela il aurait fallu mener un entretien formel avec David Amberg mais aussi suivre plusieurs visites guidées, avec le président et avec ses médiateurs.

7.6.1. La genèse du projet

Selon David Amberg, président de l'association La tranchée de Chattancourt, c'est l'histoire de passionnés qui ont décidé d'acheter un terrain pour reconstituer une tranchée. C'est à la fois ce qu'il nous a dit lors de notre rapide entretien téléphonique, ce qui est inscrit sur le site internet de l'association et ce qu'on trouve dans des articles de presse. Cependant, le contexte exact est un peu différent. Selon un article paru sur le site de France 3 région¹⁰⁴⁹

¹⁰⁴⁹ <https://france3-regions.francetvinfo.fr/grand-est/meuse/verdun/verdun-guerre-tranchees-plutot-tranchee-entre-deux-associations-980610.html> [consulté le 6 octobre 2022]

confirmé par notre entretien avec Manon Folliard, ex-médiatrice de La tranchée de Chattancourt, à l'origine du projet, il y avait deux associations sur ce projet : Les Francs-tireurs lorrains dirigée par David Amberg et l'association La tranchée dirigée par Laurent Ladrosse. Ces deux associations travaillaient déjà ensemble autour de la reconstitution d'une tranchée, la tranchée de Mogeville ouverte en 2006 par Laurent Ladrosse. Cette tranchée qui se trouvait sur le terrain d'un particulier, est fermée 7 ans plus tard, en 2013. Elle aura accueilli 53 000 visiteurs selon un article du Lorraine Magazine¹⁰⁵⁰. Sur le site de Verdun Meuse, Site officiel de la Mission Histoire du Département de la Meuse, un article datant du 09/09/2013 indique que la cause de ce déménagement est que « la tranchée a subi l'usure des intempéries »¹⁰⁵¹. Les deux associations cherchent alors un autre site mais se trouvent rapidement en conflit. C'est David Amberg qui est le propriétaire du terrain et son association, qui récupère la mise en place du projet.

La tranchée de Chattancourt ouvre en avril 2017 après deux ans de travaux. La même année est créée l'association de la tranchée de Chattancourt à qui est confiée la gestion du site. Concernant sa fréquentation, la tranchée aurait accueilli 50.000 visiteurs entre l'ouverture en 2017 et avril 2022¹⁰⁵². Selon une enquête sur la fréquentation des lieux touristiques dans le Grand Est réalisée en 2022 par Agence Régionale de Tourisme Grand Est : Chattancourt a donné 12 100 visiteurs pour 2021¹⁰⁵³. Cependant, nous avons posé la question à Manon Folliard de savoir comment était réalisé le comptage des visiteurs, et nous avons été surprise de sa réponse indiquant qu'il n'y avait pas de technique précise, elle-même ayant mis en place une technique s'appuyant sur le nombre d'entrées, mises en relation avec le chiffre d'affaires pour un comptage précis au jour le jour, pour pallier ce manque. Une démarche abandonnée par la suite. Son modèle économique s'appuie sur les entrées payantes, 4 € pour les adultes et 2 € pour les enfants, ainsi que des ventes de la boutique. Il existe également une cagnotte à l'entrée, pour l'aide aux bénévoles. L'association reçoit également des subventions publiques et privées.

¹⁰⁵⁰ <https://www.lorraine.com/sorties/les-tranchees-comme-si-vous-y-etiez/> [consulté le 6 octobre 2022]

¹⁰⁵¹ <http://verdun-meuse.fr/index.php?qs=fr/gros-plan/la-tranchee-a-demenage> [consulté le 6 octobre 2022]

¹⁰⁵² <https://france3-regions.francetvinfo.fr/grand-est/meuse/verdun/verdun-lieu-de-memoire-de-la-grande-guerre-la-tranchee-de-chattancourt-ouverte-au-public-2525936.html> [consulté le 6 octobre 2022]

¹⁰⁵³ Offre Et Fréquentation Des LIEUX DE VISITE Dans Le Grand Est par l'Agence Régionale de Tourisme Grand Est

<https://fr.calameo.com/agence-regionale-de-tourisme-grand-est/read/006972765d7a21cc91e37> [consulté le 6 octobre 2022]

Le projet de *La Tranchée de Chattancourt* doit à l'origine venir pallier un manque car selon l'association : « Malgré les nombreux monuments présents sur la rive gauche, il n'existait pas de musée ». Cette information a largement été employée pour communiquer, et *la tranchée de Chattancourt* est même désignée comme « la seule tranchée visitable sur le champ de bataille de Verdun », une information que nous retrouverons sur les supports de communication mais aussi dans les interviews et les articles de presse. Cependant, depuis l'ouverture de *la tranchée de Chattancourt* en 2017, d'autres reconstitutions ont été réalisées sur le champ de bataille, notamment celle qui se situe à proximité du Mémorial de Verdun, celle de la butte de Vauquois ou encore, celle de l'ouvrage de la Falouse. C'est donc clairement un argument communicationnel, voire marketing, qui est resté et qui continue à circuler. Sur son site internet, l'association évoque également que suite à ce constat, au départ du projet, son « ambition double, reconstituer une tranchée et créer un musée »¹⁰⁵⁴. Cependant, lors de notre visite, nous avons pu nous observer une confusion à propos de ce concept de musée. Cette confusion vient du fait que l'espace désigné comme musée, accueille dans une salle et même salle, le musée et la boutique de l'association. Or, il n'y a pas de distinction claire entre les deux, les vitrines sont les mêmes et il n'y a pas de signalétique. Ce n'est qu'en regardant de près le contenu des vitrines de la boutique où se trouvent les prix des objets présentés, que nous n'avons pu déterminer quel était l'espace dévolu au musée et celui dévolu à la boutique. Selon les discours de l'association, le site accueille un musée ou alors, elle l'a elle-même qualifiée de musée. Là aussi, selon la définition de l'ICOM, révisée en 2022¹⁰⁵⁵, ce que nous avons vu peut-être remis en question. L'observation du dispositif de reconstitution et les nombreuses informations proposées sous forme de panneaux, témoignages, portraits et photographies anciennes, montre qu'effectivement le parcours est pensé selon des codes utilisés par les musées.

¹⁰⁵⁴ <https://tranchee-verdun.com/> [consulté le 6 octobre 2022]

¹⁰⁵⁵ « Un musée est une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel. Ouvert au public, accessible et inclusif, il encourage la diversité et la durabilité. Les musées opèrent et communiquent de manière éthique et professionnelle, avec la participation de diverses communautés. Ils offrent à leurs publics des expériences variées d'éducation, de divertissement, de réflexion et de partage de connaissances. » <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>

7.6.2. La reconstitution : du projet à la réalisation

Selon le site internet, le visiteur, en parcourant la tranchée, va pouvoir se replonger dans la peau d'un poilu et ainsi avoir une autre vision de la Grande Guerre à travers une expérience décrite comme « incroyable ». Cette proposition est renouvelée dans la page du site qui présente les travaux effectués et est formulée ainsi : « tout au long du parcours, le visiteur pourra se projeter dans la peau du Poilu grâce aux nombreuses explications et aux objets exposés. [...] Un cheminement intéressant, aussi bien pour les adultes que pour les enfants qui vous permettra de comprendre la guerre des tranchées »¹⁰⁵⁶. En réalité, la tranchée est investie d'une double vocation, à la fois pédagogique et mémorielle. Dans un reportage réalisé pour l'émission *Echappées Belles*, David Amberg évoque le fait qu'avec cette reconstitution, il veut « poursuivre le devoir de mémoire » et « sortir des livres d'histoires ». Selon lui, « les visiteurs veulent du concret plutôt que de la théorie ». C'est un discours que l'on retrouve dans d'autres interviews qu'il a donné. Les visites guidées sont faites par des guides qui sont souvent en tenue d'époque, afin de rendre l'expérience ludique¹⁰⁵⁷.

Le projet d'origine prévoit de faire une reconstitution exacte de la tranchée de Toulouse qui passe à proximité du lieu. Il est indiqué par l'association que « chaque partie de la tranchée, abri ou gourbi, a été réalisée avec précision grâce aux manuels d'instruction, aux photos d'époque et aux témoignages des soldats »¹⁰⁵⁸. L'équipe a utilisé des matériaux et des objets d'époque récupérés sur place, auprès d'agriculteurs de la région, glanés dans des brocantes ou sur internet. L'association s'est donc appuyée sur des documents d'archive mais il faut noter qu'aucun archéologue n'est cité, ni aucun historien afin de donner une caution scientifique aux recherches et au discours porté par l'association. Manon Folliard nous l'a confirmé et nous a indiqué que, « aucun diagnostic ni fouille préalable n'ont été effectués sur ce terrain par un organisme archéologique ». Il faut noter qu'une confusion existe quant à l'emplacement de la reconstitution par rapport à la tranchée de Toulouse. Dans l'article d'Actu.fr, selon David Amberg, l'association a « recreusé à l'endroit exact de l'implantation antérieure de l'ouvrage ». Selon lui, « cette tranchée apparaît sur les cartes sous le nom de Toulouse car elle fut très vraisemblablement creusée et aménagée par des Toulousains. Elle partait du village de

1056 <https://tranchee-verdun.com/>

1057 https://www.youtube.com/watch?v=wBnCXIN1c8g&t=80s&ab_channel=LaTranch%C3%A9deChattancourt [consulté le 7 octobre 2022]

1058 <https://tranchee-verdun.com/la-tranchee/> [consulté le 7 octobre 2022]

Chattancourt en direction de Mort-Homme et servait à acheminer les poilus vers les premières lignes de combat »¹⁰⁵⁹. Cette information est à prendre avec du recul car selon l'article de Alain Devos, professeur des Universités à l'Université de Reims, Pierre Taborelli, docteur en géographie, et Robin Perarnau, ingénieur d'études à l'Université de Reims Champagne-Ardenne et membre de l'UMR GEGENAA, le processus d'attribution de noms aux tranchées sont influencés par des facteurs complexes et sont évolutifs (Devos, Taborelli, Perarnau, 2020)¹⁰⁶⁰. Selon Manon Folliard, la tranchée de Chattancourt passe bien à proximité de la tranchée de Toulouse qui se trouverait en réalité sur le terrain voisin, mais il est possible qu'elle la recoupe à certains endroits, du moins, les abris, ce que les éléments trouvés pendant les opérations de creusement de la tranchée reconstituée semblent indiquer. Les cartes d'époque que nous avons pu consulter en ligne indiquent également la présence d'une tranchée à proximité.

Le parcours de visite s'étend sur plus de 100 m. Il comprend un espace d'introduction et de conclusion où sont présentés l'histoire et Chattancourt, des fac-similés de cartes anciennes ainsi que des portraits, présentés ensemble sur une sorte de mur de mémoire. Ensuite, le visiteur accède à la reconstitution comprenant deux tronçons de tranchées dont un en première ligne, des boyaux de communication pour les relier et une reconstitution partielle du no man's land. Dans cet ensemble s'insèrent un poste de secours, un poste de communication, un abri d'officier, un abri de soldats et un poste d'écoute. Après les tranchées, est présentée la reconstitution d'un cantonnement avec des abris thématiques (forgeron, artisanat de tranchée, coiffeur, ébéniste, pigeonier). Puis les visiteurs pourront rejoindre l'espace de départ en empruntant un dernier tronçon de tranchée. Dans l'ensemble, le parcours de visite traite essentiellement de l'artillerie, notamment des obus qui occupent une large place dans le discours, des combats, de leur violence et de leurs conséquences d'hier à aujourd'hui avec les risques liés à la découverte d'obus et d'engins explosifs. On trouve peu d'informations liées aux batailles, celle de Verdun comme les autres grandes batailles de la Guerre, aux stratégies militaires et peu de lien avec le nord de la France. Il n'y a aucune information sur les techniques de construction des tranchées et leur diversité. La vie quotidienne est traitée dans les tranchées mais de manière moins approfondie, elle l'est plus dans la partie dédiée au cantonnement. La vie civile n'est

1059 https://actu.fr/occitanie/toulouse_31555/centenaire-14-18-des-passionnes-font-revivre-la-tranchee-dite-de-toulouse-a-verdun_3638978.html [consulté le 7 octobre 2022]

¹⁰⁶⁰ Devos Alain, Taborelli Pierre, Perarnau Robin. 2020. « Les noms de tranchées et de boyaux de la Grande Guerre en Champagne », *EchoGéo*, n°53.

absolument pas représentée et il est à noter que les femmes sont totalement absentes du dispositif.

Chaque abri est scénographié de façon à donner l'impression au visiteur qu'il est authentique, ce que viennent appuyer les photographies anciennes présentes à l'entrée de chaque abri mais aussi les objets, souvent présentés comme souillés par la boue ou abîmés, rongés par la corrosion pour les objets en métal. La présence des mannequins dans les abris et le cantonnement, a pour lui aussi pour objectif de rendre la tranchée vivante, d'aider le visiteur à se projeter dans ce qu'était une tranchée à l'époque de la guerre, en situation d'usage, une tranchée habitée par les hommes, un lieu de vie et de combat. Ils sont mis en scène comme si figés dans l'action tout au long du parcours, dans les abris et dans le cantonnement, dans des positions et des situations représentant la vie quotidienne des poilus dans les tranchées. Dans cet esprit de réalisme, les costumes sont maculés de boue, en réalité du ciment, à l'aspect blanchi qui ne fait pas très authentique. Les objets sont d'ailleurs présentés de la même manière, on retrouve des vestes souillées par la boue, des objets abîmés, du métal rongé etc.

Les objets sont également nombreux hors des abris, on croise des objets diversifiés : lanternes, pinces, gourdes, malles de munitions, la mitraillette en première ligne, amas d'objets entre les tranchées et le cantonnement etc. Leur présence semble avoir pour fonction de renforcer le sentiment d'authenticité, l'effet d'immersion et de rendre la tranchée plus vivante. Les objets ont également une fonction narrative. Ils enrichissent le décor, rendent la scénographie plus consistante, permettent de se projeter dans la réalité des tranchées, mais ils font aussi pleinement partie du récit. C'est le cas par exemple des objets placés sur la table de l'abri de l'officier. On y voit une lettre et des stylos, des photographies que l'on peut imaginer être celles de la famille de l'officier, une carte du champ de bataille qui nous indique qu'il travaille sur la stratégie mais aussi des objets du quotidien comme une bouteille, une tasse en métal.

De nombreux panneaux ont été ajoutés à la reconstitution. Nous en avons dénombré 102 que nous avons classés de la manière suivante :

Tableau 7 : Panneaux de la Tranchée de Chattancourt

panneau indiquant espace / abri > en bois, visuel type ancien	10
panneau indiquant un espace, visuel type moderne sans texte	2
panneau indiquant espace type moderne + texte d'information	4
panneau information sur la guerre / les tranchées	11
panneau information risque engins de guerre / aujourd'hui	10
témoignage	7
portrait	13
reproduction de photographie ancienne	27
reproduction photographie récente	10
reproduction archive	5
panneau information dispositif de visite	2
autre	1
Total panneaux	102

La diversité des panneaux, de leur mise en forme à leur contenu est, nous pouvons le voir, particulièrement importante. La moitié de ces panneaux et informations a pour objectif de donner de l'information historique sur le lieu et sur la guerre en général. Une large partie est dédiée à l'artillerie et aux témoignages de soldats. La partie information sur les risques liés à la découverte d'engins explosifs tient une place importante dans le dispositif, 20%, avec 10 panneaux et 10 photographies soit un total de 20 panneaux sur 101. Cependant, lors de notre entretien avec Manon Folliard, nous avons appris que ces panneaux ont été enlevés. Nous ne connaissons toutefois pas la raison de cette démarche.

Les panneaux historiques semblent avoir différentes fonctions. D'abord, l'authentification et la légitimation du dispositif. Les photographies positionnées devant chaque abri permettent au visiteur de se rendre compte que ce qu'il voit est équivalent à ce qui était. Ils permettent d'ancrer la reconstitution dans une forme d'authenticité et de la légitimer en montrant que « c'était réellement comme ça ». C'est par exemple le cas de la photographie qui se trouve devant La villa de la dèche, on y voit un abri, de construction similaire avec un soldat

à l'intérieur. Idem pour le poste de secours. Ensuite, donner à voir la réalité de la guerre. Les photographies que l'on trouve tout au long du parcours montrent ce qu'était la guerre et la violence qu'elle a engendrée. C'est le cas par exemple du poste de secours : on y voit des gueules cassées, des soins administrés aux soldats. Ou encore celui des photographies accompagnant les grenades exposées dans le boyau qui mène en première ligne : on les voit en situation d'usage, dans les mains des soldats, parfois en pleine action. Une autre fonction des panneaux est de montrer une réalité difficile à reconstituer et montrer d'autres images de la guerre. Les photographies nous donnent d'autres images de la guerre, certaines difficiles à reconstituer, celles qui relèvent de l'action, des différentes situations que les soldats ont pu connaître (photographies de situations comme le soin des soldats, les combats, les gueules cassées). Enfin, nous pouvons évoquer comme dernière fonction, celle de rendre vivant le dispositif. Les panneaux et les photographies, aident à stimuler notre imaginaire car sur les images des soldats en action, pendant la guerre, on imagine plus facilement comment ces tranchées étaient habitées, comment « on faisait la guerre ». C'est par exemple le cas du poste de téléphone ou la photographie montre deux soldats dans un décor similaire en train de téléphoner. On peut alors mieux se projeter et les imaginer dans l'abri que l'on a sous les yeux. C'est aussi le cas des photographies accompagnant les grenades dans le boyau, on imagine alors ce qui se passait dans le boyau lors des combats.

C'est cette même fonction de rendre le dispositif plus vivant, et de légitimer le discours que semblent avoir les 13 portraits répartis dans le parcours de visite. Leur présence permet également de montrer la dimension internationale de la guerre à travers les différentes nationalités qui sont présentées. Certains de ces portraits assurent un lien direct avec le musée, comme celui d'Augustin Combaco présenté en début de visite et dont la plaque d'identité est présentée au musée ou César Vangeluwe, présenté en fin de visite, et dont le livret militaire est également exposé au musée avec ses médailles. Enfin, la présence de ces portraits a également pour but de rendre hommage aux soldats, selon les volontés de David Amberg dont nous avons parlé précédemment, et le mur de mémoire présenté dans l'espace d'introduction et de fin de visite.

Malgré une volonté apparente de proposer une reconstitution fidèle et de porter un discours sérieux, le dispositif entretient une véritable confusion sur l'histoire du site et du village de Chattancourt, mais aussi sur la guerre, en particulier sur la réalité des tranchées. Nous avons d'ailleurs fortement ressenti cette confusion lors de notre visite, c'est ce qui nous a incité à approfondir si largement nos recherches autour de ce dispositif et sur l'histoire de

Chattancourt. L'analyse du discours à travers la reconstitution de la tranchée, sa mise en scène et les panneaux, ainsi que l'analyse approfondie de l'utilisation des sources, révèlent un discours recomposé et des sources manipulées malgré un fond de vérité historique, toujours à la limite de l'histoire et de la fiction.

D'abord, la reconstitution de Chattancourt est loin d'être une reconstitution de tranchée en plein combat. Elle s'apparenterait plus à des sillons de terre reliant au mieux des abris en mauvais état, au pire de simples trous d'obus. Dans sa progression, le visiteur va passer d'une tranchée, celle de Toulouse, dont on ne connaît pas la position au sein du réseau réel de tranchées de Chattancourt, à une tranchée de première ligne dont la reconstitution est donc également loin de la réalité. D'autant que, nous l'avons vu, il semble peu probable qu'il y ait eu une tranchée de première ligne dans le village, qui était à l'arrière de la ligne de front, aux pieds du Mort-Homme où se trouvaient les tranchées d'attaque même si le village a bien été rasé et qu'il a accueilli des infrastructures militaires dont des tranchées.



La photo ci-contre qui montre des soldats dans une tranchée sur le Mort-Homme en 1916 est cependant déjà très parlante. Titre : Soldats français du 87^e Régiment dans leurs tranchées sur la côte 304 à Verdun. Date : 1916. Source : National Army Museum (NAM. 2007-03-7-3)

L'ensemble présenté par la *Tranchée de Chattancourt* semble être plus proche des tranchées de seconde voire de troisième ligne si l'on observe les éléments de construction, la taille, la largeur de la tranchée mais également les abris et leur mise en scène. Les premiers aménagements semblent plus proches de la réalité. Cependant, nous pouvons supposer qu'ils ont évolué pour faciliter l'entretien de la tranchée et peut-être aussi pour mieux coller au discours.

La lecture de nombreux témoignages, dont celui de Maufrais, et d'ouvrages d'historiens, montrent qu'en réalité, en première ligne, le poste de secours ne pouvait pas être si large, que les abris des soldats en première ligne étaient beaucoup plus précaires, plus proches d'un trou dans la terre recouvert de quelques planches de bois dans lequel parfois les soldats ne rentraient pas entièrement, que d'un abri large avec des lits superposés. La présence du cantonnement entre les tranchées est également un problème puisque l'on sait que le cantonnement était à l'arrière des tranchées et du front, et que c'était un espace dédié au repos. Les éléments employés pour reconstituer la tranchée sont aussi discutables mais il faudrait les soumettre à un spécialiste pour en être sûr.

L'histoire de Chattancourt est également présentée de manière totalement désolidarisée de celle de la bataille de Verdun dont il fait pourtant partie. Ce qui pose problème également, c'est l'utilisation des témoignages et la manipulation des sources. Le témoignage de Louis Maufrais par exemple, a été recomposé à partir du récit publié dans le livre *J'étais médecin dans les tranchées 2 août 1914-14 juillet 1919*, paru en octobre 2008¹⁰⁶¹. Le récit est tronqué, ce que nous pouvons comprendre et que nous avons déjà observé, pour des raisons d'intelligibilité. Mais le fait que les phrases ont aussi été réorganisées témoigne d'une volonté de recomposer un discours propre à la tranchée de Chattancourt. C'est ce que confirme l'analyse des quatre témoignages du poste d'écoute à propos d'une attaque de gaz ayant eu lieu à Chattancourt le 26 novembre 1915. Les témoignages sont tous issus du livre de Jacques Péricard, *Verdun : histoire des combats qui se sont livrés de 1914 à 1918, sur les deux rives de la Meuse*. Ils ne sont pas présentés entiers, ils ont été modifiés et certains mots remplacés comme le mot boyau dans le témoignage du soldat Demigneux, qui a été remplacé par celui de tranchée. La source n'est pas

¹⁰⁶¹ Maufrais Louis. 2008. *J'étais médecin dans les tranchées : 2 août 1914-14 juillet 1919*, R. Laffont. Paris, 336 p.

indiquée, seule la date et la mention Chattancourt figurent sur les panneaux. Selon la thèse du pharmacien Arnaud Lejaille, *La Contribution des pharmaciens dans la protection individuelle contre les gaz de combat durant la Première Guerre mondiale*¹⁰⁶², l'attaque de gaz a bien eu lieu à la date indiquée, mais elle n'a touché ni le village de Cumières ni celui de Chattancourt comme indiqué par les panneaux. Elle aurait eu lieu entre les Forges, Béthincourt et Avocourt qui sont au nord du village.

L'ensemble du discours place à tort, et sans validation scientifique Chattancourt en première ligne, au cœur des combats dont la violence est largement mise en scène et rappelée en permanence au détriment de tout le reste ou presque. La mise en scène est parfois même très sanglante comme c'est le cas du poste de secours avec ses morceaux de bras coupés posés dans des bassines à même le sol et ses soldats mutilés. Notons tout de même que cette mise en scène a toutefois disparu depuis notre visite à l'occasion du réaménagement du poste de secours pour des raisons de sécurité et suite à l'achat de nouveaux mannequins.

¹⁰⁶² Publié en grande partie sur le site <http://www.guerredesgaz.fr> [consulté le 10 octobre 2022]



Vue de l'espace d'entrée et de sortie avec le mur de la mémoire ainsi que le panneau historique et les deux cartes



Vue de l'entrée de la tranchée



Vues du poste de secours



Ci-dessus (de gauche à droite) : entrée de la tranchée de Toulouse et signalétique en bois ; poste de communication



Ci-dessus (de gauche à droite) : boyau de communication, exemple de panneau « portrait »



Ci-dessus (de gauche à droite) : entrée de l'abri de l'officier, et vue de l'intérieur de l'abri des soldats (Villa de la Dèche)



Ci-dessus : exemple de panneaux et objets affichés dans la tranchée



Ci-dessus : entrepôt des objets trouvés



Ci-dessus (de gauche à droite) : vue du cantonnement et d'un abri (cordonnier)

7.7. Les Amoureux de Verdun. Puy du Fou

Le spectacle *Les Amoureux de Verdun* est le premier spectacle qualifié d'immersif par le parc même si nous l'avons vu précédemment, l'immersion fait partie de son ADN et est le premier pilier de son succès. Il a été primé plusieurs fois notamment en 2016 comme « meilleure création au monde » par la *Themed Entertainment Association* (TEA) qui représente plus de 700 parcs et spectacles dans une quarantaine de pays et dont la cérémonie annuelle est considérée comme l'équivalent des oscars par l'industrie du divertissement mondial¹⁰⁶³. Le spectacle n'est pas considéré par le parc comme un spectacle, dans sa communication, dans le making off du projet comme dans la réponse de Vanessa Maudet, responsable des spectacles immersifs du Puy du Fou, à notre questionnaire : « L'intention, lors de sa création, était clairement de prendre les visiteurs par la main pour les emmener « dans la scène », revivre une période qui nous parle à tous, la Première Guerre mondiale. Les Amoureux de Verdun, ce n'est au final, PAS un spectacle mais un hommage vivant que le Puy du Fou souhaite rendre à tous les poilus qui ont donné leur vie pour la France. C'est quelque chose de totalement nouveau dans un parc de loisirs et nous sommes très attachés au don de soi. Nous voulions marquer les esprits en plongeant les visiteurs dans cette période qui a marqué le pays et c'était une manière, en 2015 (année du centenaire) de rendre également hommage ».

7.7.1. Le processus de création

Le spectacle a ouvert le 11 avril 2015 après 3 ans de recherche et de développement. Il nous a été difficile d'obtenir des informations sur le contexte de production et le processus de création car la personne alors responsable des spectacles immersifs était mobilisée sur le projet du Puy du Fou espagnol au moment de nos recherches et il nous a été impossible d'obtenir son contact. Nous avons pu obtenir quelques informations via un questionnaire auprès de sa successeuse Vanessa Maudet. Nous avons donc complété nos informations sur ce spectacle au fil de nos recherches et de nos entretiens, notamment auprès d'Alain Jacques. Grâce à lui nous avons pu découvrir que la reconstitution avait été confiée à Laurent Mirouze, spécialiste des

¹⁰⁶³ <https://blog.puydufou.com/2016/04/03/le-puy-du-fou-recoit-loscar-de-la-meilleure-creation-mondiale-a-los-angeles/> [consulté le 1^{er} novembre 2022]

armes et des uniformes de la Guerre de 14 et également conseiller historique sur des films. Ce dernier s'est appuyé sur plusieurs historiens et archéologues dont Alain Jacques, pour l'aider à récolter des objets authentiques qui pourraient être utilisés dans la scénographie de la tranchée. Ensemble, ils ont fait le tour des agriculteurs du voisinage, pour récupérer des objets en fer ou en verre, trouvés dans les champs et destinés à être jetés ou vendus car ne représentant pas un intérêt scientifique. D'autres objets ont été récupérés auprès de collectionneurs et au total, ce sont plus de 25 000 objets qui ont été intégrés dans la reconstitution dont nombre d'entre eux sont authentiques. Selon Vanessa Maudet, le but « n'est absolument pas d'exposer des objets « chinés » tel que l'on pourrait le faire dans un musée » mais de reconstituer les tranchées de la manière la plus authentique possible et dans les moindres détails pour « faire vivre » le spectacle. C'est pour la même raison que le spectacle intègre une dizaine de comédiens en tenue de soldat qui déambulent dans les tranchées.

Le travail de création a lui été élaboré en interne par l'équipe artistique composée de scénographes, de la direction artistique et d'historiens. D'après Vanessa Maudet, c'est Nicolas de Villiers, en tant que directeur artistique, qui a monté le scénario. Pour ce faire, « il s'est inspiré de milliers de lettres de poilus authentiques pour monter le scénario qui est l'histoire d'un échange épistolaire entre un poilu (Louis) et sa fiancée (Thérèse) en pleine bataille de Verdun ». Une fois le scénario écrit, ce fut aux scénographes, architectes et à l'équipe technique de prendre le relais. Selon Vanessa Maudet : « en ce qui concerne la technique, cela consistait en l'insertion d'un maximum d'effets (sonores, effets spéciaux, visuels) pour apporter ce réalisme nécessaire à l'immersion. Toutes les vidéos projetées dans la tranchée ont été tournées sur le site du Puy du Fou par le studio Puy du Fou avec des comédiens de nos équipes. Nous sommes totalement autonomes et cela nous permet une plus grande liberté. Un champ de bataille a été simulé et reconstitué pour le tournage dans les champs alentour. Les acteurs intervenant dans le spectacle, quant à eux, ont reçu les textes deux semaines avant l'ouverture du Parc pour les apprendre puis ils ont répété en condition sur site une semaine avant l'ouverture avec les intentions dictées par Nicolas de Villiers ».

Au total, selon la vidéo du making off, ce sont également 22 entreprises et 240 personnes qui ont travaillé sur le projet¹⁰⁶⁴. D'après Vanessa Maudet, la première année d'exploitation est considérée comme une année de rodage. A l'issue de cette période, les spectacles peuvent être modifiés selon les retours des visiteurs notamment avec « *les retours internet des visiteurs* ». Ce fut le cas par exemple pour le spectacle *Le Premier Royaume* où « *les visiteurs souhaitaient*

¹⁰⁶⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=BGAEMBaySuI&t=54s> [consulté le 3 novembre 2022]

une meilleure compréhension de l'histoire ». Vanessa Maudet nous indique : « *Nous avons donc, avec la direction artistique, ajouté des éléments de compréhension, des panneaux explicatifs* ». Cependant, d'après elle, pour « les ADV, il y a eu très peu de modifications, les visiteurs adhérant immédiatement à la manière dont le sujet était traité. Nous avons surtout ajouté des effets spéciaux pour rendre le site encore plus réaliste. Ce sont des détails pour vous, mais pas pour nous ».

7.7.2. Le parcours

Le parcours d'un bout à l'autre de la tranchée est d'environ 180 m pour une surface mise en scène de 1800m². Le dispositif multisensoriel inclut des objets authentiques, du mapping vidéo, des animatroniques, une ambiance sonore et des effets spéciaux. Le parcours commence et se termine dans la forêt. Au détour d'une des grandes allées du parc, le visiteur emprunte un petit chemin qui s'enfonce dans la forêt, dont les bordures sont faites comme les fascines qui protégeaient autrefois les parois des tranchées et ponctuées de vieux réverbères. Cette forêt ne peut que nous évoquer les forêts plantées en zone rouge comme celle qui se trouve autour du Mémorial de Verdun que nous avons évoquée précédemment. Ce cheminement permet de faire entrer progressivement le visiteur dans le spectacle, amenant une certaine solennité. A quelques mètres de l'entrée, les fascines laissent la place à des parois composées de planches de bois. Le récit, sonore, commence au moment où le visiteur entre dans le boyau. Le récit tourne en boucle, il est généralement accompagné d'un fonds musical et au fil de sa progression, le spectateur va découvrir à la fois de nouveaux espaces insérés dans les boyaux et les tranchées, ainsi que de nouveaux chapitres du récit.

Le récit que le spectateur va suivre est celui du soldat Louis, qui se trouve sur le front de Verdun à la veille de Noël 1916, et de sa femme Thérèse, à travers leur correspondance. Le spectateur va cheminer dans un réseau de tranchées et de boyaux et découvrir au fur et à mesure le récit et plusieurs espaces : l'abri de repos de Louis, un premier entrepôt de stockage de munitions, les cuisines, des abris de repos, une vieille maison bombardée depuis laquelle se déroulent des combats, un tronçon de tranchée encombré par un char qui menace de tomber, un dépôt d'armes et de munitions, le poste de secours, une laverie, un char à moitié enterré, un abri bombardé et en partie effondré, le poste de communication et enfin entre les ruines d'une église effondrée que nous apercevons depuis la tranchée, la scène finale de la fraternisation de Noël. A la sortie, le spectateur retrouve la forêt, transformée en cimetière.

Tous les abris sont scénographiés, le décor est animé par des effets spéciaux ainsi les murs et le mobilier tremblent quand il y a des explosions, des vidéos sont intégrées dans le décor pour donner l'impression que la tranchée est soit habitée (soldat qui se rase dans l'abri de repos), soit en plein bombardements (projections d'explosions, tirs de mitraillettes à travers les fenêtres de la maison bombardée). Certains objets sont animés, comme le char dont les chenilles tournent toujours. Certains espaces sont occupés par des mannequins animés ou non (abris de repos, maison bombardée, poste de secours), certains par de vrais comédiens (poste de communication). Des comédiens en tenue circulent également dans la tranchée avec masque à gaz sur le visage et fusil à baïonnette à la main. Le souci de réalisme se lit de plusieurs manières dans la scénographie. Les objets, la reconstitution des différents espaces, la tranchée présentée tantôt entière tantôt détruite, tout comme les abris de repos, le *no man's land*, le tronçon de tranchée où l'eau coule et où le spectateur marche dans des flaques, les soldats en tenue, le char qui marche encore. Les détails sont nombreux. Le récit de Louis et Thérèse est également complété par la bande sonore, les bruits de mitraillettes et d'explosion d'obus, les chenilles du char, les bruits d'eau, mais aussi les interventions des soldats que nous voyons mais que nous entendons aussi crier au loin « couchez-vous » ou « obus ». Les effets spéciaux qui font trembler les parois des abris et les éléments scénographiques renforcent ce récit et renforcent le sentiment d'immersion. Tout est coordonné. L'émotion elle, est portée à la fois par le récit de Louis et Thérèse, par l'ambiance sonore, par la scénographie mais aussi par la musique.

La progression dans le spectacle se fait selon une ligne narrative relativement classique, le contexte initial est placé : Louis est sur le front, il correspond avec sa femme Thérèse qui l'attend à l'arrière avec sa petite fille Marie. Puis au fur et à mesure qu'il progresse, la tension monte, le récit et les combats s'intensifient jusqu'au cœur du sujet, la guerre, de la maison bombardée où l'on voit les soldats en pleine action à l'abri effondré. Puis un événement vient interrompre les combats, l'intrigue se dénoue, d'abord quand le spectateur entre dans le poste de communication puis avec la scène de la trêve. La conclusion de l'histoire se fait avec le cimetière extérieur. Le spectacle est conçu comme un film dans lequel le spectateur déambulerait. La musique est très présente, elle vient renforcer les sentiments de Louis, lorsqu'il s'adresse d'une voix tendre à sa femme par exemple, elle renforce la tension lorsqu'il est en plein combat, elle renforce le sentiment d'apaisement dû à la trêve ou bien la tristesse et l'émotion de la perte dans le cimetière. La scénographie de l'espace illustre le récit de Louis et Thérèse, le récit donne corps et rend vivant la scénographie. Ils sont étroitement liés et résonnent en permanence. Par exemple, lorsque dans l'abri de repos Louis remercie Thérèse

pour la crèche et lui dit qu'il l'a installée près des godillots, la crèche est bien installée dans l'abri, près des godillots. Une bougie placée juste à côté permet de la mettre en évidence. Idem dans les autres espaces, lorsque Thérèse demande s'il mange bien, s'il dort bien ou s'il n'est pas blessé, le spectateur se trouve toujours dans l'espace correspondant, les cuisines, les abris de repos, le poste de secours. Mais entre le récit que Louis fait à sa femme et le récit mis en scène dans la tranchée, donc ce que voit et vit Louis, il y a un fort décalage. On comprend qu'il ne veut pas l'inquiéter et la mettre face aux terribles conditions dans lesquelles il vit et qu'il ne lui dit pas toute la vérité et ne répond presque jamais directement. Lorsque le spectateur traverse la cuisine, Thérèse demande à Louis s'il mange bien. Ce dernier répond qu'il mange de la viande mais en voyant les rats pendus entre deux étagères, le spectateur peut comprendre que ce n'est pas forcément la viande à laquelle pourrait penser Thérèse. Idem dans le deuxième abri de repos, quand Thérèse demande à Louis s'il dort bien et qu'il répond « oui c'est très calme », alors que le spectateur est assommé par les bruits des mitraillettes et des explosions. Idem quand le spectateur dans le poste de secours entend Louis répondre à sa femme qu'ils sont très bien soignés lorsqu'elle lui demande s'il n'est pas blessé et qu'il répond juste « on est très bien soignés ». Cette double narration et ce décalage évoque la censure faite aux soldats à qui l'on interdisait de raconter la réalité du front mais joue aussi un rôle narratif, émotionnel, pour mettre en avant la figure de l'homme courageux et protecteur.

La forme narrative et la fonction du récit de Louis changent quand on arrive sur le front, au cœur du spectacle, pas de dialogue, pas de lettre, Louis est occupé à faire la guerre. Le récit vient essentiellement de la mise en scène, des effets spéciaux, des voix que l'on entend ponctuellement, des soldats qui s'avertissent de l'arrivée d'un obus par exemple ou qui, dans la scène du poste de communication, amorcent la transition vers la fin du spectacle en annonçant que la trêve a été déclarée. L'intervention de Louis dans le poste de secours à quoi fait écho la scénographie qui présente une infirmière et un médecin occupés à soigner un soldat gravement blessé, permet de mettre l'accent sur l'horreur et la violence vécue par les hommes mais aussi d'amorcer la fin du récit de Louis qui reprend à la fin, au moment de la trêve de Noël. Ce sera d'ailleurs le dernier dialogue. La voix de Louis qu'on entendra ensuite, sera celle de sa dernière lettre à laquelle Thérèse ne répondra pas puisqu'il sera déjà mort, ce que l'on comprendra uniquement à la fin. Dans l'abri effondré, Louis évoque qu'il est bientôt minuit et qu'ils vont enlever leurs masques à gaz, le spectateur comprend que la fumée qu'il traverse est du gaz ou cela le confirme s'il l'avait compris. Son intervention joue un rôle explicatif. Idem au moment de la trêve, mais c'est aussi un ressort d'écriture pour augmenter l'émotion et insister sur le contraste entre la trêve avec la guerre, symboliquement entre la mort et l'amour. Dans la

dernière partie, le cimetière, on découvre le récit comme le découvrirait Thérèse qui lit la lettre de Louis lui disant « qu'il sera trop tard » au moment où elle la lira. Cette dernière partie résonne avec les tombes constituées de petits monticules de terre surmontés de croix en bois sur lesquelles sont parfois suspendus un casque. Le récit nous place donc tout au long du spectacle dans la peau de Louis, dans la peau du soldat, avant de nous mettre à la place de Thérèse et de nous inviter à réfléchir, à imaginer peut-être, ce que nous aurions ressenti à sa place ou à la place d'un proche.

Le spectacle aborde des thématiques assez larges. Il est plus centré sur le récit du soldat, les combats, l'artillerie, les communications, les blessures et les soins d'urgence mais il laisse une large place à la vie quotidienne (dormir, manger, se laver, s'occuper...). Il aborde la question des sentiments du soldat face aux combats mais aussi l'amour, et très rapidement, la vie civile à l'arrière du front à travers le récit de Thérèse.

La représentation des tranchées est intéressante car elle présente plusieurs états des tranchées, reconstituées de manières différentes en fonction de ce que nous sommes à l'arrière des combats ou sur le front. La tranchée peut être bien construite avec des planches de bois mais elle peut être aussi en terre, boueuse et en partie effondrée. Le fait que le spectateur passe dans la vieille maison est intéressant aussi car cela permet de montrer que la guerre ne se faisait pas que dans les tranchées et que parfois les soldats utilisaient les ruines des bâtiments pour se protéger, qu'ils rattachaient parfois à leur système de tranchée. Cependant, la reconstitution n'est pas non plus exactement fidèle à la réalité et on peut relever des éléments tels que la largeur de la tranchée, beaucoup plus large qu'elle ne le serait en réalité. On peut cependant supposer que c'est une question de circulation et de sécurité. L'accumulation d'objets est questionnable à certains endroits. Les abris semblent parfois trop propres. On peut remettre en question le poste de secours, selon les témoignages rapportés par les historiens et par les combattants à l'époque, les abris de secours qui se trouvaient sur le front étaient beaucoup plus petits et pas aussi bien aménagés. On est plutôt sur un hôpital de campagne à l'arrière du front dans le spectacle, que sur le front. Ce qui pose le plus problème pour les historiens se trouve toutefois dans le récit. Les différents systèmes du réseau de tranchée ne sont pas clairement identifiés, ainsi on passe du boyau à la tranchée sans parfois s'en rendre compte, et surtout de la 2ème ou 3ème ligne à la première ligne sans que cela ne soit clairement indiqué. La bataille de Verdun s'est terminée le 18 décembre 1916. Elle était donc déjà terminée au moment de Noël et la fraternisation proposée par le récit est donc historiquement fautive. On peut également questionner le récit de Louis et de Thérèse en particulier la place de Thérèse qui est présentée

uniquement comme la femme de Louis qui attend son retour à la maison avec sa petite fille et s'inquiète pour son mari. On ne sait rien de sa vie, ou plutôt de comment elle survivait, de son travail, de son environnement.

Lors de notre visite du parc, nous avons pu observer quelques visiteurs, de manière informelle, c'est-à-dire sans protocole d'observation préalablement déterminé mais en les observant et en prenant des notes sur leur attitude pendant et après, leur comportement face aux comédiens, l'allure à laquelle ils marchaient. Certaines de ces observations sont en adéquation avec les réponses de Vanessa Maudet, à savoir des visiteurs visiblement émus à la sortie, certains ne parlant pas, le visage fermé. D'autres sont sortis moins touchés, marchant plus allègrement déjà prêts à continuer leur visite vers d'autres spectacles et périodes historiques. A l'entrée, nous avons pu observer des visiteurs qui refusaient de rentrer ou qui ressortaient après quelques mètres parcourus, dont certains avaient de jeunes enfants. Pendant la visite nous avons pu observer que certains avançaient très vite, pendant que d'autres prenaient leur temps pour observer le décor. Nous avons même observé certains visiteurs aller à la rencontre des comédiens déguisés en soldat, dans une posture assez détachée, amusés par les costumes et par les armes visiblement, d'autres au contraire, n'y prêtaient pas attention, tandis que d'autres encore, s'écartaient pour les laisser passer, visiblement un peu effrayés.



Ci-dessus : Vues de l'entrée de la tranchée



Ci-dessus : Vue de l'abri cuisine avec accumulation d'objets (source : equinox79)



Ci-dessus : Vue d'un abri de repos avec écran vidéo incrusté en fond (source : equinox79)



Ci-dessus : Vue du poste de secours avec écran incrusté (source : equinox79)



Ci-dessus : Vue du front et des soldats depuis la maison bombardée (source : equinox79)



Ci-dessus : Vue de la scène des fraternisations



Ci-dessus : Vue de la sortie

7.8. Verdun 1916, un jeu d'évasion à Nice

L'*escape game Verdun 1916* est un dispositif assez unique. Nous n'en avons trouvé que deux en France, celui-ci et un qui se trouve à Verdun mais il nous a été impossible d'obtenir des informations à son sujet malgré plusieurs relances. Ouvert depuis le 15 juin 2019 dans la salle de loisir Hominum à Nice, *Verdun 1916* propose aux joueurs de mener une enquête sur le front de Verdun en plein combat. Nous avons rencontré Benoit Benedetti, créateur de la salle et fondateur d'Hominum en décembre 2021 et il nous a proposé une visite extrêmement complète de l'*escape game*. Même si nous n'avons pas pu faire le jeu comme un visiteur lambda, nous avons pu explorer la salle dans ses moindres détails, sous le feu de l'assourdissante bande sonore, il nous a montré tous les détails du décor et des énigmes mais aussi comment il accompagnait les joueurs du pitch de début au débriefing de la fin. Une expérience passionnante.

7.8.1. Pourquoi et comment Verdun 1916 ?

Benoit Benedetti est avant tout un passionné de reconstitutions. Il a fait de nombreuses reconstitutions sur des périodes historiques différentes mais toujours dans la peau d'un soldat. Il a participé au rassemblement de reconstituteurs qui a eu lieu à Verdun en 2016 pour le centenaire de la bataille avec des centaines d'autres reconstituteurs de tous horizons. Il nous a confié le plaisir, l'émotion qu'il a eu de participer à cet événement comme pour tous ceux qui étaient là, « c'était plein de reconstituteurs, de types en costume comme nous, qui étaient là à la fois pour le devoir de mémoire et parce qu'ils étaient passionnés ». Cette commémoration et la découverte de Verdun a été pour lui un moment particulièrement marquant dans une ville qu'il qualifie de « presque mythique » ou de « mythique » tout court. C'est sur son expérience de reconstituteur, ses recherches, son imaginaire et sur son savoir-faire qu'il s'est appuyé pour concevoir *Verdun 1916* mais c'est aussi un peu comme il le dit « mon devoir de mémoire ». Ce devoir de mémoire, il le doit à sa passion, son expérience à Verdun mais aussi à son arrière-grand-père Darius dont lui parlait souvent son père. D'origine corse et modeste, il s'est engagé pour gravir les échelons de la société et c'est ce qui l'a amené à combattre à Verdun pendant la Grande Guerre. Nous avons retrouvé la présence et l'influence de cet arrière-grand-père un peu partout dans l'*escape game*, dans la présence de l'artisanat de tranchée, dans le nom donné au mannequin dans la tranchée, dans son imaginaire de la guerre. Verdun 1916 est donc investi

d'une triple fonction, d'abord de divertissement mais aussi d'une fonction pédagogique et mémorielle.

Ouvrir une salle d'échappée game sur la Première Guerre mondiale était un peu un pari pour Benoit Benedetti, car « c'est un thème qui n'attire pas forcément les joueurs au premier abord ». Ils ne connaissent la Grande Guerre « qu'au travers de ce qu'ils en ont appris rapidement à l'école ». Seuls quelques joueurs, souvent très jeunes, viennent parce qu'ils « sont passionnés par la guerre ». Il arrive que Benoit Benedetti les refuse quand ils sont trop jeunes car le scénario n'est pas adapté à leur âge, l'ambiance potentiellement déroutante et qu'ils sont trop jeunes pour apporter quelque chose au groupe qui joue. Les joueurs le lui disent à la sortie, au début « le thème ne les attirait pas » et ils sont venus un peu par défaut car ils avaient « déjà fait tous les *escapes [game]* de la région ». Mais ils disent aussi leur satisfaction à propos de celui-ci, « de leur expérience de jeu » et de l'ambiance qu'ils trouvent « hyper immersifs », un peu comme « dans un film ou dans une aventure ». Les joueurs apprécient aussi le fait que beaucoup des objets soient d'époque, que certains viennent même du front, et posent parfois des questions sur des éléments qui les ont marqués pendant le jeu. C'est là, pendant le *débriefing*, que s'effectue le travail pédagogique et un peu aussi, la transmission du devoir de mémoire. La présence des objets apporte de la légitimité au dispositif et à l'expérience.

La création du scénario et de la salle de jeu a demandé à Benoit Benedetti plusieurs mois de travail. Le budget de la création du décor est de 7000 euros. L'avantage de travailler sur les tranchées est que le décor est beaucoup fait de récupération et d'objets faciles à trouver. Dans un premier temps, Benoit Benedetti a effectué des recherches mais aussi joué à des jeux vidéo sur la Première Guerre mondiale pour s'inspirer. Il a imaginé des pistes de scénarios qu'il a proposé à des professionnels de l'échappée game pour qu'ils les développent. Cependant, les propositions reçues ne correspondaient pas à ses attentes, trop infantiles, pas réalistes par rapport au thème (exemple de la planche avec les boulets qu'il faut faire remonter pour les mettre dans un trou, de la boîte en plexiglas remplie de ferraille dans laquelle il faut plonger la main équipée d'un gant aimanté). Malgré tout, ces propositions inadéquates l'ont conforté dans son idée et sa vision de l'échappée game et l'ont encouragé à se lancer lui-même. Il a donc tout développé lui-même, le scénario et le décor. Son expérience de reconstituteur se ressent dans son souci permanent que tous les éléments du jeu soient cohérents en regard du sujet. Si des adaptations ont été faites pour les besoins du jeu et à cause des contraintes de l'environnement (salle en intérieur sur deux étages), le scénario et le décor ont été créés pour coller le plus possible à la réalité historique ou du moins donner l'impression que c'est le cas. Avant le

lancement, une série de tests ont permis de confirmer ou de modifier le scénario. Pour l'anecdote, il y avait au départ un épisode avec du gaz moutarde, qui était en réalité une machine à fumée projetant de la vapeur d'eau donc sans aucun impact sur la santé. Cependant cela avait un impact psychologique tellement important que les joueurs se mettaient à tousser et avaient du mal à respirer.

7.8.2. L'escape game : le scénario, la salle et les modalités de jeu

Le scénario plonge les joueurs dans la peau de soldats dont la mission est de reprendre le front et de rétablir les communications avec l'état-major. Après un brief sur les modalités de jeu, le maître du jeu ou *game master* (GM), en charge de veiller au bon déroulement de la session, introduit l'histoire. Ce brief permet donc à la fois de contextualiser le jeu, d'indiquer aux joueurs quels personnages ils vont incarner, quelles vont être leurs missions mais aussi à les plonger progressivement en immersion à Verdun en 1916 et dans leurs personnages. Devant la porte de la salle, à côté de laquelle se trouvent des caisses en bois, une lanterne de tranchée et des casques, le GM entre dans la peau du sergent Dupuis et fait aux joueurs le brief suivant avec une voix forte, qui porte et avec un accent d'antan : « *Allé soldats, avancez, en ligne plus vite que ça. Je vais vous donner vos paniers à salade, ça protège pas des balles, mais en cas d'éclat d'obus ou de projection de terre ça peut servir. Ça se met sur la tête, la grenade devant* ». Il s'interrompt pour leur donner un casque avant de continuer : « *Soldats garde-à-vous. Repos. Soldats vous êtes la fierté de la nation, la fierté du Maréchal Foch, les hommes du 151e régiment d'infanterie. Là-bas vous entendez tonner les canons, c'est Verdun. Les troupes du kaiser seront sur nos positions d'ici une soixantaine de minutes. Il est impératif que vous les arrêtiez. Vous êtes notre dernier espoir, le dernier rempart. Les hommes qui étaient stationnés ici avant vous ont fui leur position face aux Allemands mais vous vous ne fuirez pas n'est-ce pas ?* ». Les participants répondent généralement, soit oui, soit non, soit un peu des deux. Il continue ensuite : « *On ne fuit pas soldats. Vous allez rentrer là-dedans, trouver la salle du générateur, remettre en route le générateur, et ensuite trouver un moyen de contacter l'état-major via le poste de communication avancé qui se trouve dans les tranchées, est-ce que c'est bien compris soldats ?* ». En général, les joueurs répondent oui puis il termine le brief : « *Très bien, allez soldats comme je vous l'ai dit la nation compte sur vous, le maréchal aussi, et par le fait, moi aussi. J'espère qu'on a parié sur le bon cheval. Allez haut les cœurs et vive la France !*

». Ensuite, le GM ouvre la porte et les invite à rentrer en donnant des coups de sifflet et en criant : « *aller aller aller* ». Les joueurs entrent donc au pas de course dans la salle.

La salle est composée de plusieurs espaces : l'abri bétonné, le générateur, le front avec la tranchée et le poste de communication, et le dépôt de munitions.

Les joueurs entrent d'abord dans l'abri bétonné. La salle fait environ 20m². Il y a une petite odeur de bois brûlé et des bruits d'explosion en sourdine mais incessants. On y trouve une petite table en bois, un bureau, des étagères, un lit militaire et de nombreux objets. La salle est mise en scène comme si les soldats étaient partis précipitamment, abandonnant nourriture, vaisselle, jeux, journaux, lettres et autres effets personnels. Les joueurs doivent fouiller la pièce et trouver des objets afin d'ouvrir la porte qui mène au générateur. Ils vont trouver des lettres qui leur serviront plus tard ainsi que des engrenages. Ils vont également trouver les vannes. Cela va leur permettre d'ouvrir la porte de la salle du générateur. Le GM communique avec les joueurs à travers un vieux téléphone, il les encourage et les aide à avancer s'ils sont bloqués. Dans la salle du générateur qui fait environ 5m², les joueurs doivent trouver comment faire repartir le générateur, conformément au *brief* de départ. L'accès aux tranchées se débloque quand ils ont réussi. Les joueurs y accèdent par un escalier en fer. L'espace dédié aux tranchées est assez grand et découpé en plusieurs et différents espaces. L'ambiance lumineuse est assez sombre, la salle n'étant éclairée que par quelques lanternes métalliques et les deux petits écrans qui sont incrustés dans les parois des tranchées et qui diffusent en boucle des images d'archives des combats. La bande son devient très forte, assourdissante, il est difficile voire presque impossible de s'entendre parler entre les bruits d'explosion, les cris, les moteurs d'avion etc. Les parois sont recouvertes de planches en bois, surmontées parfois de sacs de sable. Elles sont légèrement inclinées pour simuler les talus de terre dont les parois n'étaient pas droites. Le plafond est fait de planches en bois, de tôle et de tissus. Un peu partout sont accrochés des faux barbelés et des fils en cuivre pour les communications. A gauche, une échelle donne l'impression qu'on peut monter au front. Dans le prolongement de cette paroi, caché du regard au premier abord, un espace représente une tranchée effondrée après une explosion. Les parois sont faites de tôle ondulée et de planches en bois, en bas. C'est ici que se trouve le cadavre du soldat Darius. Au milieu de la salle, un large poteau recouvert de planches en bois également. Sur les parois sont accrochés des masques à gaz ainsi qu'une affiche, indiquant « n'allez pas là-bas sans masque à gaz ». Il y a également deux fusils appuyés contre les parois. A côté se trouvent également un tabouret en bois et une caisse en bois *Chocolats Poulain*. Derrière, dans la pénombre, il y a quelques objets, des fanions, un drapeau de la Croix rouge, des tissus, un rat

mort. A droite de la salle, il y a un tonneau en bois servant de table avec des récipients en métal posés dessus. Les joueurs doivent trouver comment accéder au poste de communication qui se cache derrière une porte fermée à clé. Il est assez petit, entièrement recouvert de bois et le plafond est composé de tôles métalliques. Il y a une table sur laquelle on trouve plusieurs objets : une machine à écrire, une lettre avec une enveloppe, une reproduction d'une photo de soldats dans les tranchées, un gobelet en métal, un petit récipient en métal ou céramique, une pipe, une petite boîte en fer, une carte ancienne de Verdun, un mètre pliable, des papiers. Au-dessus de la table, il y a un portrait du Maréchal Foch qui cache un coffre. Il y a également accroché au mur, la reproduction d'une *Une du Petit Journal* datant du dimanche 6 décembre 1914 avec l'inscription : « la gaieté dans les tranchées, l'heure de la chanson ». Au fond de la pièce, il y a un poste de communication surmonté par l'inscription : « Décrochez le combiné uniquement en cas d'appel ». À côté on trouve un système de sonnerie et divers objets. Sur le mur de droite, on trouve également un coffret en bois qui contient des branchements et un câble jack. Il y a également une petite étagère en bois sur laquelle sont posés une lanterne métallique et des récipients en bois ou en métal. Dans cette salle, les joueurs doivent récupérer les coordonnées d'artillerie pour les transmettre à l'Etat-major / au Maréchal, qui les contactera via le poste de téléphone présent dans la pièce. Après avoir transmis les coordonnées d'artillerie au Maréchal, les joueurs vont devoir redescendre, et donner les noms des fuyards au Sergent Dupuis. Ensuite, ils doivent trouver comment entrer dans le dépôt de munition pour récupérer à l'aide d'une perche le détonateur qu'ils devront ensuite raccorder à une mine dans le but de faire sauter la position allemande. Quand ils ont raccordé le détonateur et qu'ils sont redescendus, le GM lance l'explosion de la position allemande et c'est la fin de l'expérience. La sortie des joueurs se fait sur fond musical. C'est le *Chant du départ* qui résonne tandis que le sergent Dupuis les attend à la sortie et les félicite d'avoir accompli (ou non) la mission.

La salle est axée sur la fouille du décor plutôt que sur la résolution d'énigmes. La scénographie est pensée pour être la plus authentique possible tout en répondant aux contraintes du lieu et aux besoins du jeu. Elle devait également être peu coûteuse et c'est l'avantage de la tranchée car les matériaux sont très abordables. Cependant, comme dans beaucoup de reconstitutions, certains éléments ne sont pas tout à fait réalistes. C'est une tranchée de première ligne, elle est beaucoup trop large et trop propre. Elle ne rend pas compte non plus de l'ensemble du système de tranchées, avec les tranchées de 1ère, 2ème et 3ème ligne, les boyaux de communication et les multiples espaces qu'ils pouvaient contenir. L'abri bétonné peut donner aux joueurs l'illusion que tous les abris de tranchées étaient bétonnés, en réalité, ce sont surtout

les Allemands qui ont bétonné leurs tranchées, et les abris bétonnés français étaient souvent construits par les Allemands puis récupérés par les soldats français. Si certains objets ont une fonction uniquement décorative, d'autres ne sont là que pour le jeu (ex : pneumatique) et ce sont d'ailleurs ces éléments qui sont généralement anachroniques. Cependant, dans un souci de réalisme et pour ne pas couper l'immersion, ils ont un aspect vieilli, ou ce sont de vieux objets même s'ils ne sont pas d'époque. Pour les objets qui ne sont pas d'époque (ex : masques à gaz modèle seconde guerre mondiale), ils sont choisis pour leur aspect vieillot, ancien. La salle du générateur est par contre une salle totalement anachronique puisqu'il n'y avait pas d'électricité dans les tranchées. Parmi les nombreux objets présents dans les salles, certains ont été achetés à Verdun, et proviennent vraiment du champ de bataille, d'autres ont été chinés. Les fils de cuivre ont été achetés directement à l'armée. Les objets racontent également de manière indirecte la vie loin du front. C'est le cas des affiches (le rationnement du pain, l'ordre de mobilisation générale, l'emprunt national, la mention des enfants) mais également les nombreuses reproductions de coupures de presse qui se trouvent dans les espaces du jeu et les lettres personnelles (bureau dans l'abri et bureau du poste de communication). Concernant les personnages qui interagissent avec les joueurs, eux aussi doivent avoir l'air réaliste et pour cela, Benoit Benedetti s'est inspiré de ses recherches mais aussi de sa propre expérience de reconstituteur et de son imaginaire notamment quand il incarne le commandant qui hurle sur ses troupes, c'est selon lui, l'idée qu'il se faisait de l'armée. Idée confirmée par la suite par des vrais militaires. Le vocabulaire qu'il emploie intègre des mots de l'époque, comme le panier à salade qui désigne le casque, la mention du régiment, des canons et des obus et plus tard la mention des coordonnées d'artillerie, les fuyards ...

C'est une expérience qui met l'accent sur la violence de la guerre, les difficultés des hommes à évoluer dans le contexte des tranchées, notamment à travers la bande son qui est très présente, voire assourdissante. Elle est multisensorielle, tous les sens des participants sont mobilisés excepté le goût : la vue par l'environnement et le décor, l'ouïe avec la bande sonore que l'on entend plus ou moins fort tout au long de l'expérience mais aussi la communication avec le GM et les autres participants, l'odorat avec l'odeur de bois brûlé, les sensations haptiques avec une forte implication du corps pour se déplacer, fouiller, manipuler, monter les escaliers, se baisser à certains endroits etc.

Le débrief joue un rôle important dans la compréhension de l'expérience et de ce que les joueurs ont vu, entendu et perçu. Le GM explique l'histoire, les objets, les choix scénographiques, les choix en termes de *gameplay* par rapport à l'immersion.



Ci-dessus : vues de l'abri bétonné



Ci-dessus de (gauche à droite) : vue de l'entrée de la tranchée et de l'espace du squelette avec écrans montrant les images du front



Ci-dessus : vue du poste de communication

7.9. Timescope

La borne Timescope qui se trouve sur le monument des Fraternisations de Neuville-Saint-Vaast, à côté de la Nécropole nationale de la Targette où 11 500 soldats français ont été entre 1915 et 1917, et de La *Targette British Cemetery*¹⁰⁶⁵. Elle a été développée par la société Timescope et financée par la commune de Neuville-Saint-Vaast, l'Office du Tourisme de la Communauté urbaine d'Arras. Elle est installée sur le monument depuis 2017 et elle est, à notre connaissance, toujours en fonctionnement. Elle a été conçue pour valoriser le monument des Fraternisations qui rend hommage aux fraternisations relatées par le caporal Louis Barthas dans son récit, mais aussi d'une manière plus large, aux milliers de fraternisations qui ont eu lieu sur toute la ligne de front pendant la guerre.

7.9.1. Du monument à la borne

Le monument des Fraternisations a été imaginé et porté par le réalisateur Christian Carion. Originaire de l'Artois, fils d'agriculteur, passionné par la Première Guerre mondiale, il découvre un jour l'histoire des fraternisations, notamment à travers le livre *Batailles de Flandre et d'Artois*¹⁰⁶⁶ de l'historien Yves Buffetaut¹⁰⁶⁷. Il décide d'en faire un film, ce qu'il arrive à faire après son premier film *Une hirondelle a fait le printemps* en 2001, et dont le succès lui ouvre les portes et la confiance du monde du cinéma. Il sort en 2005, le film *Joyeux Noël* qui raconte l'histoire de soldats ennemis sortant des tranchées pour une trêve, fêtent Noël ensemble et à cette occasion, jouent un match de football. Christian Carion décide de tenter d'aller plus loin et de donner vie au monument que Barthas appelle de ses vœux quand il écrit : « Qui sait ? Peut-être un jour sur ce coin de l'Artois on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient l'horreur de la guerre et qu'on obligeait à s'entre-tuer malgré leur volonté ». Il n'est pas le premier puisqu'il existe un monument à la mémoire des fraternisations dans la commune natale de Louis Barthas, dans le Sud de la France. Christian Carion crée donc en 2005 l'association Noël 14 avec le réalisateur Bertrand Tavernier et fédère des personnalités médiatiques. La tâche s'annonce dure, car déjà pendant le tournage de son

¹⁰⁶⁵ <http://www.cheminsdememoire-nordpasdecalais.fr/les-chemins/le-front/necropole-nationale-de-la-targette-neuville-saint-vaast.html> [consulté le 12 novembre 2022]

¹⁰⁶⁶ Buffetaut Yves. 1992. *Batailles de Flandres et d'Artois : 1914-1948*, Taillandier. 95 p.

¹⁰⁶⁷ <https://france3-regions.blog.francetvinfo.fr/le-blog-de-viure-al-pais-france3/2015/12/17/loccitan-louis-barthas-et-le-monument-des-fraternite-du-pas-de-calais.html> [consulté le 15 novembre 2022]

film *Joyeux Noël*, Christian Carion se heurte aux fortes réticences de l'Armée. Il est soutenu par le président de Région, Daniel Percheron. La commune de Neuville-Saint-Vaast donne un terrain situé à côté des cimetières français et anglais. L'association commence à récolter un peu de fonds grâce à un match de foot rassemblant des célébrités dans les années 2008/2009. Puis, dans l'attente d'un soutien officiel qui s'éternise, le projet retombe, l'association entre en sommeil. C'est à l'occasion du centenaire, en novembre 2013, que Christian Carion publie une tribune dans le journal *Le Monde* qui relancera le projet. Il y raconte son lien fort avec la mémoire de la Grande Guerre, comment il a découvert l'histoire des fraternisations, ses recherches, le manque de reconnaissance des fraternisations par l'armée, en particulier en France, son parcours et notamment ses difficultés pour réaliser le film *Joyeux Noël* et il termine sa tribune en demandant si une fois de plus, nous allons oublier ces soldats, et fait le « souhait que le soir de Noël 2014, une première pierre puisse être posée à l'endroit même où un homme a imaginé ce qui était impensable, les pieds dans la boue de l'Artois »¹⁰⁶⁸. Quelques années auparavant, en 2011, le maire d'Arras, également président de la communauté urbaine d'Arras, Jean-Marie Vanlerenberghe doit céder sa place. Deux de ses collaborateurs vont lui succéder, Frédéric Leturque à la mairie et Philippe Rappeneau devient président de la communauté urbaine. Cependant, chacun doit trouver sa place, et la ville d'Arras veut garder la mainmise sur le tourisme, y compris le tourisme de mémoire, au moins jusqu'au centenaire en 2017, malgré le passage à l'échelle communautaire de la compétence tourisme¹⁰⁶⁹. La communauté urbaine doit donc trouver un moyen d'exister et cherche à l'approche du centenaire, le projet qu'elle pourrait porter. C'est dans ce contexte-là, que Philippe Rappeneau découvre la tribune de Carion et décide de l'aider. Entre-temps Neuville-Saint-Vaast intègre la communauté urbaine d'Arras. Philippe Rappeneau voit donc dans la tribune de Christian Carion une opportunité qu'il saisit et il décide à ce moment-là de tout faire pour l'aider à ériger le monument que Barthes appelle de ses vœux. Il contacte Christian Carion et s'assure du soutien toujours effectif du président de Région Daniel Percheron. Le 26 juin 2014, la Communauté urbaine d'Arras devient le maître d'ouvrage du projet d'un commun accord entre les différents partenaires publics et privés mobilisés et en décembre 2014 est lancée une campagne de financement participatif sur la plateforme Ulule. Philippe Rappeneau et Daniel Percheron réussissent à présenter rapidement le projet au Président de la République François Hollande, lors de l'inauguration de l'Anneau de la Mémoire à Notre-Dame de Lorette, le 11 novembre

¹⁰⁶⁸ https://www.lemonde.fr/idees/article/2013/11/09/ces-tranchees-de-la-fraternite_3510940_3232.html
[consulté le 15 novembre 2022]

¹⁰⁶⁹ Loi NOTRe du 16 juillet 2015

2014. Le président assure de son soutien et de sa présence pour l'inauguration l'année suivante. A partir de là, une course contre la montre s'engage pour concevoir et réaliser le monument des fraternisations en vue de son inauguration l'année suivante, en décembre 2015, date anniversaire des écrits de Barthas. François Beirnaert, chargé de mission à la direction du Développement Économique de la Communauté urbaine d'Arras, porte le projet dont l'objectif est de se démarquer des autres, ceux qui se trouvent déjà sur le territoire. Il entreprend un inventaire des monuments déjà présents. Le choix est fait de donner une forte dimension paysagère au monument, pour le faire exister auprès de l'immense cimetière de Neuville-Saint-Vaast aux côtés duquel le monument va être construit. Un concours est lancé pour trouver un binôme architecte/paysagiste capable de concevoir un projet qui réponde au cahier des charges de la communauté urbaine. Trois projets retenus, le premier ne sera pas retenu car le paysagiste décède en cours de projet et l'architecte refuse de modifier le projet porté par ce dernier, qui ne correspondait pas au cahier des charges. Le deuxième projet n'est pas retenu car d'une part, il est trop axé sur le match de football évoqué par le film de Carion, qui est finalement anecdotique et basé sur des sources erronées, et qui d'autre part, propose la réalisation d'un labyrinthe en topiaires, dont l'entretien est beaucoup trop coûteux et compliqué pour les moyens des services techniques. En février 2015, le projet est donc confié au binôme composé de l'artiste plasticien polyvalent Gérard Collin-Thiébaud et de l'Atelier Sensomoto spécialisé dans le paysagisme.

L'inauguration aura lieu le 17 décembre 2015 en présence du président de l'époque, François Hollande. La présence du Président de la République tient non pas à la symbolique et à l'importance du projet, mais à un événement politique particulier, la victoire de Xavier Bertrand sur Marine Le Pen lors des élections régionales de 2015 dans le Nord-Pas-de-Calais-Picardie ou face à la montée du FN, la gauche se retire pour s'allier au candidat des Républicains et favorise la victoire de ces derniers. Alors qu'un mois auparavant, l'Élysée avait finalement contredit l'engagement du Président car cela ne passait pas dans l'agenda politique, 48h ou 24h avant l'inauguration, la présence du Président de la République est finalement confirmée, et sert de tribune à François Hollande pour la reconnaissance de la victoire de Xavier Bertrand et des alliances qui ont été faites pour contrer le FN. Le jour de l'inauguration, sont donc présents le Président de la République François Hollande, le président du Sénat Gérard Larcher, Xavier Bertrand, les partis de la gauche, aux côtés des porteurs du projet et d'une assemblée d'officiels et d'habitants de plus de 600 personnes. Dans son discours, François Hollande offre une reconnaissance officielle, la première, aux multiples fraternisations qui ont eu lieu tout au long de la guerre et au caporal Barthas. Après l'inauguration, il revient donc à l'Office du Tourisme

de faire vivre le monument pour lequel toutes les forces avaient été mobilisées pour réussir son inauguration, lui donner du sens en l'inscrivant dans le récit national.

Le projet architectural symbolise à la fois l'histoire des fraternisations mais aussi la démarche intellectuelle que suppose la reconnaissance des fraternisations. Les concepteurs proposent de surélever le site pour « faire revivre aux visiteurs cette sortie de la tranchée amenant la fraternisation entre les soldats des différents pays » mais aussi pour « élever le débat ». Le monument n'est pas accessible sans un cheminement d'une trentaine de mètres mais un cheminement qui symbolise celui qu'ont fait les soldats pour sortir de leur tranchée et aller fraterniser. Les parois de la tranchée en béton reprennent les motifs de planches de bois. A la sortie de la tranchée, les visiteurs « traversent une ligne de lumière leds symbolisant la ligne de front, et chevauchent la phrase de Louis Barthas qui est à l'origine du projet, écrite au sol en trois langues (français, anglais et allemand) ». Sur le haut du monument, se trouvent « 6 silhouettes en verre translucide, à taille humaine (1,80 m), représentant des soldats français, anglais et allemands de 1914-1918 en uniformes, saisis en pleine fraternisation comme un arrêt sur image. Chaque visiteur pourra côtoyer, tourner autour, passer devant, derrière, se fondre dans la translucidité de ces soldats à échelle humaine, se retrouvant sans même y avoir pensé, porteurs de cette fraternisation »¹⁰⁷⁰. Le verre sur lequel sont gravés les personnages symbolise la fragilité des fraternisations. Les personnages sont répartis en deux groupes, l'un représentant l'invitation à la rencontre et l'autre l'invitation au partage. La végétalisation du monument a fait l'objet d'autant d'attentions. C'est à elle que revient de faire exister le monument aux côtés du cimetière et d'établir le dialogue avec ce dernier. Le parti pris paysager s'appuie sur les cultures paysagistes et mémorielles des trois pays concernés : les français avec des cimetières immenses aux croix bien alignées pour mettre en évidence la souffrance, les anglais vont chercher à inviter au recueillement en symbolisant une sorte de jardin d'Eden au gazon parfaitement entretenu et où chaque tombe est fleurie, et les allemands, pour qui les guerriers partent au paradis des guerriers, une forêt, où les arbres doivent être libres de pousser comme ils le font de manière naturelle dans les forêts. Ainsi sur le monument on trouve « le double alignement d'arbres à l'avant (symétrie à la française), la prairie fleurie sur les talus (anglais), le bosquet d'arbres (allemand) ». La végétation est également pensée en relation aux « événements saisonniers (feuillage jaune des ginkgos à l'automne, prairie parsemée de narcisses

¹⁰⁷⁰ Document de présentation du monument réalisé par la communauté urbaine d'Arras <https://www.nord-ouest.com/noel14/noel14.pdf> [consulté le 25 mai 2023]

blancs au printemps) ». Dès le départ, l'expérience se prolonge dans le monde numérique grâce à des QR Codes et une application qui permet de découvrir des extraits du film Joyeux Noël, des images et des écrits d'archives, des lettres de soldats ou encore des objets¹⁰⁷¹. Malheureusement, les QR Codes ne seront pas très utilisés et le site internet fermé, aussi parce qu'au départ il revenait à l'office du tourisme d'en assurer la gestion, alors que ce n'était pas son rôle.

Après l'inauguration du monument en 2015, la première problématique autour du Monument pour l'Office du Tourisme et la communauté urbaine d'Arras est de savoir comment faire vivre le monument des fraternisations après son inauguration en 2015. L'autre problématique est celle d'aider les visiteurs à lire le monument et à comprendre l'histoire des fraternisations car on se rend compte que personne ou presque ne lit les panneaux, ne scanne les QR codes, ne s'assoit sur les bancs. Le projet manque de clarté pour qui n'est pas initié. Il faut donc trouver des moyens de raconter l'histoire des fraternisations autrement, plus simplement et de manière plus accessible. Enfin, une problématique plus large traverse l'Office du tourisme, celle de savoir comment faire circuler les visiteurs sur le territoire et comment raconter ce territoire, en particulier comment raconter une histoire difficile à raconter, celle de la Grande Guerre. En 2016, une première action est mise en place, une exposition photographique mais cela ne suffit pas et ne représente qu'un outil éphémère pour un monument et une histoire qui cherchent à s'inscrire durablement dans le temps.

Le potentiel offert par l'outil Timescope, d'amener de l'image, et surtout du son et donc un récit, celui de Barthas, semble en faire un outil idéal pour répondre aux problématiques de l'Office du tourisme et pour continuer à donner du sens au monument. L'expérience individuelle proposée par Timescope, permet également de revenir à une dimension individuelle, humaine, en symbole de la dimension humaine à laquelle ont été ramenés les soldats au moment où ils décident de fraterniser. Une dimension déjà inscrite dans le monument des fraternisations. La technologie permet également de prendre de la hauteur sur le site et de le mettre en lien avec les autres sites mémoriels qui se trouvent autour et ainsi d'inscrire les fraternisations dans un territoire plus large. Le fonctionnement en autonomie est un autre atout pour la communauté urbaine, qui finance des visites guidées à perte car peu fréquentées, la

¹⁰⁷¹ Communauté Urbaine d'Arras, document de présentation : Création d'un lieu de mémoire dédié aux fraternisations entre soldats durant la Première Guerre mondiale. <http://www.nord-ouest.com/noel14/noel14.pdf> [consulté le 25 mai 2023]

borne permet donc d'assurer une présence continue, de garder une voix humaine et qui plus est, traduite en trois langues. Le dispositif est proposé gratuitement aux visiteurs. Il est en accès libre, 7j/7j et 24h/24h. Le projet a été cofinancé par la commune de Neuville, la communauté urbaine d'Arras et l'office du tourisme. Selon François Beirnaert, le coût d'achat était d'environ 30 000 euros par film, et le contrat de maintenance est de 15 000 à l'année soit 5000 euros par borne. Il y a peu de données sur la fréquentation et le profil des publics. Selon les statistiques de 2018 et 2019, la moyenne d'utilisation est de 8 personnes par jour, avec des pics dont on ne connaît pas la raison, et dont on ne connaît pas la répartition puisque les statistiques sont données / semaine. 95% des utilisateurs sont francophones et 5% seulement ont choisi la version anglaise, sans que l'on sache leur origine précise. Par la suite, une seule action sera mise en place autour du monument, en 2018, où une Grande veillée est organisée pour le 11 novembre 2018, où tous les cimetières du territoire sont illuminés avec des milliers de bougies. C'est également malheureusement, l'occasion de rendre un hommage à Philippe Rappeneau, mort brutalement quelques semaines auparavant. En 2019, un projet de livre autour du monument et un projet autour d'une figure locale, Ernest Petit, sont avortés puis le Covid viendra stopper toute velléité d'action.

7.9.2. La borne et l'expérience

L'objectif du film immersif montré via la borne Timescope est de faire découvrir l'histoire du champ de bataille et des fraternisations à travers un film immersif qui plonge les visiteurs dans les tranchées, pendant l'hiver 1915 afin qu'ils puissent se rendre compte des conditions dans lesquelles vivaient les soldats et ce qui les a poussés à sortir des tranchées pour fraterniser. Les concepteurs cherchent à faire voyager les visiteurs dans le temps, à les plonger dans les tranchées, à montrer les conditions dans lesquelles évoluaient les soldats et ce qui les a poussés à sortir des tranchées. Cela doit aider les visiteurs du monument et du champ de bataille à mieux se représenter et visualiser les événements qui s'y sont déroulés un siècle auparavant et à mieux comprendre pourquoi et comment les soldats ont fraternisé. L'équipe cherche à marquer les visiteurs en suscitant de l'émotion mais en cherchant aussi un équilibre avec la rigueur scientifique et historique. Le discours est en partie emprunté aux carnets de Louis Barthas, témoin célèbre de la Grande guerre et à qui l'on doit la volonté d'ériger un monument en mémoire des fraternisations.

Le projet a été réalisé entre l'été 2017 et décembre 2017, date de l'inauguration de la borne. La société Timescope, la communauté urbaine et Neuville-Saint-Vaast ont travaillé à marche forcée pour inaugurer la borne à l'occasion des commémorations des fraternisations en décembre 2017. La première phase est celle de la définition des objectifs. Ensuite, le projet entre en pré-production. L'équipe de Timescope met en place une équipe appelée *Task Force*, qui rassemble des membres de l'entreprise et d'autres, notamment Alain Jacques, archéologue et historien spécialisé sur la Première Guerre mondiale. Le projet va également rassembler les élus, les services techniques, les archives municipales et départementales, des historiens et archéologues de la Grande Guerre, le marketing, la communication et la presse de la Communauté Urbaine et de l'Office de Tourisme et côté Timescope un chef de projet, des graphistes 3D, l'équipe d'ingénierie¹⁰⁷². Pendant cette phase de pré-production, l'équipe de Timescope va rassembler des documents iconographiques, textuels notamment les carnets de Barthas, des gravures d'époques ou des photos d'époque etc. et faire une analyse de ces éléments. Elle va également travailler l'éditorial, c'est-à-dire le ton, est-ce qu'on veut générer des émotions, qu'est-ce qu'on veut faire passer comme message par exemple. A partir de là, l'équipe de Timescope, sur la base de ces éléments-là, va confier à ses graphistes, le soin de réaliser un film qui vient servir les objectifs définis en amont. Les éléments sont certifiés, validés ou modifiés par Alain Jacques comme pour chaque projet, à l'instar des casques des soldats français, dont le premier modèle présenté a été mis en circulation en janvier 1916 alors que l'histoire se déroule en décembre 1915. Les casques ont été modifiés pour être conformes au modèle porté par les soldats en décembre 1915.

Le scénario entraîne donc les utilisateurs dans les tranchées. Le récit s'articule autour du récit de Barthas et ce qu'on voit lui sert d'illustration. Après une brève explication de prise en main de l'outil, le no man's land s'offre aux visiteurs. Une voix off féminine contextualise le film : « *Vous voici projetés il y a plus d'un siècle, sur le front de la Grande Guerre. Nous sommes le 10 décembre 1915. Alors que Noël approche, la nature impose aux hommes une trêve. Voici le récit du caporal et tonnelier Louis Barthas, 36 ans, dans ses carnets de guerre* ». Pendant qu'elle parle, nous voyons des images d'explosions mais pas de soldats, nous entendons des bruits de combat. La séquence suivante nous entraîne dans les tranchées. On y voit des soldats qui attendent, un qui regarde par-dessus le parapet, un autre qui semble être en

¹⁰⁷² <https://unigo-conseil.com/linnovation-dans-le-tourisme-destinations-start-up-la-rencontre-impossible-ou-lacceleration-reciproque/> [consulté le 7 novembre 2022]

train de sculpter quelque chose, référence à l'artisanat de tranchée. Nous sommes en face d'un petit abri. Le récit du caporal Barthas commence : « En cette période, la situation des troupes en lignes était lamentable. Notre principale occupation était de maintenir en état le boyau Mercier jusqu'à la Tranchée du Moulin. En certains endroits, boyaux et tranchées avaient complètement disparu sous l'eau, presque tous les abris s'effondraient ». Progressivement, la tranchée se vide de ses hommes et se remplit de boue. La voix de Barthas continue : « *Le 10 décembre en maints endroits de la première ligne, les soldats durent sortir des tranchées pour ne pas s'y noyer ; les Allemands furent contraints d'en faire de même et l'on eut alors ce singulier spectacle : deux armées ennemies face à face sans se tirer un coup de fusil* ». La séquence suivante nous ramène sur le front. On peut y voir plusieurs soldats qui se regardent face à face. La voix de Barthas raconte : « *Français et Allemands se regardèrent et virent qu'ils étaient des hommes tous pareils. Ils se sourirent, des propos s'échangèrent, des mains se tendirent et s'étreignirent, on se partagea le tabac, un quart de jus ou de pinard* ». Pendant ce temps, nous pouvons voir des soldats allemands et français, qui s'observent, puis se rapprochent, discutent, partagent des choses, se serrent la main. Il y a une vingtaine d'hommes. Barthas continue : « *Ah si l'on avait parlé la même langue ! Cependant nos grands chefs étaient en fureur. Qu'allait-il arriver grands dieux si les soldats refusaient de s'entretuer ? et nos artilleurs reçurent l'ordre de tirer sur tous les rassemblements qui leur seraient signalés et de faucher indifféremment Allemands et Français* ». Pendant ce temps, progressivement les hommes disparaissent. L'expérience nous ramène dans la tranchée, avec de la boue qui les remplit, les transformant en étang ou en rivière et des explosions, les combats ont repris. La voix de Barthas continue : « *Qui sait ! Peut-être qu'un jour sur ce coin de l'Artois, on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient la guerre en horreur et qu'on obligeait à s'entretuer malgré leur volonté* ». Cette phrase de Louis Barthas apparaît écrite en blanc dans une écriture manuscrite, sur l'écran, comme pour marquer son importance. Le fond s'obscurcit. L'expérience se termine sur une vue en surplomb et contemporaine du site. On peut entendre des oiseaux chanter. Il fait beau, le soleil brille. La voix off féminine reprend : « *Le vœux de Louis Barthas a été exaucé. Le 17 décembre 2015, le président de la République française inaugurerait le monument qui est devant vous. Il est au cœur des hauts lieux de la Grande Guerre en Artois. Nous prenons à présent de la hauteur pour découvrir plusieurs sites emblématiques à quelques kilomètres d'ici* » Autour de nous, plusieurs sites sont signalés par un point, une flèche, le nom du site accompagné parfois d'une petite information et d'une photo. Parmi ces sites : Notre Dame de Lorette, Crête de Vimy, le Moulin rouge, Maison blanche, Arras et d'autres.

Le récit proposé dans l'expérience est extrait des carnets de Louis Barthas. Le texte est composé d'extraits prélevés dans :

8ème cahier

Secteur de Neuville-Saint-Vaast,
15 novembre 1915-29 février 1916

Chapitre :

Secteur de Neuville-Saint-Vaast.

L'abri Mercier. Fraternité humaine. Le déserteur Gontran.

p. 214-216

Le texte n'est pas complet, une sélection a été opérée pour répondre aux besoins de l'expérience¹⁰⁷³. L'ordre est respecté à une exception, la phrase « Notre principale occupation était de maintenir en état le boyau Merci jusqu'à la Tranchée du Moulin » est en fait la phrase d'ouverture du chapitre. Dans le récit de l'expérience, elle est placée en deuxième. Le texte est modifié de façon à ce que le contexte du récit de Barthas soit mis en avant et ouvre le récit, probablement pour faciliter la compréhension des utilisateurs. Le site où se trouvait Barthas n'est pas exactement situé au même endroit de la borne. Cependant, à la fin de l'expérience, la localisation précise du site apparaît et le visiteur est donc informé que le site se trouvait ailleurs. La même remarque est valable pour le monument cependant, au moment où le monument était conçu et construit, les fouilles archéologiques étaient encore en cours, le projet a démarré sans que les concepteurs ne sachent où se situait la tranchée du Moulin et le Moulin en question. On peut dire qu'il y a eu de petits arrangements avec le site mais l'expérience ne cherche pas à induire en erreur le visiteur et toutes les informations nécessaires à la compréhension du site et de l'expérience sont données.

La représentation de la guerre proposée par la borne met un peu à distance la violence, on est au front mais les explosions et les bombardements sont assez loin du visiteur. L'accent est mis sur les conditions de vie des soldats, la dangerosité des tranchées où les soldats pouvaient se retrouver piégés par la boue et se noyer dans d'atroces souffrances. Il y a là une sorte d'ironie violente autour de ces tranchées censées protéger les soldats et non pas les tuer en les noyant dans la boue. L'expérience montre aussi l'humanité des hommes qu'elle fait d'autant plus ressortir que cette humanité est mise en opposition à la violence. C'est une représentation qui met aussi l'accent sur l'humanité, la capacité à fraterniser, une représentation

¹⁰⁷³ Cazals Rémy. 2013. *Les carnets de guerre de Louis Barthas, tonnelier, 1914-1918*. La Découverte. 568 p

qui humanise la guerre en montrant des actes de paix et de bienveillance que sont les fraternisations.

Le récit est générateur d'empathie, il fait appel à notre propre humanité. Quand on se rend compte des conditions terribles dans lesquelles étaient les soldats, celles qui les ont poussés à sortir et à fraterniser, on est tenté de se demander ce qu'on aurait fait nous-même. Le récit ancre l'histoire de Barthas dans le passé mais aussi dans le présent, en évoquant le monument des fraternisations et son inauguration donc, sa reconnaissance officielle, par le président de la République en 2015.



Ci-dessus : Vue de la tranchée (source : France 3)



Ci-dessus : Vue des fraternisations et du champ de bataille (source : France 3)

7.10. Ghosts of Thiepval

Le dispositif Ghosts of Thiepval a été développé par la BBC et le studio Enter Yes dans le cadre du centenaire et le développement d'une série de dispositifs numériques et non numériques, en 2016. L'expérience est disponible sous forme de vidéo 360° sur la plateforme YouTube mais également pour les casques Oculus Rift, Oculus Quest 2 et pour PC. Selon les chiffres que nous avons trouvé en ligne, la vidéo 360 en ligne sur la chaîne YouTube de la BBC a totalisé 58 070 vues et la page officielle du projet indique que 12 314 ont testé l'expérience¹⁰⁷⁴. Cependant nous ne savons pas à quoi exactement se réfère ce chiffre ni qui sont les utilisateurs ayant testé le dispositif. Sur la page Facebook, la vidéo 360° totalise environ 3000 vues.

7.10.1. En souvenir des soldats tombés de la bataille de la Somme

Le dispositif met en lumière la bataille de la Somme, en particulier le premier jour de l'assaut qui fut particulièrement dévastateur pour les troupes anglaises. Le 1er juillet, premier jour de la bataille, est particulièrement meurtrier pour les troupes britanniques dont le total des pertes s'élève à 57 470 hommes (19 240 tués, 35 493 blessés, 2 152 disparus et 585 prisonniers). Ce jour est considéré comme le jour le plus meurtrier de l'histoire militaire britannique et est un marqueur de commémoration important¹⁰⁷⁵. La bataille de la Somme est l'une des plus importantes de la Première Guerre mondiale et elle est considérée par certains historiens, comme Stéphane Audoin-Rouzeau, comme « l'une des plus grandes batailles du XXe siècle »¹⁰⁷⁶. A l'issue des 4 mois que dura la bataille, les pertes d'ensemble s'élèvent à 1 200 000 hommes, dont un tiers de tués environ. Dans un article publié sur LinkedIn, Nigel McAlpine qui travaille alors pour la BBC explique qu'il a déjà depuis 2013 des idées autour de la thématique de la bataille de la Somme. Il veut reproduire l'avancée sur la Somme minute par minute avec de multiples personnages, scènes et points de vue. Malheureusement, ce projet ambitieux ne trouvera pas de financements suffisants. Cependant, cela l'obligera à revenir à

¹⁰⁷⁴ <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/ghosts-of-thiepval-vr> [consulté le 15 octobre 2022]

¹⁰⁷⁵ Jean-Michel Steg - EHESS, titulaire d'une thèse sur la Grande Guerre

¹⁰⁷⁶ Audoin-Rouzeau, Stéphane, Bataille de la Somme, 1er juillet - 18 novembre 1916, https://francearchives.gouv.fr/fr/pages_histoire/38880 [consulté le 15 octobre 2022]

l'essentiel « un lien émotionnel avec ce qui comptait pour les soldats »¹⁰⁷⁷. Pour Warren Bell, producteur pour le numérique et l'apprentissage à la BBC, c'est « une façon plus engageante d'apprendre les réalités de la bataille de la Somme », c'est « une occasion unique pour les gens de voir par eux-mêmes à quoi ressemblait la vie dans les tranchées alors que les troupes se préparaient à passer par-dessus »¹⁰⁷⁸. L'idée derrière le dispositif est donc de faire découvrir la bataille de la Somme, les tranchées modélisées de Thiepval mais aussi les remettre dans leur contexte en ajoutant le tunnel puis le champ de bataille. Il y a également une forte volonté de replacer l'humain au cœur de ces tranchées, de rendre hommage aux soldats, de montrer dans quelles conditions ils étaient, dans quel état d'esprit ils étaient avant et pendant les premiers instants de l'assaut. L'émotion, à travers le témoignage et les extraits choisis, est au cœur de l'expérience. Elle est augmentée par le traitement graphique particulier, en noir et blanc, qui à la fois rappelle que l'on parle d'une époque passée mais qui offre aussi un cadre propice à l'émotion, au souvenir, quelque chose d'un peu poétique quelque part.

Le scénario entraîne l'utilisateur dans une exploration des tranchées, quelques instants avant le début de la bataille puis dans les premiers moments de celle-ci, ou bien elle entraîne l'utilisateur sur le front. Le récit est construit autour de l'environnement virtuel, de réseau de tranchées et du no man's land, qui évolue tout au long de l'expérience mais aussi autour d'extraits de témoignages qui retracent ces moments particuliers, l'attente, les sentiments, l'angoisse juste avant puis pendant les premiers instants de la bataille de la Somme.

L'expérience est contextualisée au départ par un petit texte qui indique alors que la caméra entraîne l'utilisateur dans le réseau de tranchées : « *Des milliers et des milliers de jeunes hommes alignés dans les tranchées autour du bois de Thiepval le matin du 1er juillet 1916, alors qu'ils attendaient de franchir le sommet. À la tombée de la nuit, près de 60 000 personnes seraient gravement blessées et 20 000 seraient mortes* ». Le contexte est placé. L'expérience s'ouvre ensuite sur un témoignage qui indique que « *1er juillet la bataille de la Somme, la bataille de Thiepval, tout s'est mal passé ce jour-là* ». Les témoignages qui suivent vont nous permettre de retracer les sentiments, les pensées des soldats. Ils nous décrivent une perception modifiée du temps, « *c'étaient les heures les plus longues et les heures les plus courtes de la vie* », l'aspect surnaturel de ce moment, l'attente « *Nous étions là, entassés comme des sardines,*

¹⁰⁷⁷ <https://www.linkedin.com/pulse/ghosts-thiepval-vr-still-emotional-connection-tech-nigel-mcalpine/> [consulté le 15 octobre 2022]

¹⁰⁷⁸ <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/ghosts-of-thiepval-vr> [consulté le 15 octobre 2022]

incapables même de nous tenir debout confortablement. Les hommes étaient profondément endormis sur leurs pieds, d'autres se contentaient de regarder le ciel sans nuages ». Les témoignages décrivent aussi le sentiment de fraternité que cela crée chez les soldats : « *Je me souviens de ces gars qui se tenaient là, silencieux. Impossible de faire du bruit. Le type à côté de vous, c'était votre meilleur ami. Peut-être que vous ne le connaissiez pas la veille* ». Pendant tout ce temps, le traveling dans le réseau de tranchées nous donne à voir ces soldats, entassés dans les tranchées qui s'occupent en attendant l'assaut, certains dorment, d'autres lisent ou jouent. Puis la guerre se rapproche, la bande sonore laisse échapper des bruits d'explosions tandis que les témoignages nous laissent entrevoir la peur « *Je me demandais si je vivrais assez longtemps pour sortir de la tranchée. Et si je le faisais, aurais-je assez de bouffée en moi pour couvrir ces 400 mètres environ en une seule course folle* ». Une respiration se fait entendre, de plus en plus forte tout comme les bruits d'explosions et de tirs. Ils indiquent que nous nous rapprochons du front et que nous sommes proches de la première ligne. Le travelling nous entraîne dans un boyau où l'on peut voir les premiers cadavres et les premières balles de mitraillette et qui débouche sur la première ligne. Un témoignage nous le confirme « *A la fin, vous arrivez sur la ligne de front. La ligne de tir* ». Le traveling nous entraîne ensuite par-dessus le parapet, après qu'un témoignage nous ait pourtant indiqué que « *personne ne met la tête au-dessus du parapet* ». La raison est évidente. L'utilisateur se retrouve ensuite sur le front, au milieu des explosions, des barbelés, des tirs d'obus et de mitraillettes, comme un témoignage l'indique « *Dès que vous sortez du sommet, la peur vous a quitté, c'est la terreur. Et tout l'enfer se déchaîne.* » Comme l'indique le témoignage suivant, sur le front, « *Vous ne regardez pas, vous voyez. Vous n'entendez pas, vous écoutez. Votre nez est rempli des fumées de la mort* ». L'utilisateur peut voir les cadavres de soldats tombés, d'autres tentent d'échapper aux balles dont les trajectoires sont représentées par des faisceaux lumineux figés dans l'espace. Puis alors que la caméra s'enfonce dans une sorte de brouillard, la première phrase revient, comme un crédo et conclut l'expérience « *La bataille de Thiepval. Tout s'est mal passé ce jour-là* ». La respiration s'arrête, les bruits d'explosions aussi après un dernier coup de sifflet. Le battement de cœur résonne fortement pendant que nous traversons les derniers mètres en direction des balles. Puis le silence revient. Un texte indique : « *Quand la bataille de la Somme s'est enfin terminée à la mi-novembre, le nombre de victimes était énorme. Les Britanniques ont perdu environ 420 000 vies, les Français environ 195 000. Environ 650 000 vies allemandes ont été perdues. Les Alliés n'avaient avancé que de cinq milles (8 km)* ».

7.10.2. De la reconstitution tangible à la reconstitution virtuelle, de l'histoire à la mémoire

La première chose qui nous a semblé également particulièrement intéressante sur cette expérience c'est qu'elle s'appuie sur une reconstitution tangible réalisée par la Somme Association dans le bois de Thiepval dont elle est propriétaire depuis 2004¹⁰⁷⁹. C'est le seul exemple que nous connaissons. Ce bois est considéré comme un « mémorial durable à la mémoire de tous les soldats qui y ont servi et de ceux qui reposent encore dans le Bois ». En octobre 2004, l'association lance un « projet de recherche archéologique pour fouiller, conserver, examiner et restaurer de petites sections des systèmes de tranchées et de bunkers à l'avant du Bois de Thiepval. Le projet impliquait le soutien de soldats du *Royal Irish Regiment*, descendants directs des régiments qui ont combattu lors de la bataille de la Somme ». Le site qui fait 52 hectares est officiellement inauguré en 2006. Des visites y sont organisées par l'association¹⁰⁸⁰. Ainsi, partant de cette reconstitution tangible qui a été modélisée, le studio Enter Yes et la BBC ont reconstitué une partie du réseau de tranchées mais aussi le no man's land. Le studio Enter Yes en charge de la création de l'environnement virtuel (tunnel, tranchée et champ de bataille) a réalisé un modèle virtuel des tranchées restaurées par l'association en utilisant la photogrammétrie, une technique de modélisation basée sur la photographie d'objets et de lieux tangibles. Il a également utilisé des documents d'archives, des cartographies et des photographies. Les soldats en uniforme qui seront intégrés avec des soldats en modèle 3D à l'expérience sont également modélisés grâce à la photogrammétrie.

Le traitement graphique de l'environnement virtuel est différent de celui que nous avons pu observer dans les autres dispositifs. Ici, l'objectif n'est pas de proposer une reconstitution réaliste. Nous sommes plutôt dans une évocation en noir et blanc. Les contours des tranchées, des soldats et des objets ne sont pas toujours bien définis, un peu grossiers parfois. On reconnaît la plupart des éléments, comme les éléments fortifiants les parois (planches, tôles), les soldats, les caisses, les lanternes, les fusils, les sacs, tonneaux ou encore les échelles mais les objets qui se trouvent par exemple dans les mains des soldats ne sont pas toujours identifiables. Il plane une sorte de flou, comme dans un vieux souvenir. Ce traitement graphique vient appuyer sur la

¹⁰⁷⁹ Association de la Somme, <https://www.sommeassociation.com/about/thiepval-wood> [consulté le 30 novembre 2022]

¹⁰⁸⁰ Association de la Somme, <https://www.sommeassociation.com/about/thiepval-wood> [consulté le 30 novembre 2022]

dimension tragique et l'aspect mémoriel du récit, en adéquation avec les intentions de l'équipe de conception. Techniquement, cela a aussi l'avantage de faciliter le développement de l'environnement virtuel et donc, potentiellement, de réduire les coûts et le temps de production. Dans une vidéo en ligne sur la plateforme Vimeo, on peut voir des rushs de l'expérience pendant la conception et l'environnement ainsi que les soldats, dont certains sont modélisés de façon très réaliste, à partir de modèles humains, et d'autres sont beaucoup plus grossiers. Cela laisse à penser que le traitement en noir et blanc, un peu flou, était un choix artistique dès le départ. Cette vidéo laisse d'ailleurs entrevoir les différentes étapes de production, la modélisation par photogrammétrie de la tranchée du bois de Thiepval, la modélisation virtuelle des autres éléments de tranchée, de la première ligne et du front ainsi que de tous les éléments qui les composent. Ensuite, la mise en scène, l'ajout du récit, des effets sonores mais aussi visuels comme ce traitement en noir et blanc avec des zones de lumière ou encore le brouillard qui enveloppe le champ de bataille. Nous ne savons pas cependant à quel moment le récit composé des témoignages a été proposé aux développeurs ni s'il y a eu des modifications ou un travail collaboratif en parallèle entre le développement du récit et celui de l'environnement virtuel.

Les témoignages que l'on entend sont tous anonymes. Nous en avons retrouvé certains en explorant le web, mais ils sont présentés de façon à représenter l'ensemble des soldats présents le premier jour de la bataille et non pas des individus. Ainsi, le récit fonctionne selon une logique globalisante. C'est l'angoisse, l'attente, la peur qui sont mis en avant dans ce récit, dont le traitement en noir et blanc ne fait qu'appuyer sur ces sentiments tout comme la bande sonore avec l'arrivée progressive des bruits d'explosions et surtout, de la respiration qui va se faire de plus en plus présente et générer de plus en plus d'angoisse au fur et à mesure que nous arrivons près du front. Le silence qui règne à la fin de l'expérience, renforce la dimension dramatique et solennelle du récit. A travers ces témoignages en lien avec l'environnement virtuel, l'utilisateur est à la fois dans la peau d'un soldat qui parcourt le réseau de tranchée puis qui monte au front, mais aussi dans la peau d'un spectateur, imaginant ce qu'a pu être ce moment terrible.



Ci-dessus : Vue du parcours, avec texte et soldats (source : vidéo BBC)



Ci-dessus : Vue rapprochée d'un soldat (source : vidéo BBC)



Vue de la sortie de la tranchée, en première ligne (source : vidéo BBC)



Ci-dessus : Vue du champ de bataille avec soldats se protégeant dans le trou d'obus, barbelés et éclats dus aux explosions d'obus (source : vidéo BBC)



Ci-dessus : Vue du champ de bataille, dernière scène avec évocation des tirs, textes et soldat (source : vidéo BBC)

7.11. Empire soldiers : A Caribbean Story

Empire soldiers : A Caribbean Story est une expérience assez atypique, par le sujet qu'elle traite, par la forme qu'elle adopte, tout comme par l'histoire de sa création. C'est à la fois un récit historique et un récit politique. Ce dispositif a été développé par le studio anglais MBD (Métro Boulot Dodo) spécialisé dans la création d'expériences narratives avec le soutien de l'*Arts Council England* et commandé par Threshold Studios¹⁰⁸¹. MBD est à l'origine une compagnie de théâtre immersif créée en 1997 qui s'est peu à peu spécialisée dans la création d'expériences numériques immersives autour de l'histoire et du patrimoine. Elle a été lancée en 2018, après une présentation en avant-première pendant le *Black History month*¹⁰⁸² en octobre 2017. Elle fait partie d'une série de deux expériences, dont la seconde, *Empire soldiers : a South asian story*, aborde l'histoire des troupes venues d'Inde. Sortie en 2020, elle reprend les mêmes codes, le train, des environnements qui évoluent, mais elle intègre plus d'images d'archives dans le décor. L'expérience est donnée comme accessible à tous à partir de 13 ans. Une des cibles qui se démarque cependant par la présence de contenus adaptés, est la cible jeune public, à partir de 13 ans pour qui des contenus pédagogiques sont proposés en plus de l'expérience.

7.11.1. De l'album de reggae à la réalité virtuelle : histoire d'un processus de vulgarisation hors norme

À l'origine du projet, l'historien Karl Arthur avec qui nous avons pu échanger par message et rapidement par téléphone. Nous n'avons pas mené d'entretien formel mais ces échanges nous ont permis de mettre à jour des éléments importants pour comprendre le processus de conception et l'ancrage de ce projet dans une démarche historique et artistique. Karl Arthur s'intéresse depuis les années 2008/2009 à l'histoire des troupes caribéennes dans la Première Guerre mondiale, avant que cela ne devienne à la mode comme il le dit lui-même. Sa thèse de premier cycle en 2011 sur les militaires caribéens pendant la Première Guerre mondiale. Karl Arthur est aussi un artiste connu sous le nom de Madu Messenger, il est à la fois

¹⁰⁸¹ <https://www.mbd.limited/empire-soldiers-caribbeanstory> [consulté le 6 décembre 2022]

¹⁰⁸² Le *Black History Month* ou mois de l'histoire noire a été lancé en 1976 dans le but de rendre hommage aux générations d'Afro-Américains qui ont lutté contre l'adversité pour la reconnaissance de leur citoyenneté à part entière dans la société américaine <https://www.blackhistorymonth.gov/about.html> [consulté le 6 décembre 2022]

poète, auteur de chansons et chanteur. Il est connu sur la scène reggae en Angleterre mais aussi à l'international dans le cadre de sa collaboration avec le groupe de reggae dub *Vibronics*. Il est à l'origine de l'album *Empire soldiers* sorti en octobre 2013, porté par *Vibronics* en collaboration avec le groupe de reggae français Brain Damage, réunis « autour d'un concept, une inspiration narrative : l'expérience des soldats anglo-caribéens et franco-africains lors du conflit de la première guerre mondiale ». Madu Messenger y présente une série de textes issus de ses recherches, il écrit la plupart des chansons, 16 sur 18. Certains des textes de l'album sont d'ailleurs repris tels quels dans l'expérience de réalité virtuelle. Cet album est présenté comme « une expérience d'apprentissage sur une période encore souvent méconnue de notre histoire, établissant des parallèles troublants avec des considérations plus contemporaines, de chocs culturels, d'immigrations, de pouvoirs impériaux et d'horreurs de guerre, qui nous touchent tous encore à l'heure actuelle ».

C'est à l'initiative de Steve Gibbs qui fait partie du groupe *Vibronics* que l'album voit le jour mais c'est aussi grâce à lui que la connexion se fait entre Madu Messenger et Paul Long, directeur du studio MBD car Steve Gibbs travaille également au sein du studio en parallèle de ses activités musicales. En 2014/2015 Paul Long approche Madu Messenger et lui propose de développer une version en réalité virtuelle de l'album *Empire soldiers*. Madu Messenger accepte car pour lui, c'est une façon de vulgariser autrement ses recherches et de les faire sortir de son bureau. La VR est pour lui une nouvelle façon d'intéresser les gens, de les éduquer, petits et plus vieux, de les faire se sentir inclus dans l'histoire. Il approfondit ses recherches et écrit de nouveaux textes qui seront la base du scénario de l'expérience. Il fournit également des documents historiques et des images d'archives dont certains sont intégrés dans l'expérience.

Les intentions de l'artiste et du studio sont de faire une représentation visuelle des textes de Madu Messenger (*a visual representation of the words that was spoken*). Le travail créatif de Paul Long, directeur de MBD et créateur de l'expérience sur son travail, est motivé par l'idée de « défendre des voix et des histoires trop souvent oubliées ou ignorées ». Dans une optique assez militante, il cherche à relier l'histoire et notre expérience vécue, contemporaine donc, pour « générer des discussions et à contribuer à un avenir positif »¹⁰⁸³. Sur la page dédiée aux contenus pédagogiques qui accompagne l'expérience, il est d'ailleurs inscrit que le plan de

¹⁰⁸³ https://filmfreeway.com/EmpireSoldiers_ACaribbeanStory [consulté le 6 décembre 2022]

cours permettra à ceux qui vont l'utiliser de « comprendre comment les leçons de notre passé peuvent nous aider à créer un avenir meilleur »¹⁰⁸⁴.

Empire soldiers : A Caribbean Story a été diffusé dans plusieurs lieux physiques sous 3 formats : pack Bronze, Argent et Or, correspondant à trois dispositifs et trois différents niveaux d'engagement. Le pack Bronze consiste à envoyer simplement le fichier du film à des lieux déjà équipés pour diffuser le film virtuel. Le Pack Silver qui vise plus les musées et galeries d'art dispose d'une installation physique scénographiée. Des sièges représentant les environnements présents dans le film sont proposés aux publics. Le pack Gold intègre un spectacle de danse contemporaine en deux parties, avant l'expérience où les danseurs qui représentent les soldats expriment leur enthousiasme d'aller se battre, une performance « enthousiaste » et « amusante ». Ensuite, après le film, une seconde partie où les soldats expriment leurs frustrations liées aux mauvais traitements. A la fin de l'expérience le public se voit remettre une lettre qui aurait pu être écrite 1918 ou 2018 qui parle de racisme et des luttes de la vie quotidienne liées à la couleur de peau, des problématiques rencontrées en 1918 mais toujours d'actualité. La diffusion du dispositif s'est faite principalement au Royaume-Uni dans 11 lieux, festivals, musées, centres d'art et cinémas. Elle a également été montrée dans des festivals de cinéma au Kenya et à Madrid. Elle a été ensuite mise en ligne sur la plateforme YouTube le 24 avril 2020¹⁰⁸⁵.

7.11.2. Une expérience riche et complète, ancrée à la fois dans le passé et dans le présent

L'expérience dure 12 mn 20. C'est un voyage dans un train, de la Première Guerre mondiale à aujourd'hui, un récit qui explore l'histoire des troupes caribéennes britanniques pendant et après la Première Guerre mondiale mais aussi la situation actuelle des descendants de ces soldats qui se sont pour beaucoup installés au Royaume-Uni.

Lorsque le scénario commence, nous sommes dans la cabine d'un train en marche. Nous y resterons jusqu'à la fin mais cette cabine changera d'aspect plusieurs fois au cours de l'expérience au fur et à mesure qu'évolue le récit. La première séquence est une séquence de

¹⁰⁸⁴ <https://www.mbd.limited/empire-soldiers-caribbeanstory> [consulté le 9 décembre 2022]

¹⁰⁸⁵ D'après le dossier de présentation : Kidderminster Town Hall ; Newarke Houses Museum ; The Old Market à Brighton ; The Core à Corby Cube ; Wiltshire Museum à Devizes ; Birmingham Hippodrome ; Birmingham Great Central ; the Phoenix art centre and cinema à Leicester ; the MAC à Birmingham ; Frequency Festival et le Cambridge Film Festival.

contextualisation. Une voix off féminine qui reviendra régulièrement tout au long de l'expérience, nous donne le contexte et introduit l'Histoire : « *Près de 16 000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour combattre lors de la première guerre mondiale. Ceci est leur voyage. Au début de la Première Guerre mondiale, les Antilles étaient sous domination britannique depuis près de 300 ans. Les institutions britanniques et les pratiques juridiques régissaient leurs îles. Lorsque les combats ont éclaté en 1914, la guerre a été accueillie avec une ferveur patriotique dans les Caraïbes* ».

La deuxième séquence transforme la cabine en espace de projection, nous entendons les discours de deux figures de la lutte pour les droits civiques, Marcus Garvey et le Docteur Robert Love. Leurs portraits s'affichent dans l'espace pendant ce temps. En parallèle, sur les parois de la cabine de train, le texte d'une affiche de recrutement des Bahamas datant de 1915. La troisième séquence est celle de la rencontre avec un soldat caribéen. Il se tient assis en face de nous. C'est une vidéo d'un comédien incrustée dans l'environnement virtuel. L'image tressaute de temps en temps et son aspect n'est pas net comme si elle avait été captée il y a longtemps avec une vieille caméra. Ce soldat va nous accompagner pendant une bonne partie du voyage. Il va nous raconter d'abord l'enthousiasme des hommes appelés sur le front : « *Des grandes îles et des petites îles, en tant qu'enfants de l'empire, nous avons répondu à l'appel. Quand la trompette a retenti fort. Pour combattre au coude à coude, nous étions tous fiers* ». Cet appel à rejoindre le front est pour ces hommes en quête de justice, de reconnaissance et d'égalité après 300 ans d'esclavage et de colonisation par l'Empire britannique. Alors que résonne au loin une trompette comme celle des fanfares militaires américaines, le soldat se demande : *Mais si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?* Cette phrase qui structure l'expérience et revient à plusieurs reprises, est comme un crédo, elle marque la déception des hommes qui se sont engagés avec enthousiasme et se sont retrouvés confrontés de plein fouet à la violence du racisme.

La séquence suivante nous entraîne vers le front. La voix off féminine reprend : « *Près de 16 000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour soutenir l'effort de guerre. Tous étaient prêts à se battre aux côtés de leurs homologues blancs sur la ligne de front. Pour les populations noires des Antilles, la Première Guerre mondiale est perçue comme la première véritable opportunité depuis l'esclavage de poursuivre leur quête d'égalité* ». Pendant qu'elle parle, les parois de la cabine de train se transforment, elles sont à présent comme les parois des tranchées creusées dans la terre. Par la fenêtre nous pouvons apercevoir des silhouettes de soldats, furtives. Le front n'est plus très loin, les bruits des mitraillettes et des explosions commencent à se faire entendre.

Dans la séquence suivante, nous avons quitté le train et nous sommes à présent dans les tranchées, assis sur une banquette de tir, en plein combat. Le soldat réapparaît devant nous. Il continue son récit : « *Dans les champs de Flandre... un Enfer vivant creusant des tranchées déplaçant des obus, ramassant les morts. Je n'oublierai jamais cette odeur. Mais bien que nous nous soyons entraînés pour la guerre, ils ne nous laissaient pas combattre. Nous étions noirs et l'ennemi était blanc. Mais si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?* ». Nous reprenons ensuite notre voyage, retour du front. Le train roule à travers les plantations. Il y a des particules qui flottent dans l'air comme des flocons de neige ou des cendres. La voix off reprend : « *Avec d'autres soldats démobilisés, les troupes caribéennes ont traversé Tarente en Italie alors qu'elles quittaient la ligne de front. Ici, les troubles ont éclaté alors que les officiers forçaient les soldats noirs à nettoyer la buanderie et les toilettes de leurs homologues blancs* ».

Puis le soldat réapparaît : « *À la fin de la guerre, qu'avons-nous vu ? D'autres retournant chez eux et dans leur famille. Mais nous devions encore aller chercher et transporter, avec l'ordre de faire la lessive de l'homme blanc. Donnant toujours notre loyauté, donnant toujours notre temps... Mais une ligne a été franchie. Quand vous nous traitez de nègres mieux nourris et traités que n'importe quel nègre est en droit de s'attendre.... Non monsieur, j'objecte. Nous avons pris position pour vous tous, pour le roi et le pays. Mais quand nous avons défendu nos propres droits, vous avez appelé cela une mutinerie. Si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?* ».

La séquence suivante nous amène vers l'Angleterre post guerre au moment des émeutes. La cabine de train prend des allures de maison. La paroi de la cabine de train se transforme en mur, une cheminée et un pare-feu apparaissent, à l'intérieur un feu est allumé. Derrière les fenêtres, des volutes de fumée rouge comme des explosions et des silhouettes noires qui tressautent. Au milieu de la pièce, volent des débris qui semblent être des débris d'assiettes en céramique. La voix off féminine reprend : *Finalemnt, beaucoup sont revenus en Angleterre. Mais bien qu'il ait transporté des hommes pour se battre, le gouvernement n'était pas disposé à aider les soldats à rentrer chez eux dans les Caraïbes. Alors que la tension atteignait son apogée, 1919 a vu des émeutes raciales à travers la Grande-Bretagne. Les principaux ports maritimes ont été les plus touchés.* La séquence suivante se déroule dans la maison cette fois entièrement reconstituée. C'est une maison anglaise. La pièce reprend des éléments qui étaient déjà visibles dans la séquence précédente, la cheminée, le feu. Sur les murs, trois photographies sont accrochées. Ce sont des photographies d'archives issues des collections de l'*Imperial War Museum*. La première montre trois soldats caribéens prenant la pause, la deuxième montre des

soldats caribéens manipulant des obus et sur la dernière, on aperçoit au premier plan deux groupes de deux hommes, à droite des officiers reconnaissables à leurs chapeaux, à gauche, un officier et un soldat à qui l'on remet une médaille. Derrière eux en arrière-plan, une troupe de nombreux soldats. Ces photographies racontent les troupes caribéennes pendant la guerre, qui ont été plutôt mobilisées sur l'arrière que sur le front, mais qui ont été parfois reconnues par l'armée. Elles rappellent le contexte et font le lien entre la guerre et l'après-guerre. Le soldat est à présent assis à la table, en face de nous et il continue son récit : « *De retour en Angleterre, mais toujours en guerre. Tuez tous les nègres et leurs putes amoureuses de nègres. Mais attendez... Une main se tend et me touche. Et la voix calme de mon amour dit : Chéri, tu dois fuir, car si tu ne le fais pas, tu vas sûrement mourir. Loin mon amour... loin et caché. Je suis venu aider, est-ce que c'est comme ça que ça va finir ? Pourchassé par ceux qui je pensais des amis. Les mêmes hommes avec qui j'étais, ensemble nous nous battions. Maintenant ils veulent mon sang, parce que ma peau n'est pas blanche. Si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?* ». Au fil de son récit, de grandes flammes apparaissent et disparaissent dans la pièce tandis que nous entendons des cris, des bruits d'explosions et la musique d'un orgue qui renforce le sentiment dramatique de l'histoire. La séquence se termine avec la disparition du soldat, une violente explosion tandis que les flammes consomment le décor.

Le voyage reprend dans la séquence suivante, nous nous rapprochons du présent. Pendant que le train roule au milieu des champs, le soldat revient pour nous raconter les années d'après-guerre. Il va mentionner les luttes pour les droits civiques, la reconnaissance des anciens combattants caribéens et le racisme : « *Puis vinrent les années d'après-guerre. Des graffitis sur les murs « Gardez l'Angleterre blanche ». Des rivières de sang, trois mots pour inciter... La division qui persistait encore à Chapelton, Moss side, Notting Hill, Kelso Cochrane, Stephen Lawrence, ces noms-là qu'on entend. Tant d'entre nous ont souffert, au fil des ans. Le racisme faisait partie de tous les jours. Moqués, abusés, maintenus à notre place, on nous disait tous les jours que nous sommes une race inférieure. Les cicatrices se sont creusées, nous nous sommes battus dans les rues. Les hommes Noirs étaient poursuivis, mais jamais la police. La lettre de la loi signifie que nous avons des droits égaux. Mais les chiffres racontent une histoire différente entre noirs et blancs. Emplois, santé, richesse et éducation. La Grande-Bretagne était encore une nation divisée. Mais tous ces souvenirs, pas si lointains dans le passé. Nous sommes toujours en attente du jour où nous serons enfin libres... De l'ombre de l'esclavage, enfin libres... ».*

Les deux séquences suivantes nous ramènent dans le présent. D'abord, la cabine de train commence à se transformer en rame de métro. La voix off revient, elle fait le bilan : *La*

grande guerre de 1914 à 1918 a fait plus de 18 millions de morts. On dit que l'histoire est écrite par les vainqueurs. Mais dans le cas de la Première Guerre mondiale, beaucoup de ceux qui se sont battus et sont morts pour le Roi et le pays étaient encore oubliés par les livres d'histoire.... 100 ans sous le Royaume-Uni, les noirs caribéens sont toujours... Trois fois plus susceptibles de vivre dans la pauvreté que les Blancs. Sept fois plus susceptibles d'être arrêtés et fouillés. Quatre fois plus susceptibles d'être exclus de l'école. Cinq fois plus susceptibles d'être en prison et infiniment moins susceptibles d'être dans les meilleurs emplois, écoles, universités, logements et même en meilleure santé ». La voix devient de plus en plus engagée, le ton est ferme, presque révolté. Les chiffres s'inscrivent dans l'espace sous nos yeux et renforcent l'intensité du récit.

Dans la séquence suivante, nous sommes totalement dans la rame de métro. Le soldat a laissé la place à un homme noir, d'apparence moderne. C'est lui qui continue le récit : *« C'est le moment de prendre du recul. Parce que le plus gros problème est un manque total de volonté de voir que ça continue. Toujours défavorisé à cause de la couleur de mon visage... Nous entendons toujours parler du chemin parcouru... Mais ne vous laissez pas tromper en pensant que le travail a été fait. Quand tout le monde a fini de se féliciter... Comprendre, ce qu'on endure encore.... Parce que nous sommes noirs. 100 ans se sont écoulés depuis que la grande guerre nous a amenés ici. En 100 ans, je veux vous dire que tout va mieux. Mais si vous voulez connaître la vérité... Aujourd'hui, vous devriez lire cette lettre ».* A la fin de son récit, une sirène, grave, résonne. La dernière séquence, nous plonge dans un environnement mêlant tous les espaces que nous avons traversé : la cabine de train, la rame de métro, la maison anglaise et les tranchées. Tous les éléments de décors sont mélangés. Le récit que nous allons entendre dans cette dernière séquence est une lettre, écrite par un soldat après la guerre, qui raconte le racisme, le manque de reconnaissance des troupes voire l'oubli, les différences de traitement entre noirs et blancs, la situation des anciens soldats malgré les lois, le manque d'engagement de ceux qui pourraient aider à changer la situation. La lettre nous dit clairement que sa raison d'être n'est pas de créer des tensions mais d'amener à réfléchir sur la situation, elle s'interroge sur l'évolution des conditions sociales et politiques des descendants des soldats caribéens et termine en indiquant : *« Je ne souhaite que la paix, après tout. N'est-ce pas ce pourquoi, il y a 100 ans, nous avons quitté le champ et la charrue, pour combattre pour le roi et la patrie ? ».* La lettre est lue à voix haute par de nombreuses voix qui parfois se juxtaposent et se répètent. Elle est également projetée dans l'environnement virtuel et défile sur les parois de la cabine de train, de la tranchée, de la maison et du métro.

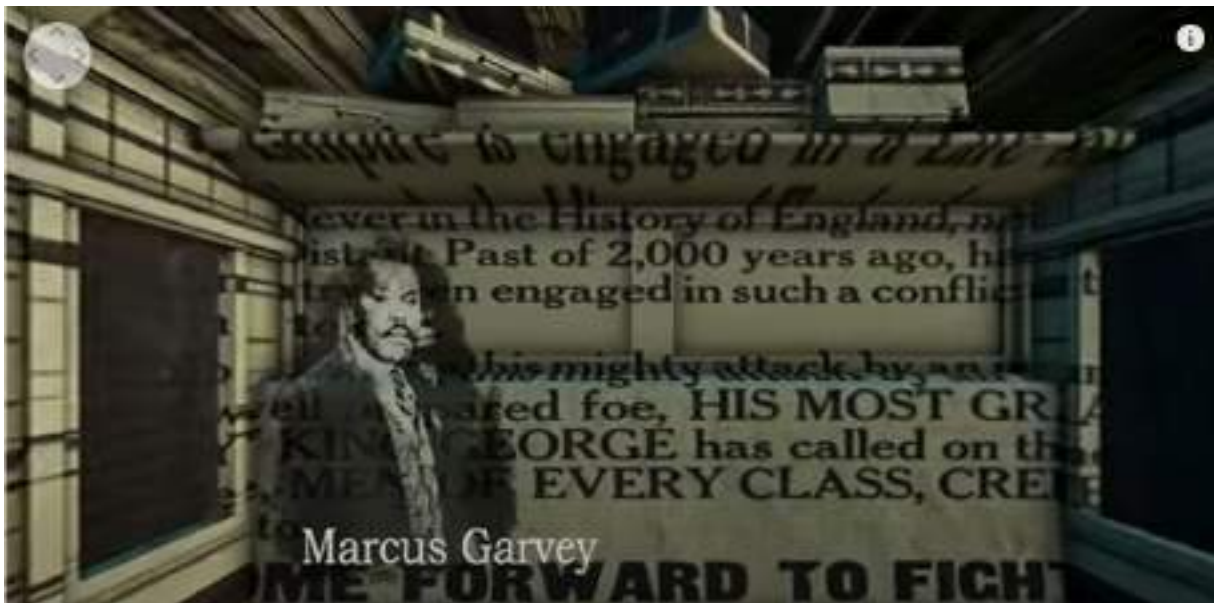
La structure du scénario s'articule donc autour du voyage en train et de la phrase « si j'avais su ce que je sais maintenant, est-ce que j'aurais quitté champ et charrue ? ». Un voyage qui symbolise à la fois celui des troupes caribéennes vers et sur le front, mais aussi à la fois un voyage dans le temps. La cabine du train devient un espace habité par l'histoire (celle de l'expérience) et par l'Histoire (celle des soldats caribéens et de l'Angleterre). Chaque étape ou arrêt nous permet de nous arrêter sur un moment important, le front, les émeutes en Angleterre, aujourd'hui.

Le récit du soldat et la voix féminine se font écho tout au long de l'expérience. Chaque étape du récit du soldat est précédée par la voix féminine qui le contextualise tout en mettant l'accent sur les injustices et les inégalités qui touchent les soldats noirs et leurs descendants. Deux points de vue cohabitent, l'un plus tourné sur les éléments historiques, qui donne des chiffres, des faits, l'autre sur la dimension humaine, les ressentis, les émotions vécues par les soldats. Le récit ne met pas l'accent sur la violence de la guerre mais sur la violence du racisme et du système colonial, pendant la guerre mais aussi à travers l'histoire. La lettre de fin peut être perçue comme un symbole, la voix de l'homme noir qui porte des réflexions partagées par beaucoup face à la situation de l'époque et qui sont toujours les mêmes aujourd'hui. Elle insiste sur le fait que les injustices, le manque de reconnaissance, le racisme sont toujours les mêmes.

Dans cette expérience la tranchée est un élément historique mais aussi narratif. Elle donne à voir les conditions dans lesquelles les soldats se sont battus, elle illustre et donne vie au récit du soldat. Dans la dernière séquence, elle est comme un marqueur historique et mémoriel qui entre en résonance avec le message mais aussi avec notre époque contemporaine où passé et présent ne font plus qu'un. Le front de la Première Guerre mondiale n'a finalement pas totalement disparu, il s'est déplacé, dans la vie quotidienne, dans l'espace public, à travers des événements importants théâtres d'émeutes et de combat pour les droits de l'homme.



Ci-dessus : Vue de la cabine de train avec la vidéo du soldat incrustée (source : vidéo YouTube)



Ci-dessus : Vue de la cabine de train avec projection de l'affiche de recrutement et affichage du nom et du portrait de Marcus Garvey (source : vidéo YouTube)



Ci-dessus : Vue de la cabine se transformant en tranchée (source : vidéo YouTube)



Ci-dessus : Vue du front, dans les tranchées, avec vidéo du soldat en premier plan (source : vidéo YouTube)



Ci-dessus : Vue de la maison en Angleterre avec photographies d'archives incrustées (source : vidéo YouTube)



Ci-dessus : Vue de la cabine de train/mé debate avec incrustation des chiffres (source : vidéo YouTube)



Ci-dessus : Vues de la dernière séquence mélangeant tous les éléments à gauche puis à droite
(source : vidéo YouTube)

7.12. War Remains

War Remains que l'on peut traduire par « la guerre demeure » ou « vestiges de guerre », est un dispositif produit par le podcasteur et commentateur politique Dan Carlin, en collaboration avec MWM Interactive, un studio de création d'histoires, filiale de la société Madison Wells qui se définit comme « une société de divertissement indépendante primée qui s'associe à des créatifs pour donner vie à des histoires et des conteurs négligés »¹⁰⁸⁶. C'est une installation comprenant une expérience pour casque de réalité virtuelle mais aussi une installation tangible dans laquelle évoluent les utilisateurs et qui est animée par des effets spéciaux synchronisés avec le contenu virtuel. *War Remains* est sorti le 24 avril 2019. L'expérience a été présentée quelques jours plus tard au Festival du film de *Tribeca*. Elle a été mise en ligne en mai 2020 sur les stores de Steam, Oculus et Viveport. Enfin, *War Remains* a été présentée au *National WWI Museum and Memorial*, le plus grand musée américain consacré à la Première Guerre mondiale aux USA, entre mai 2021 et décembre 2021. L'objectif était de continuer à la faire vivre selon Ethan Stearns, vice-président exécutif du contenu chez MWM Interactive qui estime qu'il « n'y a pas de meilleure maison permanente que le musée et mémorial national de la Première Guerre mondiale »¹⁰⁸⁷. Le musée se définit, selon ce qui est indiqué sur son site internet, comme « la principale institution américaine dédiée à la mémoire, à l'interprétation et à la compréhension de la Grande Guerre et de son impact durable sur la communauté mondiale. Le musée et mémorial détient la collection la plus complète d'objets et de documents de la Première Guerre mondiale au monde et est le deuxième plus ancien musée public dédié à la préservation des objets, de l'histoire et des expériences de la guerre »¹⁰⁸⁸.

Si nous n'avons pas pu obtenir d'entretien ou de réponses à notre questionnaire, l'équipe de communication nous a fait parvenir les liens de vidéos dans lesquelles sont décrits les intentions, le processus de conception. Ce que nous avons pu compléter à l'aide des nombreux articles, documents et vidéo en ligne que nous avons trouvé à propos de Dan Carlin et de *War Remains*.

¹⁰⁸⁶ <https://madisonwellsmedia.com/news/archive/list/mwm-interactive-reveals-roadmap> [consulté le 15 décembre 2022]

¹⁰⁸⁷ Communiqué de presse du National WWI Museum and Memorial <https://www.theworldwar.org/news/virtual-reality-experience-war-remains-coming-may-2021-national-wwi-museum-and-memorial> [consulté le 15 décembre 2022]

¹⁰⁸⁸ *ibid.*

7.12.1. Du podcast à la réalité virtuelle, d'internet au musée

Dan Carlin est une figure célèbre aux États-Unis, il est même parfois surnommé « le meilleur professeur d'histoire de l'Amérique »¹⁰⁸⁹. Titulaire d'un diplôme universitaire en histoire, il est d'abord journaliste de télévision, auteur, chroniqueur et présentateur radio avant de se lancer sur internet et dans le podcast, ce qui lui vaudra une large reconnaissance. Il anime depuis plusieurs années deux podcasts qui totalisent plusieurs centaines de millions de téléchargements : *Common Sense* qui s'intéresse aux questions d'actualité politique et *Hardcore History* qui s'intéresse aux épisodes violents de l'histoire comme les guerres. Il a reçu plusieurs distinctions pour son travail¹⁰⁹⁰. En parallèle, Dan Carlin a lancé un autre podcast, *Addendum History* (trad. li. Histoire annexe ou annexes de l'Histoire), un format plus court où il propose ce qu'il qualifie de « matériel supplémentaire » notamment des interviews. Parmi les interviewés on trouve des historiens, des scientifiques, mais aussi des stars, l'acteur Bill Barrett, Tom Hanks ou encore Elon Musk. Le nombre de ses abonnés sur les réseaux sociaux confirment sa célébrité. 433 040 abonnés sur Twitter, 439 000 sur YouTube où chaque vidéo a été suivie par des dizaines de milliers de personnes. Son premier podcast de la série consacrée à la Grande Guerre, aurait totalisé 5,4 millions de téléchargements. Il semble que Dan Carlin ait décidé de développer ses activités lorsqu'en 2019, il sort un livre et l'expérience *War Remains*. Certains historiens font remarquer que le contenu de Dan Carlin manque parfois de profondeur d'analyse, ce dont ce dernier semble avoir conscience et qu'il évoque dans certaines interviews.

Le podcast *Hardcore History* est conçu comme un récit audio dans lequel seul Dan Carlin parle et raconte le résultat des recherches qu'il a fait sur tel ou tel sujet en consultant soit des livres d'histoire soit ce qu'il appelle « des sources primaires », des « choses écrites par des gens qui étaient là » autrement dit, des témoignages. Si le premier des 56 épisodes que compte la série ne durait que 15 mn, au fil des années, le format s'est considérablement allongé. Aujourd'hui, les podcasts peuvent durer 3 ou 4h. A l'occasion du centenaire de la Première

¹⁰⁸⁹ https://www.huffpost.com/entry/dan-carlin-hardcore-history_n_5643b5b5e4b08cda34875511 [consulté le 16 décembre 2022]

¹⁰⁹⁰ Dan Carlin a été nommé en 2012 pour un Stitcher Award dans la catégorie meilleur podcast éducatif. Il a reçu une récompense pour le "meilleur podcast classique" aux iTunes Best of 2014 Awards. Selon Wikipédia, Carlin a reçu le prix Best Classic Podcast d'iTunes en 2014, Best Educational Podcast of 2015 from the Podcast Awards, Best History Podcast of 2018 from the IHeartRadio Podcast Awards, et dans une liste des 25 meilleurs podcasts pour l'anniversaire de 10 ans de podcasts, Slate Magazine a classé l'épisode 2009 de Dan Carlin Ghosts of the Ostfront, concernant le front oriental de la Seconde Guerre mondiale, le cinquième meilleur podcast de tous les temps.

Guerre mondiale, ce sont 20h de podcast que Dan Carlin a proposé au public, fruit de la lecture de 50 ouvrages¹⁰⁹¹. Les podcasts sont enregistrés sans script, et ce sont ensuite les meilleures parties qui sont récupérées pour être montées ensemble. Dan Carlin décrit ces podcasts comme un « récit dramatique très détaillé d'événements historiques, mélangé avec des sortes de réflexions de type zone crépusculaire et ces vues étranges, des idées étranges de l'histoire qui me viennent à l'esprit que nous travaillons dans l'histoire et que les gens semblent aimer »¹⁰⁹². C'est dans cette même optique qu'a été créé *War Remains*. L'expérience est basée sur un récit d'environ 15 mn, raconté par Dan Carlin, qui nous plonge sur le front ouest, au cœur de la guerre.

Dan Carlin part d'une idée qui vient d'une plaque accrochée sur l'un des murs de la maison de son grand-père. Il s'agit de mettre les gens dans les chaussures d'autres gens et d'y marcher 1 mile avant de les juger pour comprendre qui ils sont. Pour lui, c'est une façon d'entrer en empathie avec les autres et c'est ce qu'il déclare avoir essayé de faire pour *War Remains*. Mais comment imaginer l'inimaginable ? C'est là que la réalité virtuelle intervient. Selon Dan Carlin, elle trompe « notre cerveau de lézard même si ton cerveau conscient sait que ce n'est pas vrai »¹⁰⁹³. Ainsi, la combinaison de son récit et de la réalité virtuelle permet d'entraîner les publics dans la mémoire collective du passé « à la limite d'une expérience traumatisante », de « recréer un cauchemar » et donner un « avant-goût » de ce qu'ont vécu les soldats qui ont connu une « expérience massive de bombardement ». C'est ainsi que les gens pourront comprendre quelque chose qui est impossible à imaginer et par là, « mieux comprendre notre époque, construite sur une génération de survivants traumatisés.¹⁰⁹⁴ Cette expérience se veut être pour ces concepteurs, une forme de « mémoire immersive ». C'est ainsi qu'elle est désignée sur le site internet et dans tous les articles, interviews et supports de communication. Dans une vidéo Brandon Oldenburg (Flight school studio) l'explique ainsi : « si vous pouviez prendre toute la conscience collective de toutes les vies qui ont été perdues pendant la guerre, le poids émotionnel de la Première Guerre mondiale, et si vous le mettiez dans son contexte vous pourriez avoir un tout petit avant-goût de ce que cela aurait pu vous faire si vous y aviez été. C'est ce que nous avons essayé de faire avec cette expérience ». Pour Dan Carlin, *War Remains* doit permettre de « faire ressentir ce qu'est l'artillerie pendant la guerre pour que si vous alliez

¹⁰⁹¹ cf. interview <https://usatodayhss.com/2015/dan-carlin-qa> [consulté le 20 décembre 2022]

¹⁰⁹² *ibid.*

¹⁰⁹³ <https://www.youtube.com/watch?v=ZFgnKfKcjOI> [consulté le 15 décembre 2022]

¹⁰⁹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=Md3cDoDBR0c> [consulté le 20 décembre 2022]
<https://www.youtube.com/watch?v=ZFgnKfKcjOI> [consulté le 21 décembre 2022]

lire ensuite quelque chose sur le sujet, vous pourriez dire que vous savez que c'est quelque chose, parce que vous l'aurez ressenti au fond de vous-même ». Elle doit donc être perçue comme « quelque chose que vous avez vécu ou comme une sorte de rêve avec une sensation étrange et nébuleuse ». C'est pour cela que Dan Carlin a exigé un niveau de réalisme important, pour que l'expérience soit « comme un souvenir réel ». Il a voulu créer un espace inconfortable et quelque chose d'effrayant. Même si, il faut tout de même faire attention à « ne pas franchir la ligne qui fait que l'expérience est si effrayante que les gens ne voudront pas y rester ni la tester. » Elle doit répondre « aux attentes des gens qui pensent que c'est un film, ceux qui pensent que c'est un jeu vidéo et ceux qui pensent que c'est le réel. L'équipe a voulu exploiter tout le potentiel de la réalité virtuelle en créant autour du récit virtuel une installation tangible avec des effets spéciaux connectés pour que les utilisateurs soient encore plus immergés dans l'histoire. Nous ne savons de cette installation que ce que nous avons trouvé dans nos recherches mais nous savons qu'elle intègre des parois qui tremblent en même temps que les explosions virtuelles, des ventilateurs qui soufflent de l'air chaud ou froid pour représenter les souffles des explosions ou le vent quand l'utilisateur est dans le ballon d'observation en altitude, le décor est synchronisé avec l'environnement ainsi les utilisateurs peuvent toucher le décor, bureau, rats, main d'un cadavre.

7.12.2. Un récit historique ou une histoire spectacularisée ?

War Remains se découpe en 9 grandes séquences en plus de ce que nous avons appelé le sas de lancement, c'est à dire l'environnement que voit l'utilisateur avant de lancer l'expérience. Ce sas de lancement plonge l'utilisateur sur le front, dans une forêt brûlée dont il ne reste que quelques troncs d'arbre calcinés. Un nuage rougeoyant nous empêche de voir ce qui se passe au loin mais la couleur rouge laisse clairement supposer que les flammes, les explosions ne sont qu'à quelques mètres de nous. C'est l'utilisateur qui déclenche le lancement de l'expérience quand il est prêt.

Dans la première séquence, celle qui introduit l'expérience, l'utilisateur est placé dans un environnement sombre. Seuls un caillebotis en bois entouré d'eau est visible à ses pieds et quelques éclairs lointains qui laissent furtivement apparaître des nuages, des silhouettes. L'ambiance est déjà angoissante. Au loin, on entend des bruits d'explosions étouffés, puis des gouttes d'eau qui tombent. Nous sommes comme dans la mémoire d'un soldat. Dan Carlin commence son récit : « *Un jour nous serons capables de préserver les souvenirs. De les sauvegarder*

de manière à pouvoir les introduire dans les livres d'histoire et vous pourrez les télécharger et marcher un mile dans les chaussures des gens du passé. Mais il y a des bons souvenirs, et il y a des mauvais souvenirs. N'y-a-t-il pas quelque chose de fascinant dans les souvenirs les plus extrêmes de l'histoire de l'humanité. Si vous pouviez télécharger un flash-back, disons du front occidental de la Première Guerre mondiale, c'est la chose peut-être la plus intense que vous pourriez expérimenter. Vous seriez alors présent dans une guerre qui était censée mettre fin à toutes les guerres. Mais à la place, vous seriez en train de regarder la guerre moderne commencer. Ce conflit a marqué l'aube meurtrière d'une époque où un 20ème siècle mécanisé, industrialisé inefficace a trainé un vieux, honorable, glorieux et romantique 19ème siècle à travers les champs boueux de la Flandres et lui a tiré dessus dans les tranchées ». A travers ce récit, il explique la raison, le pourquoi de cette expérience et comment elle est pensée. L'utilisateur est prévenu de ce qu'il va lui arriver.

Dans la deuxième séquence, des objets sont apparus, ils flottent en l'air comme des souvenirs flotteraient dans une mémoire. En face de nous une boule de feu, une explosion figée est apparue et illumine la scène. C'est une représentation du front en plein déluge de feu et d'obus. Le caillebotis s'allonge, la silhouette d'un soldat apparaît, il est de dos et marche vers l'explosion. Nous lui emboîtons le pas et nous plongeons après lui dans le nuage de feu. Pendant que nous marchons jusqu'au front, Dan Carlin nous prévient : *« Quand vous serez prêt, si vous êtes prêt, pour ne serait-ce même qu'une simulation de ce que de vraies personnes ont traversé, suivez les pas du soldat devant vous alors qu'il marche droit sur le feu de la Première Guerre mondiale ».*

La troisième séquence nous fait descendre d'un niveau. Nous sommes à présent dans un ballon d'observation, au-dessus du champ de bataille que nous ne pouvons d'ailleurs pas apercevoir mais seulement deviner. Dans le ciel autour de nous, nous pouvons apercevoir d'autres ballons mais aussi des avions se pourchassant et se tirant dessus. Sur le côté de la nacelle, une sorte de tablette est accrochée. Elle fonctionne comme un écran sur lequel défilent des images, principalement des cartes animées, pendant que se déroule le récit de Dan Carlin. Dans cette séquence il raconte l'évolution de la guerre, des mentalités entre le début et la fin du conflit. Il part d'un monde qu'il décrit comme étant presque naïf et innocent : *« Le monde était complètement 19ème siècle. Au début de cette guerre, vous aviez des soldats français marchant pour aller au combat avec un sens de la romance, s'attendant à trouver l'honneur et la gloire. Ces soldats qui « rencontrent les mitrailleuses du 20ème siècle et cette énorme, énorme artillerie [...] sont déchirés en lambeaux ».* Il insiste sur le fait que personne ne pouvait le prédire et qu'au début de la guerre, il y avait de nombreuses innovations, voitures, avions, sous-

marins auxquels on n'était pas encore habitués. Pour insister sur cette dimension innovante, il emploie des références populaires de science-fiction comme les auteurs Jules Verne, HG Well. Idem quand il décrit un peu plus tard l'horreur du front, « *ce terrain devient hideux et macabre, et le barrage d'artillerie a transformé le paysage en un environnement totalement alien comme la lune* », il compare même Passchendaele au Mordor, une référence issue du célèbre Seigneur des Anneaux qui est le royaume de Sauron autrement, dit, du diable. Il explique comment ce « *type de mécanisation et le développement de l'industrie, des chaînes de montages, des usines, deviendront la marque de la guerre du 20ème siècle* ». Et il montre également comment « *la puissance de toutes ces nouvelles armes, et tout l'acier qui est dans les airs, rend suicidaire le fait de se tenir au-dessus du sol, et c'est comme ça que se développent ces tranchées qui s'étendent, des montagnes à la mer, sur la totalité du front occidental* ». Il termine dans une description dramatique de Passchendaele, transformé en Mordor inondé par la pluie : « *juste au moment où vous pensiez qu'un environnement de combat ne pouvait pas être plus cauchemardesque. Impossiblement, Passchendaele l'a fait* ». Pendant ce temps, sur la tablette nous voyons une carte du front occidental s'animer. Des images et vidéos d'archives y sont projetées dans les frontières des pays, nous y voyons aussi les mouvements des troupes, l'intensité des bombardements, des images des chars, des explosions, parfois du champ de bataille aux allures lunaires. Deux lieux sont localisés sur la carte, La Somme et Verdun. Malheureusement, si l'emplacement de la bataille de la Somme est correct, celui de Verdun ne l'est pas et l'un des plus célèbres champs de bataille de France est localisé en Belgique, dans la Flandre belge, à l'emplacement de la bataille de Passchendaele.

La quatrième nous fait encore descendre d'un niveau, cette fois nous sommes sur le front, dans les tranchées, en première ligne. Cette séquence ne fait pas l'objet d'un commentaire de Dan Carlin, tout est dans l'image. Nous voyons des soldats, en pleine attaque, monter au front, tirer sur l'ennemi, s'encourager les uns les autres, mourir, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne. Le récit reprend dans la séquence suivante. Nous sommes toujours sur le front mais cette fois dans un poste de communication. La séquence s'ouvre de manière dramatique. D'abord dans le noir, puis la lumière arrive, un soldat, blessé se trouve devant nous, il est à genoux puis il réussit à se lever pour sortir, nous laissant apercevoir au passage dans l'entrebâillement de la porte, les combats sur le front. La voix de Dan Carlin qui semble sortir du combiné téléphonique qui se trouve sur notre droite, reprend le récit. Il commence par évoquer le correspondant de guerre Philip Gibbs, témoin d'un barrage d'artillerie dont il a dit qu'il était « absurde de le décrire » car « *Il n'y a pas de mots fait pour les bombardements modernes de cette intensité* ». Ce déluge de feu aussi appelé *Drumfire*, tant les explosions

incessantes donnaient l'impression d'un tambour de guerre, ne peut pas être vraiment décrit. Pendant qu'il parle, les explosions se sont intensifiées et tout l'abri tremble à chaque fois que tombe un obus. La bande sonore devient prenante. Dan Carlin s'adresse ensuite directement aux utilisateurs, en les invitant à se demander comment eux auraient réagi : « *On ne sera ici que pour quelques minutes, mais si vous étiez là pour plus de 24h, comment pensez-vous que vous serez en sortant ? Imaginez que vous êtes là pour des mois et que vous ne pouvez pas enlever le casque VR de votre vue* ». Il conclut la séquence alors que nous sommes totalement dans le noir, en poussant encore plus loin la dimension dramatique de l'histoire : « *Ces frappes d'artillerie ont poussé les gens à la même chose, les ondes de choc vous ont littéralement brisé les nerfs. Rappelez-vous quelque chose, je me fiche de la gravité de la situation sur le front occidental pendant la première guerre mondiale, les choses peuvent toujours empirer. Elles peuvent vraiment vraiment vraiment devenir encore pire* ».

Les deux séquences suivantes nous replongent sur le front. Le récit de Dan Carlin s'est arrêté pour faire place au récit visuel. Nous sommes d'abord dans un recoin de tranchée, sous une grosse poutre de bois sur laquelle est allongé un cadavre dont la main pend devant nos yeux. La tranchée est totalement dévastée par les explosions, nous voyons les chars passer de gauche à droite le long de la tranchée, l'un d'entre eux passera littéralement à quelques centimètres au-dessus de nos têtes dans un bruit métallique effrayant. Un autre char restera bloqué un peu plus loin, puis il sera bombardé et un soldat en sortira, en feu avant de tomber au sol et de mourir. La séquence suivante nous emmène à un autre endroit du front, nous sommes dans une tranchée, devant une paroi qui s'est effondrée et qui nous laisse entrevoir le front d'une manière plus large. Nous y retrouvons les chars, des soldats blessés tentant de s'entraider, au loin un lance-flamme gigantesque. Puis, un nuage envahit la scène, nous comprenons qu'il s'agit d'une attaque de gaz.

L'avant-dernière séquence fait disparaître la tranchée dans le nuage de gaz pour nous ramener dans le ballon d'observation, nous reprenons de la hauteur sur le champ de bataille. Le ciel est peuplé d'obus en suspension. Dan Carlin reprend son récit et nous ramène dans le temps présent. Il parle des conséquences de ces attaques d'artillerie massives aujourd'hui : « *Vous ne pouvez visiter certains de ces champs de bataille jusqu'à présent, 100 ans après, ils sont toujours pollués avec des choses comme de l'arsenic, du mercure, du plomb et oui, des millions de millions d'obus qui n'ont pas explosé* ». Il insiste sur le fait que la guerre est présente aujourd'hui, *War Remains*, la guerre demeure car les obus tuent encore aujourd'hui. Mais pour lui, elle est surtout présente dans les esprits : « *D'une manière très littérale, cette guerre reste très présente dans nos vies et pas juste physiquement. La cicatrice psychologique collective qui*

vient quand on survit à quelque chose comme ça peut affecter des sociétés entières, loin dans le futur les gens qui ont vécu cette guerre, incluant de futurs leaders mondiaux comme Churchill et Hitler. Expérimenter les choses vous en donne un minuscule aperçu. Mais ils l'ont fait pour de vrai. Et puis, d'une manière ou d'une autre, ils ont dû avancer et faire le monde moderne. Peut-être que cela nous permettra de mieux comprendre notre temps, si nous nous rappelons qu'ils ont si nous nous souvenons qu'ils ont été construits et presque détruits à nouveau par une génération de survivants traumatisés revivant pour toujours un cauchemar du début du 20ème siècle ».

C'est ici que se termine l'expérience. Le générique reprend l'espace d'introduction, dans lequel s'affichent des dessins qui illustrent des scènes de combat et reprennent les éléments dont il a été question : tranchées, avions, sous-marins et soldats.

Comme nous l'avons vu dans la première partie décrivant les intentions de Dan Carlin et de son équipe, nous sommes effectivement dans une sorte de mauvais rêve, de cauchemar. Nous sommes dans une mémoire symbolique, à la fois individuelle et collective qui va nous faire plonger progressivement sur le front. Si la violence est très présente, nous y sommes toutefois amenés de manière progressive. Le récit de Dan Carlin est construit sur un mode narratif qui rappelle celui du film et des séries, avec une montée en tension progressive, l'ajout d'une musique dramatique, la mise en avant de phrases, d'éléments narratifs dont le seul objectif est d'augmenter l'angoisse, la tension et la peur. Le choix de mettre le récit en retrait pendant les séquences sur le front, participe à l'immersion de l'utilisateur, totalement abandonné sur le front, au milieu de l'horreur. Les environnements sont reconstruits soit sur un mode réaliste soit sur un mode imaginaire, excepté pour la troisième et la dernière séquence dans la nacelle du ballon d'observation qui mêlent les deux, avec l'utilisation de la tablette comme écran et les obus en suspension tout autour de nous. Les environnements font partie intégrante du récit, ils apportent de nombreux éléments que Dan Carlin ne donne pas. Cependant, si l'on regarde attentivement le détail de ces environnements virtuels et des objets qui se trouvent à l'intérieur, on relève un certain nombre d'incohérences dont certaines, importantes, questionnent. Ainsi nous retrouvons Verdun localisé dans les environs de Ypres et Passchendaele en Belgique, dans la séquence 3. Dans la séquence 4 en première ligne, la structure de la tranchée est discutable, les soldats qui viennent de l'arrière et le poste de mitraillette presque à découvert, ou encore, les obus le sont aussi. Que dire du panneau latrine affiché sur un poteau ? Dans la séquence 5, le poste de communication est éclairé à l'électricité

alors qu'il n'y en avait pas dans les tranchées et que dire également du masque de dragon chinois accroché au mur, est-ce une sorte de clin d'œil volontaire des développeurs ou une erreur historique ? Dans la séquence 6, sur le front, on peut également questionner le sens dans lequel avancent les chars, mais cela pourrait être expliqué. Mises bout à bout, toutes ces erreurs questionnent sur ce dispositif qui se présente comme une mémoire collective, avec un environnement réaliste. Impossible de savoir cependant d'où viennent les erreurs, de Dan Carlin lui-même, des développeurs, d'un manque dans le processus de validation des contenus virtuels ? Ce qui ressort de ce dispositif, d'un point de vue français, c'est la mise en scène qui vise le spectaculaire au détriment de l'histoire qui est censée être présentée. Nous aurions été curieuse d'avoir le point de vue du *National WWI Museum*.



Ci-dessus : Vue de la séquence avec objets en suspension, nuage représentant le front et silhouette du soldat se dirigeant vers le nuage, séquence 2



Ci-dessus : Vue de la tablette-écran avec incrustation d'images d'archive, séquence 3



Ci-dessus : Vue de la tablette avec carte localisant la Somme et Verdun, séquence 3



Ci-dessus : Vue de la tranchée en première ligne



Ci-dessus : Vue de la tranchée en première ligne, séquence 4



Ci-dessus : Vue du poste de communication, séquence 5



Ci-dessus : Vue du front, séquence 6



Ci-dessus : Vue du front avec nuage de gaz, séquence 8



Ci-dessus : Vue des obus figés, séquence 9



Vue générique de fin

Eléments de synthèse

Cette deuxième partie de la thèse était donc consacrée à la présentation de notre protocole de recherche.

Elle a présenté les concepts et les outils méthodologiques sur lesquels nous nous sommes appuyée, ancrés dans les sciences de l'information et de la communication. Nous avons présenté d'abord les outils que nous avons mis en place et la façon dont nous les avons construits, les entretiens et les grilles de conduite, la grille d'observation des dispositifs et les questionnaires.

Nous avons ensuite présenté la phase exploratoire de nos recherches qui avait pour objectif de réactualiser nos propres connaissances de la Grande Guerre, de mieux la comprendre et de mieux saisir les enjeux de sa mise en exposition mais aussi de nous aider à mieux préparer la recherche de terrain, de repérer des dispositifs en vue de définir notre corpus.

Nous nous sommes après cela attachée à la présentation du terrain, avec la présentation de nos voyages et des premiers entretiens avec d'abord l'ECPAD puis de la région de Verdun et enfin celle d'Arras. Cela nous a permis de mettre en évidence les différences entre ces deux territoires.

Nous avons poursuivi en présentant notre corpus élargi ainsi que les critères de sélection qui nous ont conduite à établir le corpus resserré. Le dernier chapitre a été consacré à la présentation de ce corpus resserré, de leur contexte de production, des entretiens que nous avons réalisés autour d'eux et de la présentation synthétique des expériences qu'ils proposent aux publics.

PARTIE 3

Cette troisième et dernière partie se structure autour de deux axes. Dans la logique de notre analyse, après avoir fait un point focal sur chaque dispositif du corpus et chaque entretien, nous proposons tout d'abord de croiser ces données en mobilisant les outils méthodologiques que nous avons évoqués en première et deuxième parties, et d'en faire ressortir les éléments qui nous ont semblé les plus importants. Ensuite, nous discuterons ces résultats au prisme de concepts évoqués eux-aussi en première partie, la médiation, l'immersion, le réalisme mais aussi les enjeux et les usages des dispositifs et des tranchées.

8. Analyse de l'expérience immersive, étude comparative, regards croisés /

Ce premier chapitre propose de se concentrer sur l'expérience immersive, en croisant les données que nous avons récoltées dans nos corpus de dispositifs d'abord, d'entretiens ensuite. Nous commencerons par nous intéresser aux acteurs ainsi qu'au contexte de production et à la place donnée aux historiens et aux scientifiques. Nous nous intéresserons ensuite plus en détail à la construction des dispositifs, dans une perspective sémiotique, pour tenter de comprendre comment ils font sens, est-ce qu'il est possible de dessiner une forme de grammaire immersive à partir de ces récits, quelles représentations de la tranchée et de la guerre ils offrent aux immersants, de quelles expériences il s'agit. Ensuite nous mettrons ces résultats en regard de l'analyse des entretiens et tenteront de faire émerger les éléments les plus intéressants selon notre problématique.

8.1. Autour des expériences : acteurs, enjeux et contextes de développement

Dans une perspective pragmatique, nous avons commencé par mettre en regard les contextes de production des dispositifs, en nous intéressant aux acteurs, aux modèles économiques, à la place de la recherche scientifique.

8.1.1. Acteurs, modèles économiques, modèles de collaboration

L'étude du corpus resserré fait ressortir la diversité des acteurs. Si l'on ne regarde que le statut des porteurs principaux des projets, nous pouvons observer la présence de deux associations, de deux institutions, d'un groupement d'institutions mais aussi de deux entreprises de divertissement, d'un studio de création et d'un groupement mixte média/studio. On observe la présence d'acteurs traditionnels, associations et institutions mais aussi l'arrivée de nouveaux acteurs, les salles d'escape game et les studios de création. Le constat est sensiblement le même à propos du corpus élargi mais avec des nuances et une plus forte présence des studios de création.

Nous avons pu observer que les associations sont peu représentées et qu'elles ont en priorité développé des projets tangibles, des reconstitutions de tranchées sur le champ de bataille. Ce faisant, elles répondent à un besoin de valorisation d'un patrimoine local très présent. Leurs membres fondateurs entretiennent toujours un lien très fort avec le territoire dont ils sont souvent originaires. Il est intéressant de noter que la seule association ayant travaillé sur un projet numérique, est une association britannique, la *Royal British Legion*. Ceci fait bien écho aux problématiques mémorielles des pays anglo-saxons, qui, éloignés du champ de bataille, compensent la distance par la représentation du champ de bataille, et ont développé très tôt la muséologie d'immersion. C'est également une association d'envergure nationale qui dispose de fonds importants¹⁰⁹⁵. C'est pour la même raison selon nous, que parmi ces expériences VR, les pays anglo-saxons sont surreprésentés, 13 porteurs de projets anglo-saxons pour six porteurs français. Parmi les raisons qui pourraient expliquer cette configuration, d'après nos entretiens, on peut raisonnablement avancer un manque de budget, de connaissance et des solutions peu adaptées aux objectifs et le contexte de travail des associations notamment celles qui travaillent en plein air.

¹⁰⁹⁵ A titre d'exemple, en 2021, la *Royal British Legion* a généré un revenu de 19,7 millions de livres sterling soit environ 22,8 millions d'euros, issus de dons, de subventions mais aussi de vente de produits dérivés. Source : Rapport annuel 2021 <https://rbli.co.uk/wp-content/uploads/2021/11/v9-Annual-Accounts-2021-RBLI-DIGITAL-version-1.pdf> [consulté le 6 juin 2023]

Nous remarquons la forte présence des nouveaux acteurs, les studios de création de contenus numériques, qu'ils soient porteurs ou partenaires des projets mais aussi celle d'une salle d'*escape game*. Si le nombre de salles s'étant emparées du sujet de la Première Guerre mondiale et ayant intégré une reconstitution de tranchée dans leurs propositions reste minime, puisqu'il n'en existe que deux dans toute la France, ce qui représente moins de 1% des 877 enseignes existantes en 2023¹⁰⁹⁶, cette tendance en pleine expansion y compris dans le secteur de la culture est tout de même représentée dans notre corpus. L'arrivée en France relativement récente des *escapes games*, permet de relativiser ce chiffre. Selon le fondateur d'Hominum, Benoit Benedetti, le sujet n'est pas un sujet populaire auprès des publics amateurs ou passionnés, et c'est une des raisons pour lesquelles, les salles se sont si peu emparées de la Grande Guerre. D'un autre côté, celui des institutions patrimoniales, on peut avancer une image encore trop liée au divertissement et non à la médiation, de fait, un peu négative, et pouvant aller à l'encontre de la dimension scientifique et commémorative qu'elles développent, encore plus au sujet de la guerre qui nécessite un traitement spécifique. On observe assez peu d'expériences de ce type dans les musées traitant de la guerre, la preuve en est qu'il n'en existe que deux autour de la Grande Guerre en France, alors qu'on en observe beaucoup plus dans les musées d'histoire et d'art, qui autorisent plus facilement l'entrée de ces médiums versés dans le ludique à l'intérieur de leurs espaces.

Dans notre corpus resserré, presque la moitié des structures ont entièrement porté, conçu, financé et diffusé les projets, soit les quatre dixièmes. L'association de la tranchée de Chattancourt, le Puy du Fou, Hominum et MBD ont travaillé en totale autonomie, mobilisant leurs compétences et leurs fonds propres sur la totalité du processus. Cette configuration interpelle et si dans le corpus élargi la part de structures ayant travaillé entièrement en autonomie est sensiblement moins importante, elle est tout de même remarquable. Les projets découlent d'intentions et d'enjeux différents. Il s'agit vraisemblablement de développer une offre de contenus à destination de leurs publics, ou de développer un projet concret qui permette aux structures de valoriser leurs compétences autour d'un sujet fort et porteur, avec derrière l'objectif de trouver de nouveaux publics et de nouveaux clients, ce qui revient toujours au développement d'un modèle économique et à la pérennisation de la structure. Ces objectifs cohabitent parfois, à l'instar de l'ECPAD pour qui le projet *Apocalypse 10 Destins* a autant pour vocation de valoriser les archives de la structure que de faire preuve de ses compétences

¹⁰⁹⁶ escapegame.fr [consulté le 12 avril 2023]

pour trouver de nouvelles sources de financement. Pour la majorité de ces structures, la Première Guerre est un sujet parmi les autres et ne constitue pas le sujet principal, excepté pour la *Tranchée de Chattancourt*, un argument qui renforce ce constat. Mais cela ne doit pas nous empêcher de voir un lien fort entre les concepteurs et le sujet. Ces derniers peuvent être originaires d'une région fortement touchée par la guerre, d'autres ont dans leur famille un ancêtre qui a fait la guerre, d'autres comme Dan Carlin ont un intérêt fort pour la guerre en général. Pour Paul Long, créateur du studio MBD, c'est un engagement personnel et ce qui motive son travail c'est de « défendre des voix et des histoires trop souvent oubliées ou ignorées » et il cherche à relier l'histoire et notre expérience vécue, contemporaine donc, pour « générer des discussions et à contribuer à un avenir positif »¹⁰⁹⁷.

Pour les autres projets, c'est donc la collaboration et le partenariat qui priment. Le manque de compétences en interne explique le besoin de faire appel à des prestataires extérieurs. Cela n'a rien d'innovant mais ce qui questionne, c'est la place des studios à la fois dans le processus de conception et dans la communication autour des projets. On peut raisonnablement interroger les enjeux communicationnels qui les sous-tendent pour les institutions patrimoniales comme pour les studios. L'entreprise Timescope par exemple, a développé une forte communication autour de sa borne, porteuse d'une image innovante, d'un projet et d'une promesse, celle de remonter le temps, et elle est visuellement facilement identifiable. Dans les médias comme sur le site de l'office du tourisme Arras Pays d'Artois¹⁰⁹⁸, c'est le nom de Timescope qui est mis en avant ainsi que sa promesse. L'expérience développée à Neuville-Saint-Vaast est d'ailleurs la seule à ne pas porter de nom propre et la même configuration se répète sur tous les projets de la société Timescope. L'outil, la technologie donc, semble avoir pris le pas sur l'expérience et sur l'histoire, un projet soutenu par un fort concept marketing. Ce n'est pas un cas unique cependant, on peut citer par exemple l'Histopad développé par la société Histoverly, solution logicielle permettant la réalisation de visites d'un lieu en utilisant la réalité augmentée. A propos de l'outil développé au Palais des Papes d'Avignon, Maud Pélissier, Lise Renaud et Éric Triquet montrent comment s'organisent autour de l'outil des stratégies communicationnelles et territoriales, mais aussi l'implication de l'entreprise dans le processus de conception mais aussi de diffusion pour qui ce projet est « démonstration de son savoir-faire

¹⁰⁹⁷ https://filmfreeway.com/EmpireSoldiers_AC CaribbeanStory [consulté le 24 mai 2023]

¹⁰⁹⁸ <https://www.arraspaysd'artois.com/visiter-pays-artois/neuville-saint-vaast-la-memoire-en-grand/> [consulté le 24 mai 2023]

» (Pélissier, Renaud, Triquet, 2020)¹⁰⁹⁹. Comme pour Timescope, c'est le nom de l'outil qui est associé à celui du lieu qui fait office de désignation et c'est l'un des éléments forts de la stratégie marketing de la société.

La collaboration et/ou la prestation sont présentées de manières très différentes par les institutions porteuses. On observe soit l'absence de citation totale, c'est le cas de *Bullecourt 1917* pour le Musée Jean et Denise Letaille par exemple, soit une mention comme sur le site de la BBC ou celui du *National War Museum*¹¹⁰⁰. Dans certains cas, les financeurs sont également présents, soit aux côtés de l'équipe de production, soit seuls. C'est le cas par exemple pour l'*Australian War Memorial*, qui met en avant uniquement le financeur *Boeing Australie*¹¹⁰¹. Le Mémorial de Verdun fait exception en faisant le choix de présenter le Studio 3WG plutôt comme un partenaire que comme un prestataire, et va jusqu'à lui réserver un espace sur la page du site internet dédié à l'expérience.

Que dire de ce constat ? Dans la majorité des cas, plusieurs entités ont été mobilisées pour la conception du projet. On peut raisonnablement avancer que la communication est révélatrice des intentions et de la stratégie de positionnement de la structure porteuse. Ne pas mentionner les collaborateurs et s'afficher comme propriétaire du projet, permet aux structures d'affirmer leur image et de s'ancrer dans l'innovation. Pour d'autres il semble que la mention des partenaires soit un gage de légitimité, de qualité et aussi le respect du droit fondamental qu'est le droit d'auteur. C'est une autre image que cela renvoie, qui mêle innovation et collaboration, plus conviviale et plus ouverte. Il faudrait cependant creuser plus loin pour savoir quels ont été les engagements pris entre les structures et leurs partenaires et prestataires, afin de mettre au jour et d'étudier plus précisément leur positionnement.

8.1.2. Contexte de développement et de diffusion

L'effet centenaire semble avoir été à l'origine de la création de la majorité des projets excepté celui de la *Tranchée de la Croix des Redoutes* et celle de *Chattancourt* qui ont été

¹⁰⁹⁹ Pélissier Maud, Renaud Lise, Triquet Éric. 2020. « Rénover la médiation patrimoniale pour moderniser l'image du territoire : stratégies communicationnelle et territoriale autour de l'HistoPad du Palais des papes », *Tourisme & Territoires : des milieux, des dispositifs des hommes*, L'Harmattan, coll. Des Hauts et débats.

¹¹⁰⁰ <https://www.nam.ac.uk/whats-on/three-lights-first-world-war-vr-experience> [consulté le 3 septembre 2022]

¹¹⁰¹ <https://www.awm.gov.au/hamelvr> [consulté le 6 octobre 2022]

développés avant et en lien avec le site sur lequel ils ont été développés. Cependant, il est difficile de savoir dans quelle mesure c'est une volonté personnelle, individuelle, et dans quelle mesure le centenaire a représenté une opportunité. Il semble que les deux facteurs entrent en compte mais nous penchons pour dire que l'effet centenaire a réveillé quelque chose d'essentiel chez les concepteurs et qu'ils ont voulu eux aussi, à leur manière, rendre hommage.

Pour le projet du Mémorial de Verdun comme pour Timescope, il s'agit plutôt d'un contexte multifactoriel, la nécessité de valoriser le site cohabite avec la nécessité de développer une médiation innovante, dans un contexte de développement de la réalité virtuelle et du centenaire. Le Mémorial de Verdun était déjà axé innovation et immersion, en témoigne sa muséographie, l'expérience de réalité virtuelle s'inscrit dans cette optique. Concernant la borne Timescope, si l'on peut déceler une volonté d'innovation, on décèle aussi le besoin de se démarquer, à la fois en termes de médiation et à la fois en termes d'image pour le territoire. L'entretien avec François Beirnaert révèle les enjeux politiques qui ont sous-tendu le projet.

L'observation montre que les dispositifs sont essentiellement conçus pour un seul support et pour un seul espace de diffusion, comme le montre le tableau ci-dessous. Ces dispositifs sont conçus pour attirer le public dans un lieu, lui offrir une offre de visite élargie sur place mais non pas pour sortir du lieu et pour faire une médiation hors les murs. Leur configuration, le dispositif technique font aussi qu'ils sont difficiles à transporter ou du moins à reproduire même si cela n'est pas impossible. Nous y voyons plutôt les intentions et le budget car cela nécessite un redéveloppement, un travail de recherche et d'adaptation des contenus à un nouveau support avec des contraintes techniques différentes. Nous nous sommes également demandé dans quelle mesure les porteurs de projets ont choisi de garder le contrôle sur les contenus mais nous ne disposons pas d'informations suffisantes.

Tableau 8 : Identification des modalités de diffusion

	Support et espace de diffusion unique	Support unique, multiples espaces	Supports multiples et espaces multiples
Tranchée de la Croix des Redoutes	x		
Tranchée de Chattancourt	x		
Mémorial de Verdun	x		
Amoureux de Verdun	x		
Verdun 1916	x		
Apocalypse 10 Destins		x	
Timescope	x		
Ghosts of Thiepval	x		
Empire Soldiers			x
War Remains			x

Les seules expériences qui ont été diffusées dans plusieurs espaces sont les expériences *Apocalypse 10 Destins*, *Empire Soldiers* et *War Remains*. Nous pouvons remarquer que deux sur trois sont des expériences anglo-saxonnes et qu'elles émanent de trois entités très différentes. Ce sont des studios, des créateurs de contenus qui commercialisent leurs compétences et leur savoir-faire et sont donc à la recherche de clients et d'un maximum de visibilité mais aussi de rentabilité. Nous pouvons aussi évoquer le fait qu'elles ont plus de liberté dans la diffusion car

elles sont propriétaires de leurs contenus et peuvent explorer plusieurs types de configurations possibles plus facilement mais ce n'est pas pour nous la raison principale. Si les trois configurations sont différentes, les trois expériences sont tout de même ancrées à un moment ou à un autre dans un lieu culturel, un musée ou une exposition. Nous pouvons y voir le besoin de donner du sens à l'expérience et de se servir des lieux comme un espace qui donne du sens mais aussi un espace de démonstration mais aussi une sorte de show-room, pour servir un objectif de rentabilité. *Apocalypse 10 Destins* est la seule à avoir été développée pour un lieu avant d'être transformée en objet commercial, un objet destiné à servir la stratégie de prospection et de marketing de l'ECPAD. *Empire Soldiers* et *War Remains* ont été développées dans un contexte, celui du centenaire, avant d'être ancrées dans des lieux. Cependant, nous ne disposons pas d'informations suffisantes pour savoir dans quelle mesure ces opérations ont été rentables et le bénéfice qu'en ont retiré les studios. Pour le projet porté par la BBC, nous ne possédons pas non plus d'informations suffisantes pour savoir comment, où et quand a été diffusée l'expérience. Cependant ici, il ne s'agit pas d'une opération commerciale mais d'une opération médiatique, inscrite dans le contexte du centenaire.

8.1.3. La place des historiens et des scientifiques

Si nous avons fait le choix de ne pas limiter notre corpus aux structures culturelles et patrimoniales, nous avons tout de même tenté de regarder quelle était la place des historiens et du discours scientifique, dans la mesure où notre corpus est construit autour d'expériences dont la volonté directe ou indirecte est de transmettre une part d'histoire et de mémoire.

La première question était donc, quelle est la place des historiens dans les processus de conception ? Pour 40% d'entre eux, les porteurs de projets de notre corpus resserré ont intégré dans le processus de conception un comité scientifique, ou a minima un historien. 60% des projets se sont basés sur des recherches personnelles pour lesquelles nous n'avons eu que peu d'informations. Notons que toutes les institutions ont fait appel à des historiens. Nous avons observé plusieurs configurations observées quant à la place des historiens dans le processus de création et de production. Pour le Mémorial de Verdun c'est Nicolas Czubak, responsable scientifique et historien qui a piloté le projet, proposé la structure du scénario, fourni les documents d'archives pour les reconstitutions et validé les contenus. Il était assisté du responsable technique, Jonathan Sangahi. Pour la borne Timescope, un groupe de travail a été

constitué par le studio de production du même nom, intégrant l'archéologue Alain Jacques qui a fourni des documents d'archive et validé les contenus, sur tout le processus de création et de production. Pour *Empire soldiers*, la configuration est sensiblement la même, sauf que c'est à partir des recherches de l'historien Karl Arthur sur un sujet spécifique que l'expérience a été imaginée. Pour *Apocalypse 10 destins*, la situation était légèrement différente puisque l'équipe a travaillé à partir des fonds de l'ECPAD, qui ont fait office de garantie scientifique.

Si pour la tranchée reconstituée de la *Croix des Redoutes* la source principale est clairement affichée sur le panneau d'information, pour celle de *Chattancourt* certaines sources sont présentes et présentées sur place, mais certaines sont issues de documents privés, selon nos recherches, et il n'existe aucun support récapitulatif des sources, même les principales, sur place ou en ligne. Pour l'escape game *Verdun 1916* les sources ne sont pas mentionnées, c'est un dispositif de divertissement et non de médiation. Cependant, Benoit Benedetti, le créateur, les a effectuées selon son expérience de reconstituteur, avec le souci d'authenticité, en s'appuyant sur des sites officiels et est prompt à les communiquer. Pour le Puy du Fou, la gestion des contenus scientifiques a été confiée à l'historien Laurent Mirouze, mais il nous a été impossible de savoir dans quelle mesure il a participé au processus de création et de production, son implication dans les choix scénographiques et éditoriaux, à part qu'il a mené la récolte des objets présents dans le dispositif. Au vu du nombre d'objets présents dans certains endroits, on peut se demander si sa place n'a pas été très minime, car la présentation de ces objets représente une grosse erreur historique.

Pour plusieurs acteurs, des incohérences, des anachronismes sont observables et nous y reviendrons. Certaines de ces incohérences trouvent leur explication dans les intentions et la nature de l'entreprise, d'autres sont plus questionnables. Pour le Puy du Fou, l'effet spectaculaire recherché peut expliquer, du moins en partie, cette volonté d'une accumulation d'objets dans certaines parties du dispositif. Il partage avec *Hominum* la nécessité de concilier expérience de divertissement et authenticité. Le choix des matériaux, des représentations des tranchées ou des abris, est guidé par ces motifs. Pour l'escape game cependant, ce sont aussi des motifs financiers qui ont guidé les choix scénographiques. C'est également pour des questions de financement et d'entretien du dispositif que le choix pour la *Tranchée de Chattancourt* a été fait de reconstituer les parois des tranchées principalement avec des planches en bois, tout comme le sol. Cependant, si l'on regarde le travail de l'association de la Main de Massiges, le choix a été fait de conserver le site au plus proche de son état initial, pendant la

guerre, de soumettre le travail de l'association au regard d'un archéologue spécialiste de 14-18, et d'utiliser des matériaux diversifiés planches mais aussi des fascines, grillages et des tôles tout en laissant parfois les parois à nu, tout comme le sol. On observe également d'importantes incohérences pour le dispositif *War Remains*, comme une erreur de localisation de Verdun, la présence d'un panneau latrines en première ligne, d'une ampoule électrique dans un abri par exemple. La raison peut être un manque de rigueur dans les recherches, mais également un problème de transmission des sources et des informations essentielles entre Dan Carlin et l'équipe de conception, ainsi qu'un dysfonctionnement dans le processus, un manque de validation, de temps pour effectuer les modifications, un manque de communication peut-être.

8.2. Mises en scènes / Environnements immersifs

Nous proposons de nous intéresser d'abord aux environnements immersifs avant d'élargir notre regard et de nous préoccuper du parcours et de l'expérience dans sa globalité. En reprenant partiellement la structure que nous avons établi dans la première partie, nous allons ici tenter d'observer plus finement les mises en scènes élaborées par ces environnements immersifs et de comprendre quelles sont les règles, les normes qui les sous-tendent et les rapprochent mais aussi les stratégies singulières qui les différencient, la place qu'elles donnent aux immersants mais aussi aux objets, aux savoirs, aux émotions, comment traitent-elles du temps et de l'espace.

8.2.1. Dispositifs techniques

La première observation est que le panel révèle une diversité de dispositifs techniques et c'était pour rappel l'une de nos volontés de départ. Cependant, il ne reflète pas la diversité des technologies immersives. Certains sont absents comme le vidéo mapping, les dômes ou les casques de réalité mixte qui auraient pu dans certains cas, être utilisés pour augmenter l'environnement et immerger le visiteur.

A propos des dispositifs tangibles, on observe un panel large qui va d'un dispositif « simple », sans ajout d'éléments sonores, interactifs à un dispositif complexe, comme celui de

Verdun 1916 ou des *Amoureux de Verdun*, qui mettent en oeuvre tous les ressorts techniques possibles pour augmenter le sentiment d'immersion. Cependant, leur situation est différente car ce sont des dispositifs développés en intérieur et ils ne sont pas livrés aux intempéries. La question de la maintenance n'est pas à négliger et elle joue un rôle important dans le choix des matériaux de construction et des modes de reconstitution. Alain Jacques l'évoquait dans notre entretien, il est difficile d'entretenir une tranchée exposée aux intempéries notamment la pluie qui engendre l'effondrement des parois et empêche la progression des visiteurs dans la tranchée à cause de la boue. Les mêmes problématiques étaient évoquées par Manon Folliard à propos de *la tranchée de Chattancourt*.

A propos des dispositifs de réalité virtuelle, la diversité est tout de même présente puisque nous pouvons observer des dispositifs avec casque, celui de la borne Timescope mais aussi le développement d'installations mixtes que l'on pourrait désigner par phygital¹¹⁰² pour *Empire soldiers* dans sa configuration avec spectacle et *War Remains*. Cependant, les objectifs des expériences, à savoir toucher un large public et fonctionner en autonomie, semblent avoir contraint la liberté et/ou la créativité des concepteurs de sorte que beaucoup de ces expériences relèvent du film immersif et n'explorent pas plus que ça le potentiel de l'outil, excepté pour l'ECPAD ou l'équipe de Dan Carlin. Cette dernière a d'ailleurs été bien plus loin dans l'exploration mais ceci a été rendu possible par des budgets bien plus conséquents. L'expérience de l'ECPAD aurait peut-être été très différente si l'équipe de Pascal Roussel avait eu les mêmes moyens financiers, techniques et humains que celle de Dan Carlin, même si la dimension haptique n'a pas été réellement évoquée par Pascal Roussel dans notre entretien. L'équipe de Dan Carlin a tout de même fait preuve d'une réelle volonté d'innovation dans le sens où jusqu'à aujourd'hui, peu nombreuses sont les expériences de réalité virtuelle qui déploient un environnement physique pensé pour être partie prenante de l'expérience. De nombreux défis techniques se sont posés pour les concepteurs à savoir comment développer une expérience multi-espaces et multi-temps dans un environnement à la fois physique et numérique.

Il ressort que la majorité des expériences utilisant la réalité virtuelle sont majoritairement anglo-saxonnes. Nous pouvons expliquer cette configuration par un usage plus

¹¹⁰² Le terme phygital est une contraction des termes physique et digital, et désigne des dispositifs qui associent un dispositif tangible et un dispositif numérique. Selon le dictionnaire de La langue française, c'est un terme apparu récemment, dans les années 2008 et qui est plutôt employé dans le domaine du marketing. <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/phygital> [consulté le 18 septembre 2023]

important des technologies dans ces pays, le retard de la France en matière d'innovation technologique est souvent pointé du doigt. Plus au fait des possibilités, plus décomplexés, les pays anglo-saxons semblent plus enclins à utiliser ces technologies y compris sur des sujets sensibles, sans compter une culture de l'immersion déjà bien présente, comme nous l'évoquions en première partie. Le territoire français a été le lieu de la guerre et nous l'avons vu également, ce qui a prévalu jusqu'à présent étaient la conservation et la valorisation du site historique, la mise en avant des témoins et de leurs témoignages. Mais la disparition des témoins et l'éloignement de l'histoire incite les institutions à se tourner vers de nouveaux modes de médiation. Une expérience *Ghosts of Thiepval* se démarque en ce qu'elle crée une continuité entre le passé et le présent, et renouvelle un dispositif tangible dans l'espace numérique en se basant sur la modélisation d'une tranchée originelle.

8.2.2. Des objets et des savoirs du passé aux objets et aux savoirs du présent : intégration des images, documents d'archives, objets d'époque et témoignages dans les environnements

Par images et documents, nous entendons les photographies, croquis, illustrations, peintures, affiches publicitaires mais aussi des documents officiels comme des journaux de marche et d'opération, des fiches de décès.

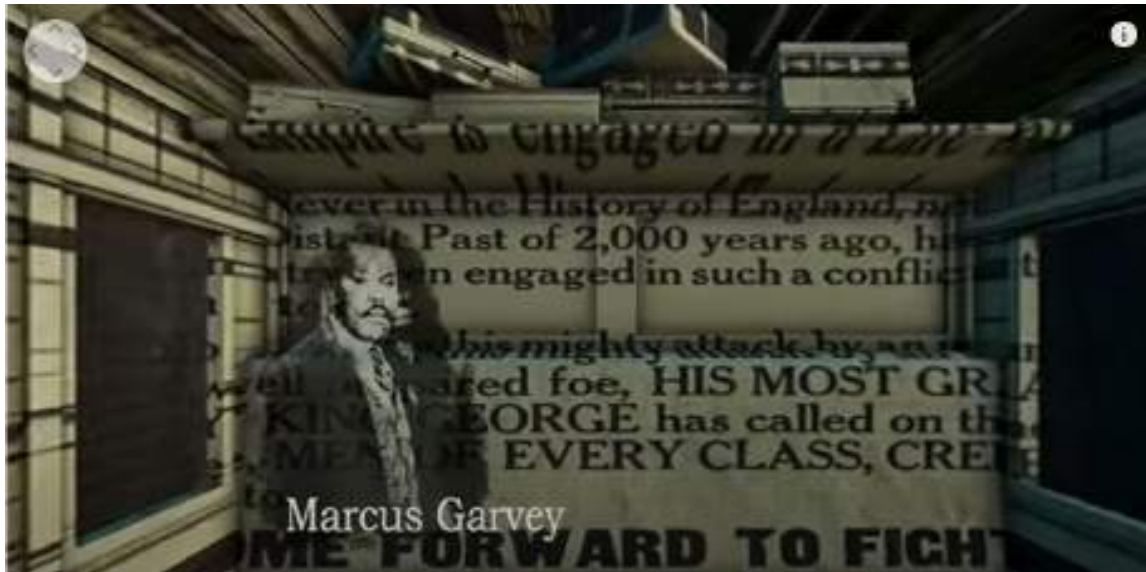
Les observations montrent deux grandes stratégies d'intégration, celle où les archives sont intégrées en tant qu'archives et celles où elles sont intégrées à l'environnement comme si elles en faisaient partie. La question est : quelles sont leurs fonctions ? Quand les archives sont intégrées en amont de l'expérience, elles permettent de donner le contexte historique, des repères spatio-temporels, sur quelle partie du front sommes-nous, en quelle année, etc. *War Remains* est la seule expérience qui les intègre après le début de l'expérience, mais la fonction est la même. *Paysage de guerre - Paysage de paix* du Mémorial de Verdun propose de voir les images d'archives après l'expérience. Elles proposent une vue comparative, les trois images sont présentées en même temps, contrairement au scénario qui les présente successivement. Elles sont en quelque sorte une synthèse des contenus qui ont été présentés et assurent la transition entre l'expérience et la sortie du casque, le retour à la réalité. Dans ce cas, les archives ont une fonction d'ancrage à la réalité historique et donnent un caractère authentique à

l'expérience, elles permettent également aux immersants de passer de la fiction à la réalité. La *Tranchée de Chattancourt* en fait un autre usage. Si les documents sont présentés en amont et en aval, ils sont aussi abondamment présents tout au long du parcours. Ils illustrent, complètent, enrichissent la reconstitution de la tranchée, ils apportent des éléments historiques mais aussi d'actualité, faisant le lien entre hier et aujourd'hui. Ils occupent la fonction de médiateurs du passé. Ils semblent également servir à authentifier le dispositif de reconstitution, en mettant une photographie à l'entrée d'un abri, le visiteur peut voir la correspondance entre ce qui est présenté par la photographie et par la reconstitution. Les portraits permettent de rendre vivante la tranchée, de l'incarner, de rendre hommage aux soldats, tout en donnant des informations historiques sur leur provenance, leur âge ou leur participation à la guerre. A plusieurs égards, ce discours qui se tisse entre la reconstitution et les documents, font penser à un discours muséal. A l'origine, rappelons-le, l'association s'était donnée pour but de faire un musée et il en existe bien un sur place, malgré la confusion que nous avons pu observer précédemment.

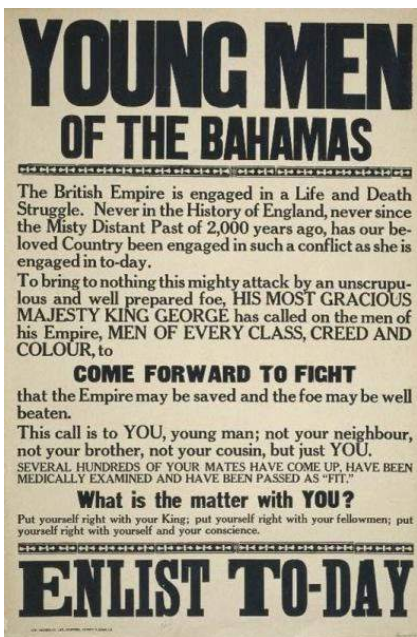
Quand les archives sont intégrées à l'environnement, remises en contexte et en situation, elles sont comme réactualisées. Nous observons plusieurs stratégies possibles. Dans le premier cas, les archives sont intégrées comme « faisant partie du décor », cela peut prendre la forme d'une affiche placardée sur un mur, une photographie dans un cadre posé sur une cheminée. Dans la *Tranchée de Chattancourt*, nous pouvons par exemple donner l'exemple de la carte qui est dans les mains de l'officier et de celle qui est affichée au mur de son abri. Dans *Les Amoureux de Verdun*, nous pouvons citer les panneaux de signalisation qui sont intégrés dans les boyaux et guident le spectateur. Dans le cas d'*Apocalypse 10 destins*, elles sont intégrées dans l'environnement comme la vidéo de l'assaut de Cambrai que l'on aperçoit par la fenêtre de l'abri à la fin, mais elles sont aussi intégrées dans le récit, c'est le cas lorsqu'on voit les photographies que Rose montre à Albert ou quand Albert montre ses vidéos à Rose. Elles sont intégrées en gros plan, un peu à la façon d'un film. Dans ce dernier cas, elles viennent à la fois se superposer au récit en gardant leur fonction de document d'archive et à la fois elles l'intègrent comme élément narratif. On observe la même configuration mais avec des stratégies différentes dans *Empire soldats : a Caribbean story* avec l'intégration des photographies dans les cadres dans la séquence de la maison en Angleterre, mais aussi par la superposition de l'affiche de recrutement aux parois de la cabine de train et les archives sonores des discours de Marcus Garvey et Robert Love qui viennent s'intercaler entre deux séquences du récit principal. *Empire soldats : South-asian story* propose un autre parti pris mais tout aussi intéressant et intègre des images de soldats issues de photographies anciennes, découpées et incorporées dans le décor.



Ci-dessus : Les mêmes stratégies sont observables entre dispositifs tangibles et numériques, ci-dessus, l'intégration des photographies dans le décor. Elles sont comme des connecteurs et sont intégrées comme objets dans l'environnement. Ci-dessous, l'image d'archive devient l'environnement à travers la fenêtre. Elle est recontextualisée et dans le même temps, elle sert de cadre à l'histoire. Sources : YouTube, photographie personnelle, ECPAD



Ci-dessus : Cette image tirée d'Empire soldiers illustre une stratégie d'intégration des documents d'archives, avec la projection de l'affiche sur les murs de la cabine de train ainsi que la superposition de l'image de Marcus Garvey dont on entend en parallèle un extrait de discours original. On voit comme un nouveau récit se crée, entre les différents éléments, comment le récit sonore s'incarne visuellement dans l'espace, comme l'archive vient illustrer, mettre en lumière des éléments et apporter de l'authenticité. Source : capture d'écran YouTube



Ci-contre :

A gauche Affiche de recrutement des Bahamas (1915) Gouvernement britannique. The Gleaner Co., Ltd., Imprimeurs, Kingston, Jamaïque. -Cette image est disponible auprès de la division des estampes et des photographies de la Bibliothèque du Congrès des États-Unis¹¹⁰³.

A droite : Marcus Garvey, héros national de la Jamaïque, en pied, assis à son bureau, George Grantham Bain Collection — Prints and Photographs division de la Bibliothèque du Congrès des États-Unis¹¹⁰⁴

1103

https://en.wikipedia.org/wiki/British_West_Indies_Regiment#/media/File:BWIR_recruiting_poster_1915_LOC_cph.3g11198.jpg [consulté le 4 novembre 2022]

¹¹⁰⁴ https://fr.wikipedia.org/wiki/Marcus_Garvey#/media/Fichier:Marcus_Garvey_1924-08-05.jpg [consulté le 4 novembre 2022]

La borne Timescope et *Ghost Of Thiepval* proposent toutes deux d'utiliser l'archive de type témoignage, et utilise le témoignage comme fil conducteur de l'expérience. C'est le soldat qui devient narrateur et c'est ainsi que se crée le lien entre hier et aujourd'hui. Si *Timescope* propose un récit unique, écrit et publié par un soldat dont la voix est reconstituée par un comédien, *Ghost Of Thiepval* propose d'entendre la voix des véritables soldats et construit le récit à partir d'extraits de témoignages enregistrés. Cette proposition crée un fort effet d'identification, opère un rapprochement plus direct entre l'immersant et le soldat, entre l'immersant et l'histoire et la mémoire. Le Puy du Fou fonctionne sur ce même mode sauf que le récit proposé aux visiteurs est un récit fictionnel, recomposé à partir de lettres originales.

Les objets authentiques, tangibles ou numériques, sont nombreux à intégrer les environnements de nos dispositifs immersifs. Dans les tranchées tangibles, excepté celle de *la Croix des Redoutes*, de nombreux objets sont présentés et participent à la mise en scène du quotidien et des combats. Dans la plupart des tranchées que nous avons observées y compris dans le corpus élargi, ils sont intégrés à l'environnement mais ne font pas l'objet d'un traitement distinctif. Seules quelques expériences portent un discours spécifique autour des objets. La *Tranchée de Chattancourt* intègre des espaces dédiés aux objets. Les grenades, qui sont alignées sur la paroi, sont accompagnées d'informations historiques et d'affiches de prévention, dans un mode qui rappelle celui de l'exposition classique. Un espace entre la tranchée de première ligne et le campement présente une multitude d'objets en mauvais état, non pas tant pour présenter les objets eux-mêmes que pour mettre l'accent sur la multitude des objets encore présents aujourd'hui, que l'on trouve chaque jour dans les champs aux alentours et à travers cela, sur l'ampleur de la guerre. L'expérience *Trench VR Experience*, qui fonctionne sur le mode de la visite, comme *Chattancourt*, propose un traitement spécifique des objets, lorsque l'utilisateur s'approche, le nom des objets apparaît au-dessus d'eux. On peut entendre également une voix off qui récite le poème *Anthem for Doomed Youth* de Wilfred Owen ce qui donne un caractère d'authenticité à la scène. Les objets sont présentés comme des objets du passé mais devant l'absence de discours autour de ceux-ci, ils apparaissent potentiellement comme des objets atemporels, suspendus dans le temps. Idem dans *War Remains*, des objets en suspension sont présentés dans la deuxième séquence, ils sont sortis de leur contexte et deviennent comme des objets témoins, qui révèlent les hommes et les drames qu'ils ont vécus. Ils sont alignés de part et d'autre de l'immersant, dans une disposition qui n'est pas sans rappeler celle du musée. Les obus en suspension dans la dernière séquence font eux-aussi l'objet d'un autre discours, et renforcent le sentiment d'une violence extrême, qui perdure encore aujourd'hui, ils rendent

visibles les obus encore cachés sur les régions de l'ancien front mais qui sont régulièrement découverts et tuent encore aujourd'hui. *Nothing to be written* s'articule autour des lettres des soldats et de leur correspondance avec leurs familles à l'arrière du front. Pour *Verdun 1916*, les objets servent à la fois la mise en scène et le jeu. Cela crée une proximité avec les objets et à travers eux, avec l'histoire, même si le lien se fait après coup, lors du débriefing avec le maître du jeu, quand il leur communique le fait que beaucoup de ces objets sont d'époque voir viennent directement du front.

8.2.3. Fictions, stratégies narratives et logiques de représentation

Intéressons-nous à présent aux récits et à la narration ainsi qu'aux logiques qui les soutiennent.

8.2.3.1. Fictions, stratégies narratives et logiques / Thématiques, logiques perceptive et logique de représentation

En première partie, nous évoquons avec Emilie Flon et Dominique Trouche, l'importance de la fiction dans l'exposition et sa puissance narratrice. L'examen du corpus confirme cette forte présence de la fiction dont l'une des fonctions est bien de combler les trous manquants de l'histoire tout en étant porteuse de savoir. C'est le cas par exemple avec l'histoire des reporters Rose et Albert d'*Apocalypse 10 Destins*, qui sont des personnages fictifs, inspirés de personnages réels, notamment Albert qui est directement inspiré du grand reporter Albert Samama-Chikli. L'incarnation de ces personnages et la fiction permettent aux utilisateurs de mieux comprendre en se projetant à la fois dans les personnages et dans le contexte dans lequel ils opéraient, le travail de reporter.

Les stratégies de représentations oscillent entre représentation globale et représentation ciblée sur une ou quelques thématiques ciblées. Les tranchées de Chattancourt, des *Amoureux de Verdun* ou de *Verdun 1916* si elles mettent l'accent sur le spectaculaire et les combats, proposent une vision d'ensemble plus globale en parlant à la fois des combats, de la vie dans

les tranchées et à l'arrière du front, ainsi que celles des familles. *Empire soldiers* cherche à donner une vision d'ensemble non pas des combats, de la guerre ou des tranchées. Les autres expériences sont centrées sur une thématique principale, parfois juste un événement. La borne Timescope ne s'intéresse qu'à un seul aspect de la vie dans les tranchées, en lien avec le récit tout comme celle du Mémorial de Verdun qui se concentre sur la question des conséquences des combats sur le paysage mais évoque également les conséquences sur les hommes avec la construction de l'Ossuaire de Douaumont. *La tranchée de la Croix des Redoutes* est également centrée sur une seule thématique, l'architecture de la tranchée. *War Remains* est la seule expérience à être centrée principalement sur les combats.

Nous avons choisi, à la différence de Lise Renaud, d'observer la posture perceptive et la logique de représentation sur l'ensemble du dispositif et non pas uniquement sur un seul outil. Dans le cas des dispositifs qui se trouvent sur site, ils fonctionnent comme les dispositifs numériques étudiés par Lise Renaud, qui viennent s'ajouter à la visite de l'exposition. Ils assurent une médiation sur le site, s'intègrent dans un espace plus vaste, l'ancien front. Dans le cas des dispositifs n'étant pas présentés sur site, c'est l'histoire qui est le contexte plus vaste, dans lequel ils s'insèrent. Mais à l'intérieur des dispositifs, nous pouvons tout de même observer comment sont représentées et articulées les logiques perceptives et de représentation, pour une étude plus fine et approfondie.

Selon la définition de Lise Renaud, chaque dispositif est dans une logique de substitut, ils montrent l'absent et rendent visible l'invisible, ils reconstituent le passé. Cependant, cette logique se trouve parfois à l'intérieur des dispositifs, avec la présence de portraits, de mannequins mis en scène pour pallier l'absence des hommes et rendre la tranchée plus vivante par exemple pour la *Tranchée de Chattancourt*. Cela peut être aussi une piste sonore qui reconstitue les combats de manière sonore. Selon nos observations, la logique de type commentaire fonctionne à la fois entre un dispositif et le site sur lequel il est installé ou qu'il représente, et à la fois, à l'intérieur même du dispositif. Certains vont également mettre en œuvre une logique de type commentaire, comme pour la *Tranchée de Chattancourt* par exemple, où les multiples informations données jouent le rôle de commentaire sur la reconstitution. Les récits en voix off de comédiens ou les extraits de témoignages adoptent eux aussi une logique de commentaire, de la même manière que les pistes sonores des applications étudiées par Lise Renaud, et qui s'ajoutent à la visualisation de l'espace patrimonial, ici reconstitué. La logique de type classement se pose différemment et aucun des dispositifs étudiés ne propose un classement à proprement parler, comme une liste ou un inventaire formalisé. Cependant, on

peut voir une forme de classement dans certains dispositifs comme le parcours de Chattancourt, où les abris et les espaces se succèdent les uns après les autres, dans la mise en exposition des objets à l'intérieur de la tranchée mais aussi dans *Les Amoureux de Verdun* qui utilise le même type de parcours ou encore *Ghosts of Thiépval*. On peut la voir aussi dans la progression puisque nous partons de l'arrière du système de tranchées pour aller vers l'avant.

Les observations montrent cependant que toutes les expériences proposent une logique perceptive mixte, avec des propositions différentes cependant selon les dispositifs. La plupart des dispositifs intègrent les trois logiques sélective, globalisante, comparative. Seule la *Tranchée de la Croix des Redoutes* propose une logique à dominante sélective, un tronçon de tranchée, mais dans la mesure où il comporte plusieurs types de construction, on peut dire qu'elle propose une logique comparative. Cependant, le manque d'information rend difficile la compréhension pour le visiteur peu ou pas averti. Certains dispositifs fonctionnent selon une logique ou deux logiques globales, bien identifiées, comme *Paysage de guerre - Paysage de paix*, qui est entièrement structurée sur la logique comparative en montrant les trois états du paysage avant / pendant / après les combats, mais aussi logique sélective car elle se focalise sur la question du paysage. Dans ce cas, la logique comparative intervient à la fois par le déroulé de l'expérience puis à la fin avec la présentation des trois images d'archives représentant les trois états du paysage. C'est aussi le cas pour *Empire soldats*, qui se focalise sur des périodes distinctes, et montre l'évolution du statut des troupes caribéennes sur le front et après. Pour la *Tranchée de Chattancourt*, les trois logiques se croisent en permanence, il est difficile de dire quelle est la logique dominante. Dans la reconstitution de la tranchée, une posture sélective peut se lire dans le focus fait sur la tranchée, le front, mais la logique comparative se lit également dans la comparaison des différentes zones que contient la reconstitution, entre les abris, entre les abris et la ligne de front, entre les boyaux et la ligne de front, entre la tranchée et le campement de l'arrière par exemple. Dans les multiples discours portés par les panneaux, les photographies et les objets présentés en lien avec la reconstitution, les trois logiques sont également perceptibles. Tout d'abord, comparative dans la mise en lien entre une photographie d'archive et un abri par exemple, dans la présentation de plusieurs types de grenades, ou plusieurs photographies par exemple. Elle peut être aussi sélective lorsqu'un espace est dédié à une thématique, par la mise en scène d'un abri, par un ensemble de documents sur les dangers des obus par exemple. D'une manière générale, on observe des croisements et parfois des juxtapositions des différentes logiques, ce qui a plutôt tendance à générer un effet de confusion, augmenté par un apport important d'informations de natures diverses. *Les Amoureux de Verdun*

fonctionne sur le même mode mais le discours étant structuré autour du récit, la perception du visiteur est potentiellement différente. Le dispositif montre une logique sélective dans le récit qui ne se focalise que sur Louis et Thérèse, les interrogations de Thérèse et les réponses rassurantes de Louis, mais aussi globalisante car il tente de proposer une vision d'ensemble du front. A certains égards, nous pouvons voir une logique comparative dans la mise en scène avec la multiplication des objets. On trouve fréquemment plusieurs objets du même type dans un espace (instruments de cuisine, paniers, armes, lits, éclats d'obus...) de sorte qu'il est possible de les comparer et d'observer leurs différences.

Le point de vue en hauteur est une stratégie opérée par plusieurs dispositifs, nous l'avons vu. Il offre un point d'entrée ou de sortie à l'immersant ou un point de vue alternatif aux autres. Il permet de s'affranchir de la gravité dans le monde tangible et de questions de sécurité car comment envoyer physiquement et en toute sécurité, les publics à 150m d'altitude au-dessus du champ de bataille de Verdun et si on osait le faire, on ne pourrait pas représenter trois époques différentes. Ce point de vue semble fonctionner à plusieurs égards comme un schème organisateur ou tout du moins, un élément organisateur de récit immersif. Il fonctionne un peu à la manière d'une carte ou d'une maquette en donnant un point de vue globalisant, déterminant un cadre géographique et spatial au récit. Pour *The battle of Hamel*, le point de vue en hauteur est similaire à celui que l'on aurait sur une mappemonde en trois dimensions. Qu'il soit utilisé comme unique point de vue comme c'est le cas pour *Bullecourt 1917* ou en alternance avec d'autres, il permet une vision globale sur un élément, la bataille de Bullecourt, le paysage de Verdun, le champ de bataille de Cambrai. Utilisé comme mise en contexte, élément de cadrage du récit, comme dans *Apocalypse 10 Destins*, ou *War Remains, The Battle of Hamel*, il fonctionne aussi comme un révélateur de liens, un connecteur, organisateur de territoire, quand sont mentionnés plusieurs sites des alentours. C'est le cas pour Timescope, ou la séquence d'avant-guerre de *Paysages de guerre - paysage de paix* qui, même si elle se situe dans le passé, met en avant des sites toujours existants et que l'on peut visiter à proximité du Mémorial. Même stratégie pour *Bullecourt 1917*, où le dispositif permet d'offrir un point de vue inédit dans le musée, jusque-là représenté par des cartes et des textes difficiles à saisir et encore plus à projeter dans le temps et sur l'ancien champ de bataille qui est aujourd'hui recouvert de cultures et difficilement visitable. En mettant l'immersant au-dessus des champs, à l'aide des illustrations, des animations, qui situent les éléments les plus importants du champ de bataille comme les abris, les barbelés et les tranchées, ils permettent aussi de figurer les déplacements des troupes et des chars, tout en situant les villages alentours. C'est la seule expérience qui permet de

projeter directement sur le paysage actuel les éléments du passé. Le dispositif offre un récit plus engageant, qui par le mélange des registres médiatiques, par les animations projetées sur la réalité, permet de mieux comprendre l'histoire des batailles de Bullecourt et de l'inscrire dans le territoire actuel. La question qui se pose cependant ici, c'est si l'usage unique de ce point de vue justifie l'emploi de la technologie ? Car au fond, n'est-il pas possible de faire la même chose avec un documentaire ou des cartes animées sur une borne numérique ? Oui et selon nous, la proposition aurait pu aller plus loin, comme par exemple proposer des points de vue plus diversifiés mais le manque de connaissance de l'outil par les médiateurs et de la médiation par les développeurs, ainsi que le manque de temps et de moyens alloués au projet ont indéniablement représenté un frein. Cependant, pour nous il y a aussi de nombreux avantages et il semble plus important de souligner le fait que la création de l'outil a permis à minima de questionner le discours des médiateurs et du dispositif muséal et permis d'apporter une réponse à un manque ou du moins, à une difficulté de représentation spatiale. Il permet aussi de pallier un manque de personnel, un manque d'accessibilité et de visibilité sur le site des batailles. Il favorise également le développement d'une réflexion plus approfondie sur les technologies, une ouverture mais aussi une plus grande maîtrise des outils. Cela répond à une demande des publics et a permis de renouveler l'offre de médiation, de dynamiser l'image du musée et de lui offrir plus de visibilité. Autant d'avantages qu'il faut considérer.

Ainsi le point de vue en hauteur permet de créer dans l'esprit de l'immersant une forme de carte mentale, une représentation spatiale en trois dimensions, qui, à la manière d'une carte, lui permet de situer et connecter des éléments marqueurs sur un territoire identifié. Il est aussi utilisé symboliquement comme une prise de recul, une mise à distance sur la guerre, propice au détachement émotionnel et affectif comme pour *Paysage de guerre- Paysage de paix* mais aussi une distance propice au questionnement, au débat, au regard critique. Dans la dernière séquence de *War Remains* dans la montgolfière, ou en suspension dans le temps et dans l'espace, le récit nous invite à prendre du recul et à réfléchir, tout comme le fait symboliquement le monument des Fraternisations.

Nous avons pu constater que la reconstitution était accompagnée d'éléments ne faisant pas partie de l'environnement de référence et observer des stratégies narratives utilisant quatre registres médiatiques, le texte, l'image fixe, l'image animée, l'audio. Ils ont plusieurs fonctions. La première est l'apport d'informations historiques. Dans plusieurs dispositifs, les éléments permettent d'apporter des informations historiques supplémentaires, sorte de prolongation du discours principal. Nous pouvons dans les tranchées tangibles, prendre l'exemple de *La*

tranchée de Chattancourt où les photographies d'archives comme les panneaux contenant du texte, le lexique de vocabulaire par exemple, permettent de donner une information qui n'est pas visible dans la reconstitution de la tranchée. Les éléments d'informations sont disposés tout au long du dispositif mais ils le sont aussi avant, comme pour le dispositif de *la Croix des Redoutes* ou les panneaux d'information comprenant texte et images d'archives sont situés à l'entrée du dispositif. Dans *Paysage de guerre - Paysage de paix*, le texte permet de donner des repères temporels, la date à laquelle se situe la séquence. Dans *Ghosts of Thiepval*, le texte du début permet de donner le contexte historique, la date, le nombre d'hommes engagés, leur situation juste avant l'assaut et le nombre de blessés et de morts, ce qui permet aussi de justifier de l'importance de l'expérience. A la fin de l'expérience, le texte donne le nombre d'hommes morts pendant la bataille de Thiepval. Notons cependant que l'ajout d'éléments est plus présent dans les expériences de réalité virtuelle que dans les dispositifs tangibles. Les informations peuvent être aussi proposées sous forme de récit, que ce soit sur la base de témoignages réels ou de témoignages reconstitués comme pour *Les Amoureux de Verdun*. Dans ce cas, le récit permet de donner des informations sur ce que l'on voit, de projeter l'utilisateur dans le temps et de rendre le dispositif vivant.

Nous avons ensuite observé une fonction liée à l'illustration du discours principal. L'ajout d'éléments visuels fixes ou animés peut permettre d'illustrer visuellement le discours principal. Nous en avons plusieurs exemples. Dans *Empire soldiers*, dans la deuxième séquence, la voix off laisse la place au discours de deux figures de la lutte pour les droits civils aux Etats-Unis au début du 20ème siècle, Marcus Garvey et le Docteur Robert Love. Au moment où nous écoutons leurs discours, leurs portraits apparaissent dans l'espace devant l'immersant. C'est à chaque fois une image d'archive mais elle est présentée non pas entière, comme une photographie de forme rectangulaire, mais le portrait est détourné, de sorte que soit mise en valeur la silhouette du personnage. Un autre exemple est celui de *War Remains* qui utilise un élément du décor, la tablette qui se trouve accrochée au bord de la nacelle de la montgolfière et la détourne pour en faire un écran de projection, à travers lequel sont présentées des images d'archives mais aussi des cartes fixes et animées illustrant le récit audio de Dan Carlin. C'est aussi la fonction que nous pouvons attribuer aux mannequins de la *Tranchée de Chattancourt*.

Une autre fonction de ces éléments est la mise en valeur d'éléments importants du discours principal. Ici il s'agit d'éléments textuels ou iconiques qui vont soutenir le discours principal et mettre en évidence une information. Nous reprenons l'exemple de *Empire soldiers* où dans la séquence 10, les statistiques indiquées par la voix-off apparaissent dans

l'environnement. La police d'écriture est large, elle occupe un espace important et la couleur choisie est blanche, de sorte que le texte se détache de l'environnement qui est assez sombre.

Autre fonction que nous avons repérée, celle de l'accessibilité. Dans le cas de *Ghosts of Thiepval* par exemple, les témoignages sont sous-titrés ce qui permet aux utilisateurs de mieux comprendre ce qui est dit, et potentiellement aux utilisateurs en situation de handicap auditif d'accéder au contenu. Ensuite, nous pouvons observer une fonction de guidage de l'immersant pour faciliter la prise en main du dispositif et progresser dans l'expérience : nous observons aussi dans certains cas que l'ajout d'éléments permet d'accompagner la progression de l'immersant. Nous pouvons prendre l'exemple du viseur qui s'affiche dans l'espace pour *Apocalypse 10 Destins* au moment où l'immersant est invité à prendre une photographie ou faire une prise vidéo. Idem dans *Paysage de guerre - Paysage de paix*, au début de l'expérience, texte et vidéos permettent de montrer comment mettre le casque, le régler et lancer l'expérience. Nous avons décidé ici de ne pas parler de signalétique mais d'éléments destinés à accompagner la progression des immersants, à les guider, notamment pour les expériences de réalité virtuelle qui pouvaient intégrer des signaux visuels tels qu'une flèche ou un halo de couleur autour d'un objet. La signalétique existait dans les tranchées pendant la guerre pour aider les soldats à se repérer dans les vastes systèmes qu'elles constituaient¹¹⁰⁵, il nous faut donc distinguer ce qui distingue d'un élément de reconstitution d'un environnement basé sur le réel d'un élément ajouté pour favoriser la progression de l'immersant. Cependant, dans la mesure où, aucun environnement ne laisse l'immersant en exploration libre, que tous les parcours sont contraints, et nous y reviendrons, nous observons qu'une minorité seulement de ces dispositifs intègre ce type d'éléments. Un seul dispositif utilise l'audio, *Verdun 1916*, par le biais du game master qui à travers le téléphone peut donner des indications aux joueurs pour les aider à progresser.

¹¹⁰⁵ Alain Devos, Pierre Taborelli et Robin Perarnau, « Les noms de tranchées et de boyaux de la Grande Guerre en Champagne », *EchoGéo* [En ligne], 53 | 2020, mis en ligne le 30 septembre 2020

Tableau 9 : Identification des éléments ajoutés aux dispositifs de reconstitution

	Illustrer le discours principal	Mettre en évidence des éléments importants du discours	Donner des informations supplémentaires sur l'histoire	Faciliter la compréhension	Accompagner la progression de l'immersant
Croix des Redoutes			x		
Chattancourt	x	x	x		
Mémorial de Verdun			x		
Amoureux de Verdun			x		
Verdun 1916					x
Apocalypse 10 Destins					x
Timescope			x		
Ghosts of Thiepval				x	
Empire Soldiers	x	x			
War Remains	x		x		

Certains éléments peuvent avoir plusieurs fonctions, ils peuvent à la fois donner une information historique et à la fois illustrer le discours principal, c'est par exemple le cas des mises en scène des mannequins dans la tranchée de Chattancourt, qui donnent des informations sur les uniformes tout en illustrant par leur mise en situation le discours principal.

8.2.3.2. Les représentations des tranchées

Dans le tableau ci-dessous nous avons listé les principaux éléments représentatifs des tranchées. Nous nous sommes basée sur nos entretiens mais aussi sur des écrits d'historiens, sur des documents d'archive, sur des témoignages de combattants pour lister ce qui nous semblait être les principaux éléments représentatifs des tranchées¹¹⁰⁶.

Le tableau donne un aperçu global mais n'est pas représentatif des nuances. Parfois un élément va être représenté mais de manière furtive, ponctuelle, partielle, parfois il sera présent sur un temps long. Dans *Empire soldats* par exemple, comme dans la borne Timescope, nous sommes en première ligne, nous voyons les sorties des boyaux de communication mais pas plus, nous ne rentrons pas dedans, nous n'avons pas un autre point de vue sur ces boyaux. Dans la *Tranchée de Chattancourt*, si les fascines sont présentées en première ligne, elles ne le sont pas ailleurs, en faveur des planches de bois.

¹¹⁰⁶ Note : pour des raisons de mise en page nous avons inversé la mise en forme du tableau en mettant les dispositifs dans la première ligne et non plus dans la colonne de gauche. Nous avons également utilisé des acronymes : CR : Croix des Redoutes, Ch : Chattancourt, MV : Mémorial de Verdun, AdV : Amoureux de Verdun, V1916 : Verdun 1916, A10D : Apocalypse 10 Destins, Tim : Timescope, Got : Ghosts of Thiepval, Emp : empire soldats, WR : War Remains

Tableau 10 : Tableau récapitulatif des éléments constitutifs des tranchées présents dans les dispositifs

Éléments	CR	Ch	M V	AdV	V191 6	A10 D	Tim	Got	Emp	WR
Structure, système de tranchée										
1 ère ligne	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2ème et 3ème lignes		x		x				x		
Boyaux de communication	x	x		x		x	x	x	x	
Crénelage 1ere ligne		dans boyaux uniquement		x			x	x	x	x
Abris et postes	x	x		x	x	x	x	x		x
No man's land		x	x		x	x	x	x		
Campement, arrière		x		x				x		
Matériaux										
Planches de bois	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Fascines	x	x		x		x	x			
Sacs de sable	x	x		x	au début	x	x	x		x

Tôle	x	x		x	x		x	x	x	
Terre	x		x	x		x	x	x	x	
Grillage	x			x						
Etat de la tranchée										
Hors combat	x	x		x		x	x			
Pendant les combats			x	x	x	x	x	x		x
Objets										
Tenues		x		x	x	x	x	x	x	
Armes, artillerie		x		x	x	x	x	x		
Vie quotidienne		x		x	x			x		
Artisanat de tranchée		x		x	x					
Présence de soldats										
Oui		x	x	x	x	x	x	x		
Non	x								x	x
Origine										
Française ou alliée	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Allemande										

Nous observons d'abord une forte tendance à représenter la tranchée de première ligne. Parfois il est difficile de dire ce qui est exactement représenté car ce n'est indiqué nulle part. Dans le cas de la *Tranchée de la Croix des Redoutes*, nous supposons que c'est une tranchée de première ligne au vu de la position de la reconstitution sur le champ de bataille. Dans tous les cas, ce sont toujours des tronçons de tranchées qui sont représentés et non un système vaste et complexe. Certains dispositifs tentent tout de même de refléter l'étendue et la complexité des tranchées mais la représentation reste limitée, ce que nous pouvons expliquer en partie par un manque de place et de moyens mais aussi par la nécessité de limiter le temps d'expérience.

Notons aussi qu'il n'est jamais indiqué nulle part qu'il existait un modèle diffusé par le biais de guides et de communications officielles de l'État-major, mais qu'il était adapté en fonction de la topographie du terrain, des matériaux et des ressources à disposition. Il n'est noté nulle part qu'il existe aussi des tranchées d'entraînement par exemple, ni la différence avec les tranchées allemandes bétonnées et mieux organisées. Il n'est pas expliqué les conditions dans lesquelles étaient creusées les tranchées, ou très peu pour Chattancourt, ceci dit les explications ont le mérite d'exister. Les planches en bois et les sacs de sable sont les matériaux les plus représentés, cependant certains en font une utilisation non réaliste comme Chattancourt qui en a entièrement recouvert toutes les parois et les sols de planches en bois dans le but de faciliter l'entretien du site. Les abris sont souvent présents, huit dispositifs sur dix montrent au moins un abri mais ils sont rarement représentés dans leur globalité. Le poste de secours, le poste de tir et le poste de communication sont les plus représentés. Pour le Mémorial de Verdun, l'absence d'abri s'explique parce que nous sommes en 1ère ligne en plein bombardement et que donc peu de choses subsistent d'autant que la vue est en surplomb. Pour Empire soldats, nous sommes en première ligne mais il n'y a pas d'abri non plus, l'accent est porté ailleurs, sur le récit du soldat. Dans *la tranchée de Chattancourt*, deux abris de repos sont présentés, comme au Puy du Fou, celui des soldats et celui d'un officier. Dans la première tranchée, les deux espaces sont assez sobres. L'abri de l'officier présente un peu plus de confort, il y a une table et un tabouret, des photographies et des objets personnels sont posés sur la table ou accrochés au mur et donnent l'impression d'un aménagement même minimum, tandis que dans l'abri des soldats, la mise en scène est assez rudimentaire. Les effets personnels sont accrochés au bord du lit, il n'y a pas de table, pas d'aménagement. Au Puy du Fou, le contraste est plus marqué entre l'abri de l'officier, assez petit et assez sobre, et celui des soldats, véritable fourbi chargé d'objets en tout genre, armes et équipements, gourdes, bouteilles, linges, effets personnels etc. Visuellement, l'accent est mis sur l'ampleur des troupes. Pour *Verdun 1916*, il n'y a qu'un seul

abri. L'espace est beaucoup plus petit et surtout, les nombreux objets servent à la fois la mise en scène et le jeu. Pour le néophyte, il est difficile de savoir si c'est un abri d'officier ou de soldats puisqu'il n'y a qu'un seul lit mais que l'aménagement suggère la présence de plusieurs hommes. L'abri contient de nombreux objets, et plusieurs espaces thématiques, le bureau, le lit, la table à manger et à jouer. La mise en scène ne donne pas l'impression de quelque chose de rudimentaire, elle donne l'impression d'un certain confort, elle est sobre mais on y trouve tout le nécessaire. Seulement quatre dispositifs proposent des objets de la vie quotidienne. Ils le font de manière assez exhaustive excepté pour *Ghosts of Thiepval* où l'on devine plus qu'on ne les voit les objets.

La représentation des tranchées est révélatrice d'un point de vue, chacune raconte une histoire différente, par exemple une tranchée propre, entière comparée à une tranchée en partie effondrée à cause des bombardements, ne raconte pas la même histoire, ne donne pas le même point de vue sur la guerre et ne porte pas les mêmes intentions de médiation. Les tranchées qui sont montrées avec les stigmates des combats donnent une représentation plus violente de la guerre. Souvent cette représentation cohabite avec la présence importante des armes et d'éléments d'artillerie mais aussi avec un dispositif visuel et sonore, voire d'animation pour le Puy du Fou, qui insiste sur la violence de la guerre. On note une forte présence des armes et des éléments d'artillerie, présents dans six dispositifs pour illustrer les combats. Le constat est le même pour la représentation des soldats, sept dispositifs sur dix, tout type de représentations compris. La représentation des tranchées va parfois se détacher de la réalité pour les besoins de l'expérience, par souci de cohérence avec l'environnement dans lequel évolue l'expérience. C'est le cas par exemple pour *Apocalypse 10 destins* dont la charte graphique devait à la fois représenter les tranchées de la manière la plus fidèle possible et à la fois, s'accorder avec la charte du roman graphique. Même situation pour l'escape game *Verdun 1916*, où l'environnement doit intégrer les interactions et des éléments anachroniques.

8.2.3.3. La représentation des soldats, des combats et de la mort

La question de la représentation des soldats nous a semblé intéressante à étudier plus en détail en regard des stratégies observées dans les mises en scène muséales. Nous en avons vu

précédemment un exemple, avec l'utilisation du témoignage couplé à une représentation visuelle des soldats à titre illustratif. Cette stratégie qui fonctionne sur un mode d'incarnation d'un ou plusieurs soldats et des représentations illustratives s'observe dans tous nos dispositifs, excepté dans la *Tranchée de la Croix des Redoutes*. Mais elle se décline de plusieurs façons. La plupart des expériences combinent plusieurs modes de représentation comme le montre le tableau ci-dessous. Certaines intègrent l'immersant explicitement dans la peau du soldat, ce que nous considérons comme un mode de représentation supplémentaire.

Tableau 11 : Identification des modes de représentation des soldats

	Mode de représentation des soldats	Personnification des soldats	Interaction directe des soldats avec les immersants	Incarnation du statut de soldat explicite par les immersants
Tranchée de la Croix des Redoutes	non	non	non	non
Tranchée de Chattancourt	mannequins, portraits, effets personnels et parfois médiateurs en costume	oui	par le biais des médiateurs	non
Paysage de guerre - Paysage de paix	soldats modélisés, voix off, par l'immersant	oui	oui par le biais de l'officier	oui
Les Amoureux de Verdun	mannequins animés ou non, comédiens réels ou filmés	oui	parfois (à l'initiative des spectateurs selon nos observations)	non
Verdun 1916	game master, squelette en uniforme, par l'immersant	oui	oui par le biais de l'officier	oui
Apocalypse 10 destins VR	soldats modélisés	oui	oui par le biais des soldats qui barrent la route	oui
Borne Timescope	par la voix / récit de Barthas soldats modélisés	oui	non	non
Ghost Of Thiepval 360	voix des témoins, voix originales soldats modélisés, éléments scénographiques	oui	non	non
Empire Soldiers	narrateur principal, unique figure de soldat représentée	oui	oui par le soldat qui raconte l'histoire en face à face	non
War Remains	soldats modélisés	non	non	non

Pour étudier plus en détail la représentation de la guerre, des combats et de la mort, nous avons choisi d'observer plusieurs éléments. Nous avons observé pour commencer si les combats étaient ou non directement représentés directement et visuellement par des explosions, les soldats en action, des tirs d'obus ou indirectement par des suggestions, par le récit. Nous avons dissocié le positionnement de l'immersant entre les moments où il est au cœur des combats et les moments où il les observe de loin. Nous avons également observé si des soldats morts étaient représentés, pour voir s'il y avait une confrontation directe avec la mort ou non. Nous avons également tenté de voir si l'accent était mis sur les combats, leurs conséquences ou sur les deux mais aussi observé les principales thématiques traitées. Et enfin, nous avons observé la présence ou non d'effets narratifs, spectaculaire pour augmenter la sensation de peur et d'angoisse.

Dans la *Tranchée de Chattancourt*, la représentation de la violence de la guerre est directe et se fait dès l'entrée du parcours avec les photographies des gueules cassées mais aussi par la présence des mannequins blessés dans le poste de secours et de nombreux éléments ensanglantés. On est directement plongés dans la guerre et ce sont les violences faites aux hommes qui sont mises en avant dès l'entrée du parcours. Les combats sont présentés ensuite de manière indirecte à travers les armes, les grenades, les obus présentés dans le dispositif. C'est la seule expérience qui nous fait entrer aussi violemment dans la guerre mais d'autres, le feront de manière tout aussi violente pendant l'expérience, comme c'est le cas pour le *Puy du Fou*, *Verdun 1916*, *Ghost Of Thiepval 360* et *War Remains* qui elles nous entraînent sur le champ de bataille au milieu ou à la fin de l'expérience. Ces quatre dispositifs utilisent tous des effets spéciaux supplémentaires pour augmenter la sensation de peur et d'angoisse, notamment le son, celui des explosions, des tirs d'obus et de mitraillettes, et parfois les cris des soldats blessés mais aussi de la musique, angoissante, comme on pourrait en entendre dans un film de guerre voire d'horreur. Pour le Puy du Fou, c'est aussi la déambulation, la découverte progressive du champ de bataille et des tranchées effondrées, l'alternance d'espaces sombres, étroits, la présence du char effondré, les tremblements des parois qui génèrent progressivement ce sentiment d'angoisse. *Ghost Of Thiepval* utilise un ressort classique mais efficace, qui nous permet de nous identifier aux soldats de manière très forte, avec un battement de cœur et la respiration d'un homme qui s'accélèrent et se font plus forts au fur et à mesure que l'immersant se rapproche du front et qui par un effet miroir, instinctif, augmente l'angoisse de l'immersant. Dans *Verdun 1916*, c'est la bande sonore particulièrement forte et oppressante qui fait perdre leurs repères aux joueurs, alliée à une atmosphère assez sombre qui augmente le sentiment de

peur et d'angoisse. Le volume fort, les bruits d'explosions assourdissent les joueurs, les empêchent de communiquer, le manque de lumière rend la recherche d'objet plus difficile et ceci vient s'ajouter au stress déjà présent de n'avoir qu'un temps limité pour effectuer la mission. Mais c'est sans aucun doute *War Remains* qui va le plus loin dans la représentation de la guerre et de la mort. La moitié de l'expérience se déroule sur le front, au milieu des combats, l'immersant va voir un certain nombre de soldats se faire tuer ou morts étendus sur le sol ou empalés sur les parois des tranchées. La confrontation est directe, violente et angoissante, en particulier dans la séquence 6 du retour sur le front, où l'immersant se trouve dans un coin de tranchée, un char passe à quelques centimètres de sa tête et la main d'un cadavre pend devant ses yeux, une main qu'il peut même réellement toucher dans l'installation. Rappelons tout de même l'origine américaine de *War Remains*, ancrée dans une culture du spectaculaire, et porté par Dan Carlin qui utilise déjà cette dimension spectaculaire dans ses podcasts, s'inscrit dans une culture des « docudramas », « caractérisés par la primauté du spectaculaire, le manichéisme des points de vue et le recours à l'identification » selon François Garçon spécialiste de l'histoire et l'économie du cinéma et de l'audiovisuel, à la fois maître de conférences à l'université Paris-I – Panthéon-Sorbonne et employé par Havas, Canal+, TF1 et Film Finances Inc. C'est une culture du documentaire absente en France où les documentaires vont privilégier traditionnellement les assemblages d'archives entrecoupés d'entretiens même si ces dernières années, on observe la montée du divertissement, l'obsession de l'audience, qui laissent une place de plus en plus importante pour la fiction et la reconstitution historique au risque de mettre en scène des discours œcuméniques et consensuels (Garçon, 2005)¹¹⁰⁷. L'expérience *The Battle of Hamel* de l'Australian War Memorial place également les immersants au cœur des combats, mais le graphisme ne permet pas assez de réalisme pour générer le sentiment d'angoisse et de peur, et aucun effet spécial n'est utilisé cependant pour renforcer ces sentiments. Nous pouvons supposer que cela tient à la nature de l'institution, qui comme les institutions françaises cherche à respecter le discours historique et scientifique.

Il est intéressant de noter que le rappel du nombre de morts, sur toute la guerre ou sur une période et une bataille précise n'est présent que dans les trois expériences anglo-saxonnes que nous avons sélectionnées. Ceci peut traduire une forte volonté commémorative et mémorielle des concepteurs, et permet peut-être de pallier l'absence et la méconnaissance du

¹¹⁰⁷ Garçon, François. « Le documentaire historique au péril du « docufiction » », Vingtième Siècle. Revue d'histoire, vol. no 88, no. 4, 2005, pp. 95-108.

champ de bataille par les publics destinataires. *Empire soldiers* se distingue cependant en citant également des statistiques contemporaines concernant la situation sociale, politique et économique des descendants des soldats caribéens. Ceci est la traduction de l'engagement des concepteurs qui font de ce dispositif non pas uniquement un objet commémoratif mais aussi un objet politique, citoyen, militant.

A l'inverse, on observe que les projets portés par des institutions vont, elles, tenir la guerre à distance. L'immersant est en position d'observateur lointain, il peut apercevoir et entendre au loin les explosions, les tirs d'obus, les incendies, *Timescope* suggère par le récit allié à une représentation des tranchées qui se remplissent de boue, les conditions terribles dans lesquelles évoluent et meurent les soldats. Souvenons-nous des propos de Nicolas Czubak, responsable scientifique du Mémorial de Verdun, pour qui l'émotion est déjà inhérente au site et au sujet. Ces institutions poursuivent un objectif plutôt de nature historique et pédagogique, elles s'adressent à tous les publics. C'est aussi peut-être une question de pratique, l'étude des muséographies de la guerre en général, montre l'absence d'utilisation de ressorts narratifs spectaculaires pour générer de la peur, de l'angoisse. Ce positionnement différent se lit également dans le corpus élargi. Il en est de même pour la tranchée de l'association de *La Main de Massiges*, qui se situe elle-aussi dans un objectif plus pédagogique et un peu commémoratif. *Explore a WW1 Trench in VR* et *Trench Experience VR* produits par des studios spécialisés dans les dispositifs pédagogiques, ou la série *Films en réalité virtuelle de la bataille de Passchendaele* réalisé par la *Royal British Legion* et qui prend la forme d'un documentaire, poursuivent une vocation pédagogique et n'utilisent pas d'effets spectaculaires, tout comme *Bullecourt 1917*. En revanche, le film immersif *11-11-18* porté par la RTBF¹¹⁰⁸ utilise des effets spectaculaires destinés à générer l'angoisse et propose une confrontation directe avec la guerre et l'horreur plaçant l'immersant dans la peau d'un soldat blessé.

Nous avons pu observer la personnification des soldats dans un certain nombre de dispositifs. Ici nous entendons le fait de nommer un soldat par son nom ou d'établir un lien direct et fort avec l'un d'eux par le biais du dispositif visuel ou sonore de sorte qu'il devienne non plus une représentation d'un soldat anonyme mais un personnage avec lequel l'immersant interagit. Les soldats peuvent être des hommes ayant existé comme ceux dont les portraits parsèment le parcours de Chattancourt, ou des personnages inventés pour les besoins du

¹¹⁰⁸ Radio-télévision belge de la Communauté française

dispositif, sur une base historique. Par exemple, dans *Les Amoureux de Verdun*, on est tenté de faire le rapprochement entre le personnage de Louis et le tonnelier Louis Barthas dont le témoignage publié par Rémy Cazals compte parmi les références. Dans *Apocalypse 10 Destins*, le personnage fictif d'Albert rend hommage au personnage Albert Samama Chikli ayant réellement existé. Dans *Verdun 1916*, Benoit Benedetti a donné le nom de son grand-père à l'un des personnages et il incarne lui-même un officier interagissant directement avec les joueurs. Dans certains cas, la personnification et l'identification précise des soldats émane clairement d'une volonté de rendre hommage aux soldats comme dans *La tranchée de Chattancourt*. Il s'agit aussi de rendre le dispositif plus vivant et de se rapprocher encore plus de la réalité. Plusieurs stratégies sont identifiables. L'incarnation d'un soldat par l'immersant en est une. La citation des noms parfois associés aux portraits, souvent des images d'archives, parfois des illustrations, est un procédé classique, employé par les musées par exemple. Le témoignage peut aussi être utilisé comme stratégie de personnification d'un ou plusieurs soldats, qu'il soit original ou imaginé. Parfois c'est dans l'interaction avec l'immersant que se personnifie le soldat qui va s'adresser directement à l'immersant comme le fait l'officier de *Paysage de guerre - Paysage de paix* ou le soldat d'*Empire Soldiers*. Dans le corpus élargi nous avons observé une stratégie qui utilisait à la fois la personnification et l'identification des personnages dans le corps de l'expérience, mais aussi après, entre la fin de l'expérience et le générique. Ainsi sont présentés les six soldats présents dans l'expérience sur fond de musique solennelle et ils sont accompagnés de leurs noms et fonctions. Il est intéressant de noter que leur représentation fait totalement écho aux recherches de Romain Fathi montrant l'héroïsation des soldats¹¹⁰⁹ car ils sont présentés debout, dans une posture avantageuse, fière, montrant de l'assurance excepté pour l'un d'entre eux, représenté assis, bras croisés mais toujours affichant une attitude assez fière et virile.

8.2.4. Temps et espace / chronotopies,

Nous avons évoqué dans le premier chapitre l'importance de la représentation de l'espace et du temps. Pour étudier cette question, nous avons d'abord questionné la localisation

¹¹⁰⁹ Fathi Romain. 2014. « La Grande Guerre à l'Australian War Memorial ou l'élaboration d'un mythe national », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, 1-2, n°113 - 114, p. 152-155.

et le ou les repères temporels proposés par les dispositifs, puis les périodes historiques traitées et enfin, le rapport entre les espaces et le temps.

8.2.4.1. Localisation et repère temporel

Nous avons défini une typologie pour étudier la localisation, est-elle présentée de manière claire ou non, et le repère temporel, est-ce qu'une date (au moins) est donnée ? Ainsi nous retiendrons les critères suivants : localisation et repère temporel précis ; localisation précise, repère temporel vague ; localisation vague, repère temporel précis ; localisation et repère temporel imprécis

Tableau 12 : Localisations et repères temporels

	Localisation et repère temporel précis	Localisation précise, repère temporel vague	Localisation vague, repère temporel précis	Localisation vague et repère temporel imprécis
Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes		x		
Tranchée de Chattancourt		x		
Paysage de guerre, paysage de paix, mémorial de Verdun	x			
Les amoureux de Verdun, Puy du Fou		x		
Verdun 1916	x			
Apocalypse 10 destins VR	x			
Borne Timescope	x			
Ghost Of Thiepval 360	x			
Empire Soldiers: A Caribbean Story	x			
War Remains				x

On observe une tendance forte pour la localisation et la datation précise de l'expérience. La localisation peut être donnée par le fait qu'on soit sur site mais aussi citée ou représentée par un texte écrit, l'énonciation de la date par une voix off en amont ou au début. Les éléments peuvent être intégrés au récit. *Apocalypse 10 destins* se sert des personnages de Rose et d'Albert qui dans la séquence où ils légendent leurs travaux donnent le jour et l'année. Pour *Paysage de guerre, paysage de paix*, l'expérience est située uniquement sur le champ de bataille de Verdun et l'expérience structurée par trois périodes bien identifiées : 5 août 1914, 23 octobre 1916, 10 septembre 1927. C'est la seule à présenter trois séquences temporelles distinctes, et chacune de ces dates est présentée sur un fond noir, pour les autres, on est plutôt dans une séquence continue. Tout comme *Apocalypse 10 destins* la date est aussi incluse dans l'expérience, avec l'apparition de la feuille de journal. Elle présente également plusieurs sites aujourd'hui considérés comme patrimoniaux dans l'expérience, comme le fait Timescope mais en guise de conclusion. Il y a un enjeu touristique dans la présentation des sites qui s'adressent à des visiteurs locaux et des touristes, qui vont parcourir les sites environnants. Cela permet de faire connaître et de rendre visible les sites considérés comme importants.

Concernant les dispositifs qui ne donnent pas de repères spatio-temporels précis, nous observons différentes configurations. Pour la *tranchée de la Croix des Redoutes*, la localisation est donnée par le site mais pour savoir en quelle année se situe la bataille, le visiteur doit s'en référer aux panneaux qui se trouvent sur le parking, ou à ses propres connaissances. Pour la *tranchée de Chattancourt*, la localisation est précise, nous sommes dans le village, le site porte le nom de « Tranchée de Chattancourt » et on peut relever la présence d'un panneau de signalisation « Tranchée de Chattancourt » en première ligne. Cependant, quant aux repères temporels, ils sont beaucoup plus imprécis. Des dates sont énoncées dans les différents panneaux qui accompagnent la visite, elles sont plus précises cependant en première ligne ou elles accompagnent chaque extrait de témoignage. Cependant, ce qui n'est pas mentionné est le fait que les témoignages sont en réalité issus de sites à proximité, et pourtant signalés comme provenant de Chattancourt. Enfin pour *War Remains*, la localisation donnée est le front Ouest, mais il n'y a pas de précisions quant aux tranchées et aux batailles dans lesquelles sont plongés les immersants. Il y a une erreur dans la localisation de Verdun, qui sur la carte présentée est localisé en Belgique.

En conclusion, pour ces dispositifs, nous aimerions noter le manque de repères spatio-temporels précis. Cela met en avant une seule image du conflit et une seule grande période

uniformisée pour représenter la totalité des configurations, des situations qui ont eu lieu en réalité, ce qui n'est pas sans risque d'entraîner pour les publics une confusion.

8.2.4.2. Temporalités

Nous avons ensuite cherché à mettre en évidence les périodes traitées par les dispositifs, d'un passé plus ancien que la Grande Guerre au futur. C'est ce que montre le tableau ci-dessous.

Tableau 13 : Tableau des temporalités

	Passé ancien	Première Guerre	Passé proche	Présent	Futur
Croix des redoutes		x			
Chattancourt		x	x	x	
Mémorial de Verdun		x		x	
Amoureux de Verdun		x			
Verdun 1916		x			
Apocalypse 10 Destins		x		x	
Timescope		x	x	x	
Ghosts of Thiepval		x			
Empire soldats	x	x	x	x	x
War Remains		x	x	x	x

Si la Grande Guerre est évidemment présente dans tous les dispositifs, nous pouvons observer que certains traitent d'autres périodes. Cela nous amène à nous demander où et

comment se situaient les dispositifs par rapport au présent mais aussi au passé et au futur. Ces ancrages au présent sont à chaque fois intégrés dans des stratégies et des intentions différentes. En relevant les références au présent et au futur, nous avons pu établir que seulement quatre dispositifs se situent uniquement dans le passé, quatre établissent un ancrage au présent et seulement deux évoquent la question du futur. L'ancrage au temps présent se fait par la mention du présent par le narrateur (*War Remains, Empire soldiers, Timescope*), la présence d'éléments ou d'information sous forme de texte ou de photographies (*Chattancourt*) ou encore, d'images à 360° (*Timescope*). Les références au présent se font de manière ponctuelle et parsèment l'expérience excepté pour *Timescope* qui ne le fait que dans la dernière séquence.

Nous pouvons observer parfois la cohabitation de plusieurs passés, un passé « ancien », celui de la Première Guerre, voir plus ancien encore, et un passé plus récent, à l'instar de la borne *Timescope* où la référence au présent ne vient qu'à la fin de l'expérience, dans la dernière séquence quand nous prenons de la hauteur sur le site actuel. Le retour au présent se fait progressivement, d'abord avec l'évocation d'un passé récent, l'inauguration du monument en 2015 puis vraiment dans le présent avec la localisation des sites à visiter. Ici, le présent vient en conclusion de l'expérience, il ramène peu à peu le visiteur à sa propre époque, et cet ancrage soutient également un enjeu touristique. Pour le dispositif du Mémorial de Verdun, la référence au présent ne se fait également qu'à la fin de l'expérience, à travers la présence des images d'archive modélisées qui sont, selon nous, des images du présent représentant le passé. Ici, l'enjeu est différent, il s'agit de ramener le visiteur dans le présent de manière « douce », et de le préparer à mettre en regard ce qu'il vient de voir avec ce qu'il va voir, ou plutôt revoir, c'est à dire le paysage du champ de bataille qui s'offre à lui derrière les baies vitrées. On peut dire ici que le passé a une double fonction, celle de conclure l'expérience et de préparer l'émersion en ramenant le visiteur dans le présent, mais aussi celle de servir les enjeux touristiques liés aux objectifs qui sous-tendent la conception de la borne ou d'inciter à la visite du site concernant le Mémorial de Verdun. D'une certaine manière on pourrait dire que ces expériences touchent le futur, un futur proche, celui de la visite, mais il ne se fait pas ouvertement, c'est un futur suggéré, possible mais pas énoncé. La *tranchée de Chattancourt* fait un autre usage du présent. Les références au présent se font dès le sas d'entrée avec les fiches du site mémoire des hommes et des articles d'actualité traitant de recherches mémorielles. Ici elles servent de lien entre le visiteur du présent et les soldats du passé, c'est une façon de créer des liens avec le passé et de faire plonger progressivement le visiteur dans l'histoire et la mémoire. Les références se font ensuite ponctuellement tout au long du parcours à travers les articles d'actualité faisant

référence aux risques liés à la découverte d'engins de guerre mais aussi à travers les portraits dont certains évoquent des objets présentés au musée que le visiteur peut voir avant ou après sa visite de la tranchée. Ici l'ancrage au présent sert à rendre visibles les traces de la guerre aujourd'hui, avertir de ses conséquences et risques encore aujourd'hui, peut être créer des sensations fortes pour le visiteur qui ira sur le champ de bataille. Le lien est ici maintenu en permanence entre passé et présent, malgré le discours sur le dispositif qui promet une plongée dans l'histoire.

Deux dispositifs seulement évoquent clairement le futur, *War Remains* et *Empire soldiers*. Leur étude révèle deux stratégies différentes, en termes de narration, de progression de l'immersant mais aussi des enjeux différents quant à la réaction des immersants et ce qu'ils tentent d'insuffler chez eux. Dans le cas de *War Remains*, l'expérience part du futur, revient dans le présent avant d'aller explorer le passé, puis refait le chemin inverse. Le discours de Dan Carlin prend pour point de départ le futur. La phrase « Un jour nous serons capables de préserver les souvenirs » est la première phrase qu'il prononce. Le futur sert à introduire l'expérience révélant au passage un positionnement un peu technophile et discours futuriste de Dan Carlin vis à vis de la VR. Il interpelle ensuite directement l'utilisateur, en lui demandant de se projeter, d'imaginer. Il prépare l'immersant à l'expérience, le conditionne mentalement, en s'appuyant sur sa condition au présent, à l'instant T de l'expérience. L'immersant plonge ensuite dans l'expérience, et il en est ressorti progressivement par une sorte de bilan de l'histoire passé jusqu'à aujourd'hui fait par Dan Carlin sous prétexte de tenter d'apporter une meilleure compréhension de notre présent grâce à une meilleure connaissance de l'histoire. Quelque part, il se substitue à la pensée du visiteur et lui indique ce qu'il doit penser et indirectement, ne pas penser. Quant à *Empire soldiers*, l'expérience commence directement dans le passé, mais elle commence bien avant la Première Guerre avant de remonter l'histoire de façon chronologique pour se terminer quelque part entre aujourd'hui et demain. Elle propose de faire une sorte de bilan, de réfléchir à ce qui s'est passé d'hier à aujourd'hui et de se demander ce que nous voulons pour demain. *Empire soldiers* consacre plus de temps au présent que toutes les autres expériences et cela correspond à son intention de faire réfléchir aux conséquences de l'histoire et de nos actes dans le présent sur le futur. Dans ces deux expériences, la représentation et l'utilisation des objets sert également cet ancrage dans le temps. Dans *War Remains*, lorsque l'on parle du futur les objets sont en lévitation, que ce soient les objets du début ou les obus de la fin. L'entrée dans l'histoire, ou le retour dans le passé se font aussi visuellement à travers la traversée du nuage de feu qui représente le front. Pour *Empire soldiers*, l'environnement affiche

explicitement la temporalité du discours et la progression dans le temps avec notamment la transformation de la cabine de train en cabine de métro, par le changement de costume du comédien. La dernière séquence évoque à la fois un présent mélangé au passé et un futur potentiel, avec mélange de tous les éléments qui forment un nouvel espace. C'est à la fois une façon de montrer que l'histoire est toujours bien présente, de nous inviter à repérer ces éléments, à y réfléchir.

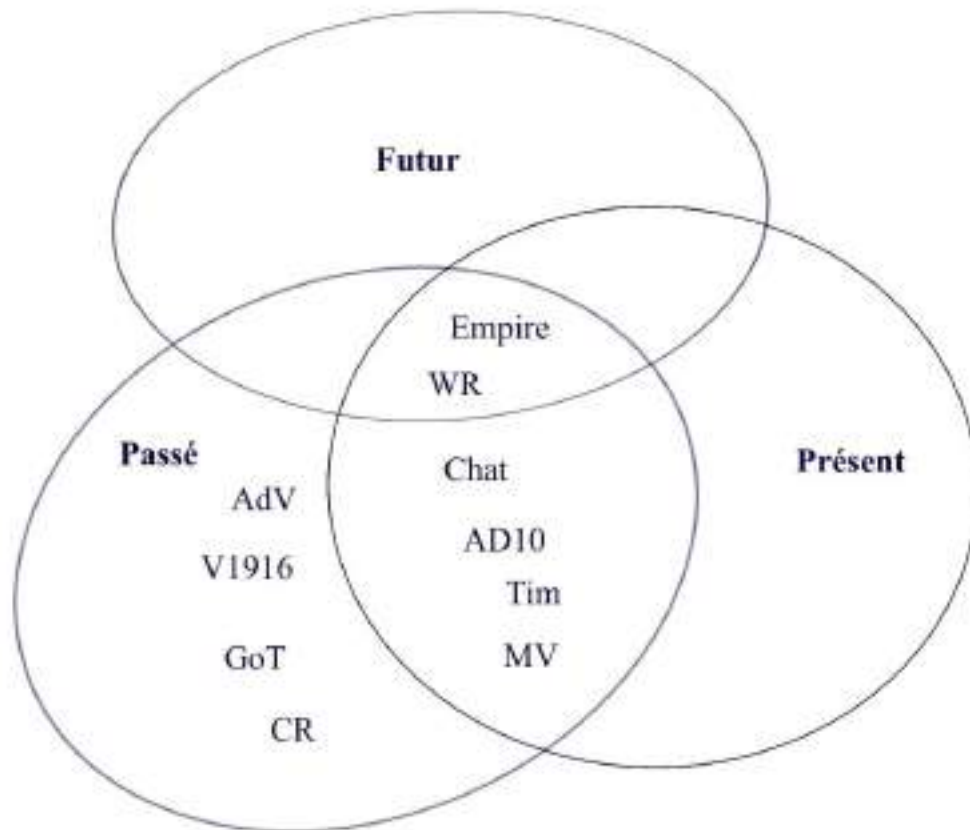
Que peut-on dire des dispositifs qui ne s'ancrent que dans le passé ? Est-ce que le présent y est totalement absent ? Se situe-t-il quelque part dans et/ou en dehors de l'expérience ? Pour *la tranchée de la Croix des Redoutes*, on pourrait dire que le fait que la reconstitution ne soit pas réellement datée, que le site environnant soit les ruines du champ de bataille sont toujours visibles depuis la tranchée, que le présent n'est pas totalement absent. Concernant *Les Amoureux de Verdun*, le présent disparaît au fur et à mesure que l'immersant chemine vers l'entrée de la tranchée et ne réapparaît qu'après qu'il soit sorti du dispositif, au moment où l'allée principale apparaît sous ses yeux. Cependant, le présent ne disparaît pas totalement et s'incarne dans la présence des autres visiteurs. L'escape game *Verdun 1916* tente lui aussi de faire totalement disparaître le présent, mais la présence des joueurs dont l'allure est actuelle, ne peut empêcher totalement cette disparition. Dans ces deux cas, ce sont donc les autres individus présents en même temps que l'immersant qui trahissent la présence du présent. C'est également potentiellement également le cas pour la *Tranchée de la Croix des Redoutes*. Dans le cas de *Ghosts of Thiépvall*, si l'expérience est visionnée sous casque, le présent est caché derrière le dispositif technique, le ressenti du casque par exemple. Dans le cas où l'expérience est visionnée sur la plateforme YouTube, le présent ne peut être effacé, l'ordinateur, l'écran et l'environnement autour de l'utilisateur ne peuvent pas disparaître.

Cependant, la force de l'immersion étant d'absorber totalement l'immersant dans le dispositif, sans enquête de public, nous ne pouvons dire comment et dans quelle mesure ce dernier perçoit ou efface le présent de l'expérience.

De ces observations, nous proposons un schéma récapitulatif suivant¹¹¹⁰ :

¹¹¹⁰ Pour des raisons de lisibilité, nous avons repris les acronymes évoqués précédemment.

Schéma 6 : Récapitulatif du rapport au temps



8.2.4.3. Espace et temps ?

Nous nous sommes ensuite demandé quels rapports espace-temps étaient proposés par les dispositifs, autrement dit, comment les environnements mettaient en scène l'espace et le temps, avec quels représentations et discours. Pour rappel, par environnement, nous entendons l'ensemble de l'espace scénographié dans lequel peut évoluer l'immersant. Parfois cet environnement représente l'ensemble de l'espace de l'expérience mais plusieurs points de vue peuvent être proposés sur cet espace. Par exemple, pour le dispositif du Mémorial de Verdun, le champ de bataille peut être considéré comme l'environnement de l'expérience et comme un seul et unique espace, mais il est cependant présenté selon plusieurs points de vue (devant la gare, depuis la montgolfière). Il en est de même pour la borne *Timescope*. Ici nous considérons l'ensemble du site comme étant l'environnement, à la différence par exemple de l'expérience *Ghost of Thiepval* où nous considérons le champ de bataille comme l'environnement mais que dans cet environnement, plusieurs espaces sont représentés, de l'arrière à la première ligne du

système de tranchées puis au no man's land. Concernant le temps, nous considérons les différentes périodes précédemment citées, d'un passé ancien, au futur, en passant par le temps de la Grande Guerre, celui qui suit, un passé proche et le présent. Plusieurs configurations sont possibles :

- un seul espace, un seul temps
- un seul espace, plusieurs temps
- plusieurs espaces, un seul temps
- plusieurs espaces, plusieurs temps

Tableau 14 : Identification des modalités de représentation du temps et de l'espace

	Un seul espace, un seul temps	Un seul espace, plusieurs temps	Plusieurs espaces, un seul temps	Plusieurs espaces, plusieurs temps
Croix des redoutes			x	
Chattancourt				x
Mémorial de Verdun		x		
Amoureux de Verdun			x	
Verdun 1916			x	
Apocalypse 10 Destins			x	
Timescope		x		
Ghosts of Thiepval			x	
Empire soldiers				x
War Remains				x

La première observation que nous faisons est qu'aucune expérience ne se déroule dans un seul espace-temps ce qui se traduirait concrètement par la représentation d'un seul espace et d'un seul temps tout au long de l'expérience. Les espaces sont plus ou moins visibles et signalés, mais ils sont toujours multiples.

Les expériences *Paysage de guerre*, *Paysage de paix* et *Timescope* se distinguent par le fait qu'elles ne traitent que d'un seul espace, sur lequel elles proposent cependant plusieurs points de vue, à des moments différents dans le temps. La première propose un point de vue au sol et en hauteur, à des époques différentes à chaque fois, excepté pour la période 1916 en plein combat où seul le point de vue en hauteur est possible, tandis que la deuxième propose en plus

un point de vue depuis les tranchées, en plus de celui du champ de bataille et du point de vue en hauteur, également à des moments différents dans le temps. Le point de vue en hauteur correspondant au passé proche et au temps présent. *War Remains* utilise un procédé similaire où le point de vue en hauteur est associé au discours sur le présent et le futur.

Les transitions entre les espaces-temps pour les expériences tangibles se font au fil de la déambulation du visiteur. Celles en réalité virtuelles se font soit par un fondu au noir, qui marque visuellement le changement d'espace et/ou de temps, soit par un traveling qui simule la déambulation (*Ghosts of Thiepval*), soit par la métamorphose de l'espace comme le fait *Empire soldiers* en modifiant la cabine de train pour la transformer tour à tour en champ de bataille, en maison anglaise ou en rame de métro. Dans ce cas, la transformation se fait visuellement sous les yeux de l'immersant, au fur et à mesure que se déroule le discours.

Tableau 15 : Identification des modes de déplacement et de transition entre les espaces

	Déambulation (ou simulation)	Fondu au noir	Métamorphose en direct
Croix des redoutes	x		
Chattancourt	x		
Mémorial de Verdun		x	
Amoureux de Verdun	x		
Verdun 1916	x		
Apocalypse 10 Destins	x		
Timescope		x	
Ghosts of Thiepval	x		
Empire soldiers			x
War Remains		x	

Le tableau ci-dessus met en évidence la prégnance de la déambulation ou de sa simulation comme procédé de passage d'espace-temps en espace-temps. Nous pouvons ici reconnaître la volonté des concepteurs de reproduire des expériences proches de la réalité. Seule l'expérience *Verdun 1916* conditionne le passage d'un espace à un autre par une interaction de l'immersant avec l'environnement.

La mise en suspension des objets dans les dispositifs de réalité virtuelle permet de figer le temps et l'espace, ou plutôt de créer un nouvel espace-temps, ancré dans l'instant, un temps immobile quelque part. Ils nous invitent à la réflexion, à prendre le temps d'observer et de réfléchir à ce qui se trouve autour de nous. Ce n'est pas pour rien si l'accent est mis sur les armes, les balles, les obus. On trouve cette stratégie dans *War Remains*, au début et à la fin, comme pour couper l'immersant de son espace-temps référentiel, le plonger dans l'espace-temps du passé en le faisant réfléchir sur un point spécifique, pour l'inviter à prendre du recul.

8.3. Parcours et expériences utilisateur, immersivités et interactivités

Nous proposons maintenant de nous intéresser à l'immersivité ou au processus immersif, c'est-à-dire au parcours de l'immersant et à l'articulation des différentes étapes de l'expérience immersive.

8.3.1. Immersion / Émersion

Chaque dispositif utilise un processus immersif propre à la technique mais nous pouvons retracer le processus d'immersion et d'émersion dans chaque expérience.

La borne *Timescope*, le dispositif *Paysage de guerre, paysage de paix* du Mémorial de Verdun, les reconstitutions de la *Tranchée de Chattancourt* et celle de la *Croix des Redoutes* partagent en commun le fait d'être présentés sur site, sur le champ de bataille. Il y a une relation directe qui s'instaure entre le dispositif et le site historique, entre présent et passé. Tous s'inscrivent dans une dimension touristique et intègrent des parcours thématiques qui invitent les touristes à voyager de site en site à la découverte du territoire soit dans sa diversité soit

spécifiquement à travers la Première Guerre mondiale. Cependant, nous pouvons observer des configurations différentes de mise en immersion et d'émersion, liées à la localisation du site, aux acteurs et leurs objectifs, aux moyens, aux équipements et autres éléments déjà présents sur site. Pour *Timescope*, le Mémorial de Verdun et *La tranchée de la Croix des Redoutes*, l'arrivée de l'expérience se fait après un cheminement sur le site ou dans le musée pour le Mémorial. Nous le qualifions de cheminement à travers l'histoire et la mémoire, dans le sens où le visiteur n'accède pas directement de l'entrée du parking au dispositif et doit parcourir le monument, le site ou le musée, pour accéder à l'expérience et qu'il découvre des informations historiques et/ou se charge en émotion. La borne *Timescope* est située sur le Monument et son accès requiert un cheminement du visiteur d'un bout à l'autre du monument, celle de *la Croix des Redoutes* au milieu de la forêt d'Apremont et du site historique et celle du Mémorial de Verdun se situe en fin de parcours après la visite des deux étages et espaces du musée. On peut noter que dans le premier et le deuxième cas, nous sommes plutôt dans un cheminement de type mémoriel soit par la traversée du monument soit par celle de la forêt et du site, alors que dans le troisième cas, c'est plutôt un cheminement à travers l'histoire avant de basculer sur une dimension plus mémorielle avec la visite du lieu de mémoire. Dans les trois cas, le dispositif n'est pas visible dès le début du parcours mais il se dévoile pendant la visite. Les trois expériences sont positionnées comme étant un élément intégré dans un parcours, elles n'en sont ni l'ouverture, ni la finalité, même pour celle du Mémorial de Verdun qui, si elle est en quelque sorte comme la séquence de fin de la visite du Mémorial, elle est aussi et surtout une transition avec la suite de la visite sur site comme l'évoque Nicolas Czubak dans notre entretien. Pour la borne *Timescope*, nous avons évoqué en deuxième partie le cheminement à travers le monument qui invite le visiteur à traverser une tranchée, puis la ligne de front et de monter sur la plateforme où se trouvent les silhouettes et les scènes de fraternisations. Ainsi la borne vient s'intégrer dans le parcours au gré des envies des visiteurs qui peuvent y aller directement ou non, s'intégrer à la situation, comme celle d'un groupe ou chacun doit passer un par un par exemple. Cependant, il serait intéressant de creuser pour mieux comprendre le cheminement des visiteurs, que ce soit à travers le monument, le site historique ou le musée et ce que cela crée comme effet pour eux. Dans le cas de Chattancourt, le cheminement est un peu différent, la mise en immersion et l'émersion sont assurées par l'espace dans lequel entre le visiteur dès son arrivée. Cet espace assure plusieurs fonctions, entre espace mémoriel et espace de médiation historique mais il est aussi espace de transition entre le musée et la tranchée, entre le parking et la tranchée. Il intègre des éléments de reconstitution, ce qui permet au visiteur de se situer immédiatement tout en suscitant l'envie de découvrir la tranchée, en ce sens, on pourrait aussi y voir une fonction

communicationnelle, voire promotionnelle. Un cheminement est tout de même présent, le visiteur peut découvrir et remonter un à un tous les panneaux et faire ainsi le tour de l'espace avant d'entrer dans la reconstitution.

Dans le cas du parc du Puy du Fou, il s'agit d'une déambulation dans la forêt. Cependant, il est difficile de dire dans quelle mesure l'utilisation de la forêt relève d'un procédé généralisé par le parc ou d'un procédé spécifique à la thématique. Elle sert d'espace de transition, de mise en immersion et d'espace d'émergence pour quatre des cinq spectacles dit immersifs que compte le parc avec un aménagement scénographique plus ou moins important selon les spectacles. La forêt est également très présente sur l'ensemble du territoire du parc comme les jardins. Le parc revendique le caractère historique et patrimonial de la forêt et met en avant le fait qu'elle est centenaire, que sa superficie est entre 150 et 200 hectares selon les informations que l'on trouve sur le site et la désigne comme une forêt « aussi immense que luxuriante » mettant également sa richesse d'un point de vue botanique puisqu'elle accueille 3000 espèces végétales¹¹¹¹. Elle revêt à travers le site internet et les supports de communication, une fonction communicationnelle, et sert la stratégie marketing du parc. L'observation de la configuration du parc montre que la forêt a plusieurs fonctions principalement comme élément de transition entre les différents espaces du parc, le visiteur est régulièrement amené à cheminer dans la forêt pour rejoindre les différents espaces du parc. Elle sert de cadre aux spectacles et aux villages, offrant une frontière visuelle naturelle faisant parfois elle-même l'objet de mises en scène. Certains espaces sont traités comme des espaces botaniques, on y trouve des petits cartels indiquant le nom des espèces.

Dans le cas de l'*escape game*, c'est le game master et le brief de départ qui assurent la mise en immersion. En prenant le rôle d'un officier commandant, à travers son discours puis en donnant un casque aux participants, il prépare mentalement les joueurs et les fait entrer petit à petit dans le rôle de soldats prêts à partir au front.

Les expériences de réalité virtuelle, celles qui sont présentées dans un espace physique, proposent toutes aux visiteurs, un espace scénographié qui intègre des éléments symboliques en lien avec les tranchées. Dans le cas d'*Apocalypse 10 Destins*, dans le cas de l'exposition, c'est l'ensemble de l'exposition puis le module dédié au personnage qui permettent de préparer les immersants. Pour les présentations hors exposition, la présence des supports imprimés intégrant des visuels de l'expérience permet de préparer l'immersion et de se substituer à

¹¹¹¹<https://www.puydufou.com/>

l'espace scénographié original de l'exposition. Dans le cas d'*Empire soldiers*, plusieurs propositions existent en fonction de la configuration, si l'expérience est présentée avec ou sans le spectacle. Nous ne possédons pas assez d'informations sur la configuration avec spectacle, cependant pour la configuration sans spectacle, nous avons pu observer la présence d'éléments scénographiques selon les visuels que nous avons trouvés, une banquette de tranchée, des kakemonos avec le visuel de communication, ou dans d'autres cas, des caisses en bois à l'aspect ancien.



Ci-dessus : Dispositif scénographique d'Empire soldiers. Ici les éléments symboliques sont les fac-similés des planches et des sacs de sable, ainsi que de la banquette de tir. On voit aussi dans les visuels mobilisés la mise en avant de la tranchée. Pourtant, la séquence consacrée à la tranchée est courte dans la globalité de l'expérience, et ce n'est pas la tranchée qui est le cœur du sujet, c'est l'histoire des troupes caribéennes qui est symbolisée. Elle est ici comme le symbole d'un événement majeur, déterminant, le point de départ. On peut y voir une appropriation de la tranchée par le discours communicationnel. Source Théâtre de l'Hippodrome de Birmingham.



Ci-dessus : Dispositif scénographique de l'entrée de *War Remains*. Ici le dispositif est beaucoup plus symbolique, il met l'accent sur l'homme, le soldat, et il symbolise aussi le concept de l'expérience, passer quelques instants dans la peau d'un soldat. Il y a une confrontation directe qui se met en œuvre et qui prépare le visiteur à ce qu'il va se passer, une sorte de mise en condition.

Source : blog CityScenec ¹¹¹²

Concernant ce que l'utilisateur voit, la première séquence, ce qu'on appelle la *homepage* ou le sas d'immersion, plusieurs propositions existent. Certaines comme *Paysage de guerre*, *paysage de paix*, ou *War Remains* nous plongent directement sur le champ de bataille. Pour cette dernière, le sas d'immersion est un champ de bataille en plein combat, ce qu'indique le ciel rougeoyant et les arbres calcinés. C'est une mise en scène spectaculaire qui annonce la tendance de l'expérience qui va suivre. *Apocalypse 10 destins VR*, *Ghost Of Thiepval*, *Empire Soldiers : A Caribbean Story* partent d'un environnement sombre voir totalement noir. Dans le premier cas, le sas d'immersion correspond à un espace dans lequel le visiteur est invité à choisir

¹¹¹² <https://cityscenec.com/war-remains-virtual-visit-to-trench-combat-hell-sellout-wwi-museum-attraction/> [consulté le 5 décembre 2022]

son personnage, ensuite, le temps du chargement de l'expérience, il reste dans cet espace noir et des cartels présentant les personnages sont affichés, permettant à la fois de placer le contexte de l'expérience, de présenter les personnages que les joueurs vont incarner tout en les faisant patienter le temps du chargement. Dans les deux autres cas, dans les versions YouTube, *Empire Soldiers : A Caribbean Story* utilise un espace noir, et le logo de l'expérience ainsi que le nom, à la manière d'un film tandis que *Ghost Of Thiepval* s'ouvre sur un espace noir avec une lumière qui grandit et dévoile la tranchée en quelques secondes, c'est donc la tranchée elle-même qui joue le rôle de sas d'immersion. La borne *Timescope* est la seule à partir d'un environnement contemporain, le sas sert ici à donner montrer à l'utilisateur comment se placer pour profiter de l'expérience.

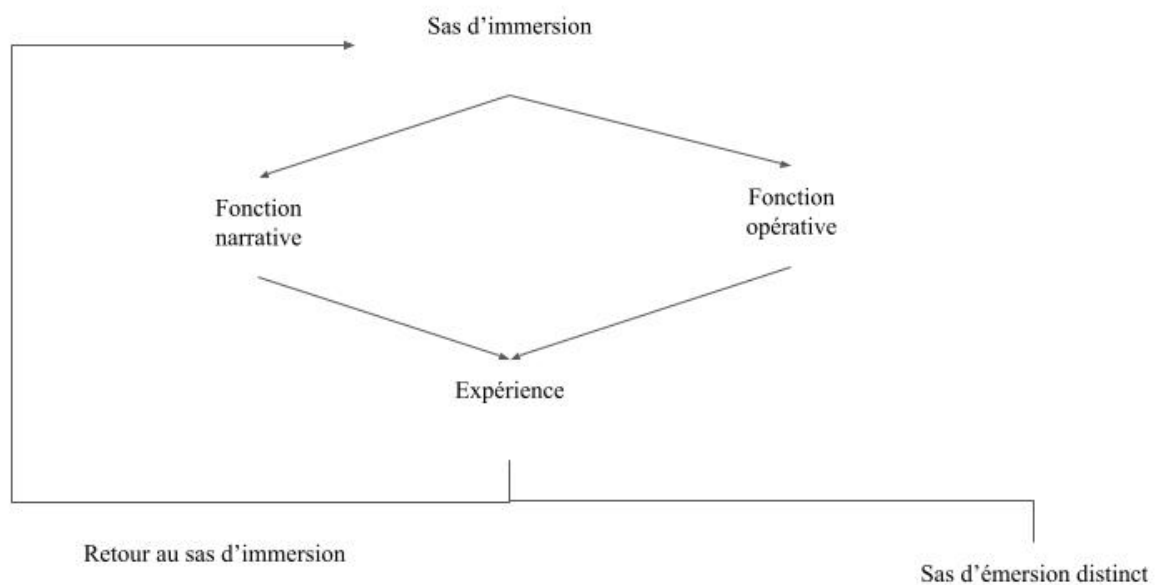
On observe donc, plusieurs procédés de mise en immersion qui se succèdent et permettent aux utilisateurs d'entrer progressivement en immersion, quel que soit le dispositif. Dans plusieurs cas, nous pouvons observer que le sas d'immersion peut avoir plusieurs fonctions, une fonction immersive mais aussi soit une fonction narrative où l'on donne le contexte et le cadre de l'expérience, soit une fonction opérative où l'on donne à l'utilisateur des consignes d'utilisation. Les deux fonctions narrative et opérative ne sont pas présentées en même temps. Dans le cas où le sas intègre une fonction opérative, le contexte et le cadre sont donnés après, dans la première séquence après le lancement de l'expérience.

Concernant l'émersion qui se fait selon nous, entre la dernière séquence et le retour à l'environnement d'origine de l'immersant, plusieurs stratégies possibles. Pour le Mémorial de Verdun et la borne *Timescope*, deux stratégies différentes existent avant le retour sur site. L'un présente des images d'archives, les « vrais » paysages puis les visiteurs se retrouvent à nouveau devant la forêt et le site depuis la salle. L'autre invite les utilisateurs à un vote de satisfaction, on peut voir un retour de la logique touristique. Concernant le retour au monde d'origine, dans la majorité des expériences observées, excepté pour le Puy du Fou et *War Remains* dans la configuration installation, le retour se fait dans le même espace, alors que dans la configuration sans installation, le retour se fait au sas de lancement sur le champ de bataille. Le sas d'immersion est donc aussi la plupart du temps le sas d'émersion¹¹¹³. Cela s'explique par des raisons liées à l'expérience elle-même qui n'intègre pas de cheminement dans l'environnement, à moins d'un réaménagement de l'espace le temps de l'expérience, il est impossible de modifier

¹¹¹³ Notons que si nous avons présenté les versions YouTube, celles-ci sont accessibles via des casques VR mais que nous n'avons pas d'informations sur des présentations utilisant ces versions YouTube.

l'espace physique. Ce sont aussi des questions de configuration du bâtiment et des salles, de place et de budget pour l'escape game pour qui il aurait fallu réaliser des aménagements supplémentaires. Cependant, de nombreuses salles d'escape game fonctionnent de la même façon.

Schéma 7 : Processus immersion / émergence



Ce schéma montre les possibilités offertes aux immersants, mais il ne représente pas le détail des stratégies utilisées, que nous avons tenté de récapituler dans le tableau ci-dessous.

Tableau 16 : Récapitulatif des procédés d'immersion et d'émersion des expériences de réalité virtuelle

	Sas d'immersion	Consignes / Fonction opérative
Paysage de guerre, paysage de paix, mémorial de Verdun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Environnement sombre, champ de bataille modélisé 2. Barre chargement et consignes, flèche bleue 3. Lancement de l'expérience 	oui
Apocalypse 10 destins VR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Environnement sombre 2. Homepage et choix des personnages 3. Cartels présentant les personnages 4. Lancement de l'expérience 	non
Borne Timescope	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vue de la borne, contemporain 2. Consignes 3. Lancement 	oui
Ghost Of Thiepval 360	<ol style="list-style-type: none"> 1. Environnement totalement noir avec lumière puis apparition des tranchées 2. Informations historiques / texte écrit 3. Lancement 	non
Empire Soldiers: A Caribbean Story	<ol style="list-style-type: none"> 1. Environnement totalement noir, logo 2. Voix off, informations historiques 3. Lancement 	non
War Remains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Champ de bataille en feu, environnement sombre et rougeoyant 2. Apparition de la manette 3. Lancement par l'utilisateur 	oui

8.3.2. Modalités de parcours et d'interaction

Plusieurs modalités de parcours sont observables. Ils peuvent être libres ou guidés, parfois plusieurs modalités de parcours sont possibles sur un même dispositif, comme *La tranchée de Chattancourt* qui peut être visitée de manière totalement libre et autonome ou avec un médiateur ou encore *War Remains* qui peut être vu en version casque uniquement ou en version installation. Nous les avons classés en six catégories. D'abord les parcours totalement contraints où l'utilisateur n'a pas d'autre choix que de suivre le déroulement qui lui est imposé, que ce soit dans l'espace ou dans le temps. La seule liberté de l'utilisateur est de pouvoir choisir son point de vue en tournant sur lui-même. Ensuite les parcours contraints mais autorisant tout de même une interaction avec l'environnement. Ensuite les parcours semi-libres, ceux qui proposent un parcours mais laissent l'immersant libre de prendre le temps qu'il veut pour explorer l'environnement, libre de revenir sur ses pas, avec ou sans interactions possibles avec l'environnement. Enfin les parcours totalement libres, ceux qui supposeraient que l'immersant soit en totale liberté de déambulation et d'exploration, avec ou sans interaction possible. Précisons que par interaction nous entendons que l'immersant est invité à toucher, manipuler des éléments ou se déplacer pour interagir avec l'environnement et que ceci va entraîner une réaction du dispositif. Nous considérons que dans les cas où l'immersant peut toucher l'environnement, cela ne relève pas de l'interactivité mais plutôt d'une fonction destinée à renforcer l'immersivité. Nous observons également des expériences qui proposent des interactions très limitées alors que d'autres proposent un niveau d'interactivité élevé. Partant de ces principes et de ces observations, nous avons distingué plusieurs niveaux d'interaction :

- le niveau 0 de l'immersion est celui où l'immersant peut tourner sur lui-même, cela entraîne dans le cas des expériences numériques, un calcul de l'ordinateur afin d'adapter ce qui est projeté à l'écran. Nous considérons que ce niveau est une base commune minimum pour les dispositifs immersifs tri-dimensionnels.
- le niveau 1, celui où l'interaction entraîne une réaction et une modification de l'environnement mais elle est très limitée, comme dans le cas de *War Remains*, où il s'agit uniquement d'appuyer sur un bouton de la manette pour déclencher l'expérience.
- le niveau 2, où l'interaction est présente mais reste ponctuelle
- le niveau 3 où l'interaction est présente de manière récurrente et tout au long du parcours.

Tableau 17 : Typologie des parcours

	Contraint sans	Contraint avec	Semi-libre sans	Semi-libre avec	Libre sans	Libre avec	Niveau d'interaction
Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes			x				0
Tranchée de Chattancourt	x		x				0/0
Paysage de guerre, paysage de paix, mémorial de Verdun		x					1
Les amoureux de Verdun, Puy du Fou			x				0
Verdun 1916				x			3
Apocalypse 10 destins VR				x			2
Borne Timescope	x						0
Ghost Of Thiepval 360	x						0
Empire Soldiers: A Caribbean Story	x						0
War Remains	x						0
Total	4	2	2	3			

On observe deux grandes tendances, les parcours contraints sans interaction et les parcours semi-libres avec ou sans interaction. On observe également un niveau d'interaction relativement bas, 7 expériences affichent un niveau 0, deux affichent le niveau 1, une seule pour les niveaux 2 et 3. Il montre également clairement qu'aucun dispositif n'offre une totale liberté d'exploration avec ou sans interaction. Cependant, si le tableau ci-dessus permet d'avoir un point de vue clair et synthétique sur les modalités de parcours et de mettre en relation l'interactivité selon les niveaux précédemment détaillés, il ne reflète pas les différences que l'on peut observer entre les dispositifs. Il n'explique pas non plus pourquoi ces tendances ni les problématiques techniques qui ont pu influencer sur le processus de conception. Les raisons ne sont d'ailleurs pas toujours claires si l'on se fie au discours des concepteurs. Cependant, plusieurs indices peuvent nous laisser supposer quels ont été les choix et les contraintes qui ont guidé le processus de conception.

Dans le cas de la *Tranchée de la Croix des Redoutes*, le dispositif doit a priori fonctionner en autonomie et s'adapter à la configuration du terrain. Rappelons que la reconstitution est intégrée au parcours de visite du champ de bataille dont les bords sont balisés pour des raisons de sécurité et probablement également, d'entretien. Dans le cas de celle de Chattancourt, l'intention première était de créer une tranchée musée qui puisse fonctionner en autonomie mais aussi être le cadre d'une visite avec un médiateur. Le dispositif reprend tous les codes du musée et n'invite pas les visiteurs à toucher l'environnement ni à interagir avec lui. La mise en exposition des grenades, à l'air libre et sans protection, questionne la sécurité du site et, selon nous, induit le fait que les concepteurs n'ont pas intégré l'interaction dans l'environnement, n'ont pas anticipé que les visiteurs pourraient potentiellement les toucher. Nous avons pu observer sur une photographie présentée sur le site de l'office de tourisme de Verdun, un groupe de trois visiteurs, dont une femme qui monte à l'échelle¹¹¹⁴. Nous ne considérons pas la possibilité de monter à l'échelle comme une interaction dans la mesure où cela n'entraîne pas de réaction de la part de l'environnement, mais plutôt comme un changement de point de vue destiné à renforcer l'immersivité. Nous avons noté que rien n'indique aux visiteurs qu'ils ont la possibilité de le faire, que ce soit sur place ou ailleurs. N'ayant pas assisté aux visites guidées, nous ne savons pas si les médiateurs incitent les visiteurs à le faire ou non. Dans le cas des *Amoureux de Verdun*, le parcours est également semi-libre et aucune interaction n'est possible. Le dispositif est pensé comme un spectacle et doit donc comprendre un début et

¹¹¹⁴ <https://www.tourisme-verdun.com/decouverte/post/tranchee-de-chattancourt> [consulté le 16 mai 2023]

une fin, une durée limitée, mais c'est aussi la nécessité de drainer un flot important de public qui prévaut.

Pour les dispositifs de *Timescope*, *Ghosts of Thiepval*, *Empire soldiers* et *War Remains* (version casque) qui sont toutes des expériences de réalité virtuelle, le parcours est également contraint et il n'y a aucune interaction. Nous pouvons évoquer ici aussi la nécessité d'un dispositif capable de fonctionner en autonomie et d'accueillir un maximum de visiteurs et donc la nécessité de réduire au maximum les risques de blocages. Le contenu et l'expérience qui en résultent, relèvent plus du film immersif voire du docu-fiction. Dans le cas de *Paysage de guerre*, *paysage de paix*, le parcours est contraint, l'immersant n'a pas d'autre choix que de suivre le fil de l'expérience. L'interaction est limitée à la prise des jumelles. Ces choix s'expliquent par la nécessité de contraindre l'expérience à un temps limité afin de faire passer un plus grand nombre de visiteurs et de fluidifier l'expérience. Ils s'expliquent aussi par la nécessité de faire fonctionner le dispositif en autonomie et plus les interactions sont nombreuses plus il y a de risques de blocage de la part des visiteurs et/ou du dispositif technique. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'interaction qui permettait de lancer l'expérience a été supprimée, car le positionnement des visiteurs et du bouton de lancement par le logiciel n'était pas assez précis, entraînant un certain nombre de problèmes techniques (immersant qui risque de tomber de sa chaise, décalage de l'environnement virtuel par rapport à l'espace tangible disponible, mobilisation des agents de surveillance).

Deux expériences, l'une tangible et l'autre numérique, utilisent de manière importante l'interactivité, cependant elles le font différemment. On ne peut donc pas dire que l'interaction soit réservée à telle ou telle catégorie d'expérience et de dispositif. Dans le cas de l'escape game *Verdun 1916*, le principe même de l'escape game repose sur l'interaction avec l'environnement. Dans le cas d'*Apocalypse 10 Destins*, l'interaction n'est pas le principe de base, l'expérience aurait pu être proposée sans interaction. Elle émane de la volonté des concepteurs de tester le potentiel interactif du dispositif technologique au service de la médiation et de l'immersion. Mais les deux dispositifs présentent de fortes similitudes et utilisent les mêmes ressorts pour guider les immersants. Dans les deux cas, nous avons un parcours que nous définissons comme semi-libre, car si l'immersant peut avoir l'impression de se déplacer selon ses envies, en réalité le parcours est contraint et il ne peut aller où bon lui semble, ni rester le temps qu'il le désire. Dans les deux cas également, les concepteurs ont utilisé l'environnement pour guider l'immersant et contraindre son parcours sans que cela ait l'air d'une contrainte. Les murs des

abris ou les parois des tranchées forment des barrières naturellement et les boyaux ou les tranchées sont entravés par des éboulements vraisemblablement consécutifs à un tir d'obus. Les deux dispositifs utilisent également des soldats pour guider les immersants. Dans le cas de *Verdun 1916*, c'est le maître du jeu qui peut entrer en communication avec les joueurs par téléphone et les orienter. Dans le cas d'*Apocalypse 10 Destins*, un soldat se tient au milieu du chemin et ordonne clairement et fermement à l'immersant de faire demi-tour. L'immersant pourrait cependant être tenté d'escalader les parois, même si elles sont assez hautes, il pourrait également tenter de se faufiler derrière le soldat. Ici, c'est le logiciel qui prendra le relais, empêchant tout simplement le déplacement en avant et en hauteur de l'immersant. Dans *Verdun 1916*, l'environnement étant totalement clos, les joueurs sont limités par l'espace physique. L'expérience *War Remains* en version installation fonctionne également sur le même principe de boyaux et de tranchées barrés par un éboulement ou une paroi « naturelle ».

Il semble donc que la nécessité de proposer le dispositif à un public nombreux, de réduire les risques de blocages tout comme le manque de moyens ou plutôt, le coût important de la mise à disposition de personnel ait principalement guidé les concepteurs dans le choix d'un parcours contraint ou semi-libre mais aussi le niveau d'interaction proposé. Cependant, l'examen de *Verdun 1916* et d'*Apocalypse 10 Destins* montre qu'il y a des solutions potentielles pour offrir une plus grande liberté d'interaction et de déplacement aux immersants sans pour autant augmenter les coûts ou très peu. D'autres solutions sont potentiellement existantes, notamment pour la question de l'interactivité mais ici, nous touchons peut-être à d'autres limites. Celle des compétences des concepteurs, de leur maîtrise de la technique et à leur créativité mais aussi potentiellement à des contraintes d'ordre temporelle et pratique, car bien souvent le temps dédié au processus de création comprenant la recherche et au processus de développement, est limité par un impératif politique ou des contraintes organisationnelles internes aux structures.

8.3.3. Entre immersivité et interactivité

Le niveau d'immersion, c'est-à-dire la sensation pour l'immersant d'être totalement présent dans l'environnement et que celui-ci est réaliste est, comme nous l'avons discuté en première partie, un peu l'objectif absolu pour les concepteurs. Cependant, nous l'avons vu également, l'immersivité est conditionnée par de multiples facteurs et en découlent des expériences plus ou moins immersives, ou disons le autrement, qui utilisent plus ou moins des

stratégies techniques et narratives pour renforcer le sentiment d'immersion. Pour rappel également, parmi ces stratégies, le réalisme de l'environnement est important d'autant plus que nous examinons des reconstitutions historiques, même si cela ne fait pas tout, mais aussi l'interactivité et l'histoire ou plutôt, la narrativité du dispositif.

Dans notre corpus, nous avons pu observer plusieurs stratégies qui peuvent être mises en œuvre autant par les dispositifs tangibles que numériques. Nous avons vu que le son est l'un des éléments les plus employés pour augmenter l'immersivité. Nous pouvons ici aussi établir une typologie, allant des dispositifs n'utilisant aucun effet sonore (type bombardement, coups de feu ou éléments de sound design mais pas de musique) à ceux qui utilisent à la fois effets sonores, musique et récit sonore. Nous les avons rassemblées dans le tableau suivant :

Tableau 18 : Effets et registres médiatiques

	Sans son	Effets sonores uniquement	Effets sonores et musique	Effets sonores et récit / voix off	Effets sonores et récit / voix off	Effets sonores, musique et récit / voix off
Tranchée de la Croix des Redoutes	x					
Chattancourt	x					
Mémorial de Verdun				x		
Les amoureux de Verdun						x
Verdun 1916		x				
Apocalypse 10 destins				x		
Timescope				x		
Ghost Of Thiepval						x
Empire Soldiers						x
War Remains					x	
Total	2	1	0	3	1	3

Nous avons retrouvé dans l'étude de notre corpus, toutes les stratégies d'utilisation du son vues dans la première partie, à savoir renforcer le réalisme de l'environnement, renforcer l'émotion, guider l'immersant dans l'expérience.

Les deux premiers dispositifs n'utilisent pas le son. Nous pouvons raisonnablement évoquer la nécessité d'un dispositif fonctionnant en autonomie pour *la tranchée de la Croix des Redoutes*. Dans le cas de Chattancourt, nous avançons plutôt un manque d'intérêt de la part des concepteurs à la faveur de l'environnement visuel. Dans le cas de la *Tranchée des Redoutes*, le son naturel, celui de la nature, du vent dans les arbres par exemple, renforce naturellement la sensation d'immersion. Cela peut-être également le bruit de l'orage qui dans certains cas peut même simuler les bruits de combats, comme nous l'avons expérimenté lors de notre visite de la *Tranchée des Bavarois et de Roffignac*. Tous les autres dispositifs utilisent le son pour renforcer l'immersivité, pour rendre l'environnement plus réaliste avec des bruits de combat comme mitraillettes et tirs d'obus par exemple, mais aussi avec un certain type d'effets sonores (battements de cœur, bruits angoissants) et/ou de la musique, pour renforcer l'immersivité par l'émotion. Certains utilisent également le son pour guider l'expérience de l'immersant, c'est le cas des *Amoureux de Verdun* par exemple, où nous progressons en suivant le parcours physique mais aussi le parcours sonore.

Le dispositif *Paysage de guerre, paysage de paix* propose une relation particulière entre l'immersant et le dispositif que nous souhaitons souligner. Le discours de l'officier incite l'immersant à regarder dans une direction ou dans une autre, ce qui donne l'illusion d'être présent et en interaction. Cette stratégie est similaire à celle d'*Apocalypse 10 Destins* lorsque le soldat barre la route à l'immersant et lui ordonne de faire demi-tour. *War Remains* utilise également cette stratégie lorsque Dan Carlin s'adresse directement à l'utilisateur, cependant, ces interpellations ont pour fonction de renforcer l'imaginaire de l'immersant, non pas de l'empêcher d'aller quelque part ou d'observer l'environnement. Mais l'objectif est ici différent, il ne s'agit pas de contraindre l'utilisateur mais de l'inciter à observer l'environnement et le procédé est utilisé plusieurs fois. Cependant il ne s'agit pas selon nous d'une interaction réelle, car cela ne déclenche pas une réaction de l'environnement. Il s'agit d'autre chose, une forme d'interaction simulée ou plutôt une stratégie narrative basée sur l'établissement de liens entre l'immersant et les personnages virtuels, dont le but est de créer l'illusion d'une interaction et d'augmenter l'immersivité de l'expérience. Ici l'objectif n'est pas de faire progresser l'immersant dans l'expérience mais plutôt de lui permettre de changer de point de vue, d'avoir une expérience plus globale. Nous avons observé un procédé similaire lors d'une expérience à

l'Experimentarium de Copenhague désignée comme une salle de cinéma interactive, où toute l'expérience est basée sur cette stratégie et donc, aussi, sur le postulat que l'immersant va suivre les consignes et répondre aux invitations du personnage principal¹¹¹⁵.

L'immersivité peut également être renforcée par l'ajout d'un dispositif physique permettant de toucher virtuellement et/ou tangiblement les objets et l'environnement. Seul le dispositif de *War Remains*, dans sa version avec installation, permet d'interagir physiquement avec l'environnement virtuel. Nous pouvons avancer un manque de moyens, d'espaces et de connaissances de l'immersion pour expliquer que seul ce dispositif explore cette stratégie.

L'immersivité est aussi impactée par l'interactivité, celle qui entraîne une réaction de l'environnement, comme nous l'avons vu en première partie. C'est le cas dans notre corpus des expériences *Paysage de guerre - Paysage de paix*, *Verdun 1916* et *Apocalypse 10 Destins* comme nous l'avons vu précédemment. Le corpus élargi montre plus d'expériences interactives pour les dispositifs VR avec des stratégies différentes. Le dispositif *Trench Experience VR* utilise un procédé semblable à celui du cartel muséal à la différence que celui ne s'affiche que lorsque l'immersant s'approche de l'objet de sorte que l'environnement est tour à tour « vierge » de tout commentaire et augmenté par des cartels d'information. *Explore a WWI Trench in VR* sur sa version en ligne pour ordinateurs, propose par exemple une exploration par un procédé *point'n-click* qui propose à l'utilisateur de cliquer sur des éléments pour se déplacer dans l'espace et découvrir des informations. Cependant, le procédé n'est pas réutilisé pour la version sous casque.

Si toutes les expériences, en plaçant l'immersant au cœur de la tranchée permettent à celui-ci de retrouver le point de vue des soldats, l'observation des dispositifs révèle tout de même des nuances. Dans certains cas, si l'immersant est au cœur de la tranchée, il reste tout de même un observateur contemporain, il n'est pas mis « dans la peau d'un poilu », c'est le cas de *War Remains* et *Empire soldiers*. Notons tout de même que dans ces deux expériences, le narrateur, qu'il soit visible ou non, s'adresse directement à l'immersant. Dans d'autres, il incarne ce rôle qui lui est explicitement attribué, par un officier ou un soldat qui s'adresse à lui et lui demande de faire quelque chose, comme c'est le cas dans *Paysages de guerre, paysages de paix*, dans *Verdun 1916* ou encore dans *Diggers*, où l'immersant est mis dans le rôle d'un

¹¹¹⁵ <https://www.experimentarium.dk/udstillinger/the-interactive-film-theatre/> [consulté le 29 décembre 2022]

soldat australien qui vient d'arriver dans la tranchée et qui doit rejoindre son poste de travail. Une seule expérience fait office d'exception, celle d'*Apocalypse 10 Destins* qui place l'immersant dans la peau d'un observateur du passé, les reporters Rose et Albert. Pour les autres expériences, l'immersant n'est pas explicitement placé dans la peau d'un soldat mais implicitement par le point de vue qui lui est proposé ainsi que par le récit visuel et sonore. L'immersant reste un observateur extérieur et contemporain, même s'il est placé dans l'intimité d'un témoignage.

La manipulation des objets et l'interaction avec les environnements est finalement assez limitée dans le corpus que nous avons sélectionné. La dimension interactive est forte dans l'*escape game*, car c'est le principe fondateur de l'expérience. L'interactivité est également assez forte dans *Apocalypse 10 Destins* ou *Verdun 1916* car c'était l'une des dimensions directives des concepteurs. Dans l'expérience du Mémorial de Verdun, une seule interaction est possible, prendre les jumelles, pour le reste nous pourrions plutôt parler d'interaction simulée par le fait que le narrateur s'adresse directement à l'immersant. La version in situ de *War Remains* est cependant la seule à explorer les possibilités offertes par la création d'un espace tangible pour accompagner l'expérience virtuelle et cela est particulièrement intéressant. Les immersants peuvent littéralement toucher l'environnement, et non pas juste avoir l'illusion de le toucher virtuellement. C'est un niveau supplémentaire d'immersion qu'aucune autre expérience ne propose.

Nous avons tenté d'appliquer la proposition de Laurent Lescop pour étudier le point de vue de l'immersant par rapport à l'environnement. Nous dissociions cependant le point de vue immersant, c'est-à-dire le personnage incarné par l'immersant et son point de vue dans l'espace et le temps. En reprenant la typologie de Laurent Lescop mais en remplaçant environnement mobile par environnement animé, nous avons obtenu le tableau suivant :

Tableau 19 : Présentation des points de vue en regard des environnements

	Immersant fixe Environnement fixe	Immersant mobile Environnement fixe	Immersant fixe Environnement animé	Immersant mobile Environnement animé
Tranchée de la Croix des Redoutes		x		
Chattancourt		x		oui si médiateurs en costume présents
Mémorial de Verdun			x	
Les amoureux de Verdun				x
Verdun 1916				x
Apocalypse 10 destins				x
Timescope				x
Ghost Of Thiepval			x	
Empire Soldiers			x	
War Remains			x en situation casque uniquement	x en situation installation

8.4. Analyse des entretiens : Représentations et réalités sur l’immersion, l’innovation et la reconstitution ou des imaginaires aux pratiques

Les entretiens se sont révélés riches d’informations. Ils nous apportent de nombreuses informations et éclairages tant sur les dispositifs que sur leur contexte de production et d’exploitation, que sur le rapport du territoire à la mémoire de la Grande Guerre et à la gestion des différences culturelles mémorielles. Nous allons dans les pages suivantes, nous concentrer sur les représentations des concepteurs vis à vis des publics, des pratiques et de la technique. Ensuite nous nous intéresserons à ce qu’ils disent de l’immersion, des nouvelles technologies puis plus particulièrement de la reconstitution relevant de l’histoire vivante qui, nous le verrons, a occupé une grande place dans les discussions.

8.4.1. Par rapport aux représentations des attentes et des pratiques des publics, et à la nécessité des médiateurs de s’adapter / mettre en histoire cette histoire

L’analyse des discours des interviewés révèle l’anticipation des représentations de l’histoire et de la mémoire des publics mais aussi de leurs pratiques des dispositifs.

Certains cherchent à anticiper la dégradation du matériel et les vols comme l’évoque Nicolas Czubak « dès qu’on met quelque chose à disposition du grand public bon, il faut s’attendre à avoir des manipulations douteuses ou hasardeuses », il évoque également « les problèmes de vol ». Tout comme Éric Marchal à propos de la construction du futur musée sur le site. Cela part à chaque fois d’un constat, de situations réelles.

Ils anticipent également les contraintes techniques liées au matériel et sa durée de vie, c’est ce qui influence le choix du casque filaire plutôt qu’un casque mobile dont la batterie aura besoin d’être régulièrement rechargée entraînant une contrainte pour les agents et qui risque de mourir assez vite pour le Mémorial de Verdun, ou le choix d’un casque autonome et mobile pour *Apocalypse 10 Destins*. C’est aussi la gestion du flux des publics qui peut guider le choix du dispositif comme la durée de l’expérience comme l’exprime François Beirnaert à propos de

Timescope : « pour que ce soit gérable, c'est très court. C'est peut-être frustrant ou je ne sais pas mais en tout cas, c'est très court pour que justement ça puisse tourner et que s'il y a 10 personnes ils ne soient pas obligés de passer trois heures ».

Les concepteurs anticipent également les publics et leurs pratiques, considérant comme le Mémorial de Verdun que le dispositif VR ne toucherait que des jeunes de manière ponctuelle, alors qu'en réalité il touche tous les publics et que les jeunes publics, les adolescents n'ont pas tous essayé l'outil.

Les observations de Pascal Roussel montrent que les adolescents même s'ils n'ont pas déjà utilisé un casque VR s'adaptent très bien à l'outil, et ont une tendance à vouloir tout explorer et tout manipuler, au contraire les plus jeunes peuvent être perdus et ne pas savoir comment manipuler ou faire fonctionner le dispositif. Quant aux publics adultes, c'est assez variable, même si ceux qui ont déjà testé des dispositifs similaires avaient acquis une certaine pratique et s'en sortaient bien, pour d'autres, ayant testé ou pas ce n'était pas le cas. Lui-même a rencontré des difficultés dans le maniement de la manette. Cela n'est donc pas forcément lié à une habitude, une culture de la VR mais à un défaut de conception, une difficulté technique, le choix d'un mode d'interaction pour le déplacement non pertinent. C'est un peu le même constat avec le Mémorial de Verdun où l'interaction de lancement qui demandaient aux immersants d'appuyer sur un cube rouge engendrait des risques de sécurité car la position du cube pouvait être modifiée par les capteurs et créer des difficultés pour les immersants à y accéder, les obligeant à se pencher voir à se relever tout en gardant le casque sur la tête. Les difficultés de prise en main par les publics rapportées par les interviewés sont donc toutes liées à la technique, à la facilité d'utilisation, d'interaction, de manipulation du dispositif technique.

Cette demande de « vivre ou de faire vivre quelque chose » se généralise, et l'immersion devient un outil incontournable pour les publics qui cherchent à vivre quelque chose de fort. Basile Segalen exprime une demande de plus en plus fréquente de ses clients, en particulier les lieux culturels et les musées, pour les dispositifs. Ces derniers ont perçu une demande forte à laquelle ils veulent répondre, « *on en a besoin maintenant parce que les gens viennent aussi chercher ça, ils viennent aussi vivre des choses* ». Cependant, ils tentent aussi d'anticiper une éventuelle déception des publics si l'attente n'est pas comblée. Cela pourrait révéler chez les musées un sentiment de doute, une remise en question, un manque de confiance dans l'offre proposée et sa capacité à toucher ses publics. Il faudrait aller plus loin et mener l'enquête auprès des institutions pour savoir ce qu'il en est réellement.

Ces attentes du public sont toutefois réelles, ce que confirment Alain Jacques ou Nicolas Czubak qui de son expérience personnelle en tant que responsable scientifique et guide sur le terrain, fait le constat suivant : « ils veulent comprendre et essayer de s'approcher au plus près de ce ressenti-là, de cette expérience, c'est ça qu'il recherche en venant ici », ou encore « ils veulent avoir l'histoire où ils puissent toucher du doigt, qu'elle puisse se réincarner sous leurs yeux cette histoire, c'est ça qu'ils attendent. Ce n'est pas connaître les généraux, c'est pas connaître les phases de bataille, ça c'est mon boulot de savoir ça en amont, mais après c'est de vulgariser, on va vous donner des exemples, on va vous dire c'est quoi la réalité, prenons exemple, on va suivre tel soldat, on va suivre telle unité, on va suivre tel personnage, et c'est ça qui permet... ». Éric Marchal fait le même constat lors des visites qu'il réalise dans les tranchées de la Main de Massiges : « ce qui intéresse les gens c'est surtout la vie quotidienne enfin de compte. Pour la guerre malheureusement on la connaît, on sait, français, allemand les pauvres, ils n'avaient pas demandé à venir là. Bon bah malheureusement c'est comme ça, ça on explique bien aussi voilà qu'ils ont suivi ce qu'on leur a dit de faire, et après ce qui intéresse les gens c'est ils dormaient où, ils mangeaient où, comment ils se lavaient, ils faisaient ceci etc. le ravitaillement voilà c'est ce qui intéresse le plus les gens. Et nous donc on amène les gens dans les tranchées on leur dit, voilà vous êtes en première ligne, donc 50 m devant c'est la tranchée allemande, ils observaient par des créneaux, là vous êtes dans un abri de repos, ils dormaient comme ça vite fait sur une toile de tente ou du grillage, il y a un poste de secours, il y a un canon, et puis après à la fin de la visite on présente des objets, on amène un sac à dos, un casque, un fusil, des chaussures à clou, et comme ça les gens voient un petit peu comment les soldats étaient équipés à l'époque ».

Alain Jacques évoque très clairement à propos des professionnels de la médiation dont il fait partie, la nécessité de se remettre en question et de s'adapter : « Je pense qu'il faut aussi se bouger et se mettre aussi au diapason, que demande le public ? Que demande le public ? C'est ça la vraie question ». Ce faisant, il suggère la nécessité des médiateurs de se remettre en question régulièrement et de s'adapter à la demande des publics pour développer les médiations. Il insiste sur la nécessité de « s'adapter aux technologies contemporaines », ce qu'il juge impératif pour « intéresser les nouvelles générations ». Cela implique une position pas toujours confortable, il le dit lui-même, il n'est pas forcément pour la reconstitution sur la Première Guerre mondiale, mais il prône de garder l'esprit ouvert, « si ça peut faire bouger les gens, si ça peut les faire réfléchir, si ça peut amener quelque chose de positif et si, il faut passer par le virtuel et bien faisons ». S'il n'est pas toujours convaincu par la technologie, son retour sur la

borne *Timescope* montre qu'il en reconnaît son intérêt et exprime même sa satisfaction : « maintenant, une fois de temps en temps quand je passe devant la borne 14-18, je la regarde par plaisir aussi, j'ai invité plein de gens à aller la voir, on l'a regardé ». Parfois cependant, c'est aussi l'injonction du politique qui pousse les professionnels et les lieux à développer des dispositifs dits innovants ou porteurs, tel que le montre l'entretien de Jérôme Blachon qui exprime le fait qu'il y a « une vraie attente politique quand même, très clairement » ce qui fait de l'immersion un exercice obligatoire : « Aujourd'hui c'est un exercice un peu obligatoire, un peu incontournable ne serait-ce que dans la tête des élus ». Ce faisant, il montre aussi la difficulté de répondre à cette demande car le musée étant en cours de rénovation, les forces sont mobilisées ailleurs et il n'est pas selon lui pertinent de proposer un dispositif innovant dans un espace qui ne l'est pas. Il le dit « ce ne sera pas du révolutionnaire », et montre qu'il y a un décalage entre le discours politique et le discours muséal.

La limite ici est cependant que les entretiens que nous avons réalisés ne concernent que des expériences françaises car il aurait été intéressant de creuser plus profondément du côté des concepteurs anglo-saxons.

8.4.2. A propos de la réalité virtuelle et de l'immersion

Toutes les institutions que nous avons étudiées utilisent déjà une approche immersive dans leurs dispositifs de mise en scène. Cela n'est pas nouveau, nous l'avons vu en première partie, l'emploi de l'immersion est une stratégie courante dans les musées de guerre. Ainsi l'utilisation de la VR et des technologies innovantes, ne sont pas tant une innovation dans les pratiques de médiation mais un prolongement, une continuité.

Pour les professionnels du patrimoine, si l'approche immersive est couramment utilisée, l'utilisation de la VR n'est pas perçue comme quelque chose d'absolument incontournable, c'est plutôt le cas des élus comme nous l'évoquions précédemment. Si dans certains cas l'outil permet de pallier un manque de personnel et de développer le tourisme de mémoire sur le territoire comme c'est le cas de *Timescope* à Neuville-Saint Vaast, c'est avant tout la question des contenus, de ce qui est donné à voir et de comment cela permet de faciliter la transmission des savoirs qui importe. Elle est perçue comme une potentielle plus-value, elle ajoute de la valeur à leur stratégie de médiation, à condition qu'elle fasse sens et qu'elle permette d'accéder

à des contenus, à quelque chose qu'il n'est pas ou difficilement possible de mettre en place physiquement. Si les institutions cherchent toutes à répondre ou anticiper les attentes de leurs publics, et parfois aussi des injonctions communicationnelles, touristiques et politiques, ce qui ressort dans les entretiens, c'est qu'elles ne l'utilisent que si cela fait sens pour elles, en termes de médiation et s'inscrive dans une stratégie, dans un ensemble d'outils.

Dans le cadre des institutions et des associations dédiées à la médiation, si parfois le recours à la technologie immersive permet de pallier l'absence du médiateur humain comme pour Neuville-Saint-Vaast, elle doit être pensée dans le cadre d'une stratégie, d'un processus de médiation. Pascal Roussel insiste sur le fait que, « on peut pas s'en contenter », « en tant que tel, ça ne suffit pas ». Les publics visés sont aussi pour l'ECPAD les enseignants qui sont amenés à s'emparer de l'expérience et de s'en servir comme d'un outil de médiation des savoirs. Il estime que « il faut surtout des médiateurs après, dans ce cadre-là, quand on s'adresse à un public scolaire d'apprenants, pour justement, utiliser ce ressenti, on va dire à chaud, et faire réfléchir à ce qu'on a vu et ce qu'on vient de vivre ».

L'ajout de technologies immersives à un espace d'exposition, sur un site, peut être soit un point de départ à la médiation ou soit, elles peuvent être intégrées dans un dispositif déjà existant. Même au mémorial de Verdun, si l'expérience se situe à la fin de la visite de l'établissement, elle est avant tout une transition entre la visite du mémorial et celle du site historique. Le dispositif est pensé comme étant « une synthèse » du parcours de visite, axée sur les évolutions du paysage et apporte un complément à ce qui a été dit dans l'exposition permanente « avec des photos, avec des témoignages, avec des enregistrements sonores, de nombreuses projections » et permet « de faire en sorte que les gens fassent abstraction de la forêt qui est toute neuve, parce que c'est très difficile en fait et de rappeler comment c'était ». Cela est en cohérence avec l'espace alloué, la salle du deuxième étage qui permet de voir à travers les grandes baies vitrées la forêt et l'Ossuaire de Douaumont par jour de beau temps et cela permet de préparer les visiteurs, de dépasser l'image de la forêt pour imaginer comment le paysage qu'ils vont traverser va évoluer. On voit chez Pascal Roussel le même souci de faire sens avec l'espace où sera intégré le dispositif, quand il évoque à propos d'*Apocalypse 10 Destins*, « comment dans la découverte, dans la scénographie qui est proposée dans ces espaces-là, ça fait sens de mettre un casque à un moment ».

L'immersion a d'autres limites / critiques. Rémy Cazals exprimait lors de notre entretien une critique forte à propos de l'immersion, considérant que l'une de ses faiblesses est qu'elle sera toujours très limitée : « ça peut pas être la vraie réalité, on peut inventer plein de trucs mais pas la vraie réalité, du copain qui est tué juste à côté, de se dire dans 3 minutes ce sera moi... ». Mais de ce que nous avons observé, c'est peut-être au contraire, une force. Pour les personnes que nous avons interrogées et qui ont elles-mêmes développé des dispositifs immersifs, il ne s'agit pas de reproduire la réalité, ils sont lucides sur le fait que c'est impossible, « c'est sans commune mesure » pour reprendre les mots de François Beirnaert. Pour Jérôme Blachon, directeur du Musée départemental de la résistance de Haute-Garonne, « le tout VR n'est pas une solution » car l'immersion a ses limites, il est important de laisser place à l'imagination mais aussi de mettre à distance le sujet du visiteur. C'est d'ailleurs ce que fait le Mémorial de Verdun qui part le point de vue en hauteur, met la violence de la guerre et de l'expérience des combattants à distance. Pour Jérôme Blachon, « il y a un certain nombre de choses qui vont nous échapper, les ambiances, les atmosphères, on verra des reconstitutions d'images mais, les ambiances, les atmosphères vont être compliquées à reproduire et puis il faut quand même, que ce ne soit pas traumatisant pour la personne ». Et cela peut l'être, on le voit avec les retours de Benoit Benedetti sur l'escape game, ou les réactions des publics du spectacle *Les Amoureux de Verdun* qui reproduisent de la manière la plus réaliste mais aussi spectaculaire possible le champ de bataille. Benoit Benedetti a conscience que le dispositif peut être perçu comme anxiogène et cherche à anticiper les angoisses des publics en indiquant à l'entrée de la salle « en général on prévient, quand même sur le site, tu as un petit encart qui explique qu'il faut faire attention, que c'est un peu anxiogène et tout ça, et en général moi je préviens aussi avant, si jamais il y en a qui sont très sensibles au bruit, qui ont des problèmes d'oreille et d'audition tout ça, je baisse aussi le son, je peux l'adapter ». Cependant, si pour les professionnels de la médiation, en particulier sur des sujets sensibles comme la guerre, cela peut produire un effet négatif sur les visiteurs et desservir leur discours, pour les professionnels du divertissement, les positions sont partagées. Autant pour le Puy du Fou si les visiteurs sortent par les issues de secours avant la fin du spectacle cela est considéré comme une réussite, autant pour Benoit Benedetti, l'effet doit être fort mais il ne doit pas empêcher que les joueurs puissent avoir une bonne expérience, pour des raisons liées au déroulement du jeu, à l'immersion mais aussi marketing et communicationnelles puisque de mauvais retours peuvent entraîner une baisse de fréquentation et donc de rendement.

Si à travers les dispositifs immersifs, il s'agit de rendre accessible des espaces inaccessibles ou disparus et donc de reconstituer des lieux, des périodes historiques et des événements, il semble que cela ne suffise pas. Le véritable intérêt pour les interviewés réside surtout dans la possibilité d'offrir un point de vue particulier, inédit, difficile à reproduire autrement pour susciter l'émotion, l'empathie, de permettre aux visiteurs de se mettre à la place de l'autre et ainsi, de mieux comprendre l'histoire. On constate l'importance de la dimension émotionnelle du sujet à travers les retours des comportements et réactions des publics. Éric Marchal rapporte que certains visiteurs pleurent à la sortie, tout comme Vanessa Maudet pour le Puy du Fou. Cela montre d'ailleurs que l'émotion n'est pas tant liée au site, au patrimoine et à l'histoire, qu'à la mémoire et à leur mise en scène.

Le point de vue, l'émotion et l'empathie sont des arguments qui sont largement mis en avant. Pour Elena Le Gall : « Il faut que les gens puissent quand ils s'immergent, c'est qu'ils puissent [...] avoir de l'empathie ou avoir quelque chose oui, voilà, de l'ordre de l'émotion plus que de la compréhension pour avoir une proximité peut-être avec le sujet et donc ça peut être développé sous différents axes mais en tout cas c'est ça qu'il faut tenter d'atteindre pour pouvoir immerger les visiteurs ». Cependant si selon elle, « l'émotion peut-être au service de la connaissance », il faut tout de même « faire attention de ne pas tomber dans l'excès inverse, de faire de l'émotion à tout prix, et de détourner ou dévoyer l'histoire puisque notre mission première c'est une mission scientifique de transmission, donc, que, en tout cas on se sert des données réelles pour parfois mettre en histoire cette histoire ». Le musée de la Grande Guerre de Meaux a utilisé par exemple la réalité virtuelle dans le cadre de l'exposition temporaire Dans les coulisses de la paix. Le dispositif emmène les visiteurs dans la galerie des glaces du Château de Versailles au moment de la signature du Traité de paix et propose aux publics de refaire « le chemin des plénipotentiaires allemands au moment de la signature du traité de Versailles ». La plus-value pour la directrice Elena Le Gall, est ici de permettre, en lien avec les collections en particulier les objets et les archives, l'accès à un espace-temps inaccessible depuis le musée et de proposer un point de vue particulier, « de montrer aussi, de se mettre dans la peau de l'autre, pour voir comment tout avait été mis en scène pour pointer les Allemands du doigt et les forcer à signer ce traité non négocié avec eux ».

Nicolas Czubak va dans le même sens et rappelle de la nécessité de ne pas utiliser n'importe comment la capacité du dispositif à susciter de l'émotion. Pour lui, l'émotion est omniprésente sur le site : « elle est omniprésente ici, parce que forcément on est dans du drame,

on est dans l'évocation du drame [...]. On est dans une histoire qui est forcément déjà dramatique, on est dans un site sur lequel l'histoire est partout présente en fait ». De fait, le défi est de partir de l'émotion qui est « intrinsèque à l'endroit », et de « l'encadrer scientifiquement, c'est-à-dire, ne pas tomber justement dans le mythe tout ça [...] d'expliquer au mieux, ce qu'était cet environnement qui suscite cette émotion ». L'éloignement temporel avec la guerre engendre un appauvrissement de la connaissance des publics, renouvelée cependant grâce au centenaire, mais aussi une nécessité encore plus importante d'aider les publics à se projeter, de solliciter leur imaginaire en essayant de les approcher au plus près du champ de bataille. Pour Nicolas Czubak, il s'agit aussi de déconstruire les mythes qui existent et circulent encore aujourd'hui dans les esprits, notamment celui de Verdun, entraînant un décalage avec la réalité. Pour lui, en tant qu'institution patrimoniale, le but du Mémorial n'est pas de promouvoir le mythe, au contraire, mais de faire de l'histoire.

Pour le dispositif *Timescope*, susciter l'émotion et mettre les publics dans la peau de Louis Barthas, était aussi l'un des objectifs, pour aider les publics à mieux se projeter dans l'histoire et l'Histoire. François Beirnaert insiste sur le fait que l'immersion dans une reconstitution du champ de bataille et des tranchées, la reconstitution de l'événement qui a fait sortir les tranchées, la possibilité de raconter une histoire « en immergeant des gens dans un univers » et de ramener cette histoire « à la dimension humaine » par le point de vue immersif et par le point de vue de Barthas mais aussi en isolant momentanément l'immersant, c'est ce qui permet aux publics de « vraiment comprendre ». C'est aussi ce qu'évoque Basile Segalen, pour qui l'outil permet de toucher un plus large public contrairement à un cartel par exemple, parce que « si on te le montre et qu'on te le fait vivre, tu comprends vraiment ».

A travers l'émotion, c'est la dimension vécue, ce que vivent et ressentent les visiteurs qui constitue un enjeu et un facteur de transmission des connaissances. Cependant, la dimension vécue alliée à la dimension interactive du dispositif permet d'aller plus loin pour Pascal Roussel, pour qui « l'outil, il amène vraiment une plus-value parce qu'il amène quelque chose de l'ordre de l'expérience vécue et on est pas observateur, on ne digère pas l'information en tant qu'observateur, on les digère en tant que la personne qui est amenée à se trouver dans une situation où elle doit avoir un comportement, et ce comportement si on l'analyse, il nous fait comprendre les choses ». Il explique sa position : « j'ai quand même l'impression que quand on met en action ces sens de façon plus marquée que dans d'autres types de supports, on a peut-être tendance quand même, et je l'espère, à plus mémoriser, en tout cas, à mémoriser ce moment-là comme étant quelque chose que, c'est plus marquant. C'est une autre façon d'ingérer les

informations qu'on veut nous faire passer, parce que moi je mets dans une logique qui n'est pas juste une logique ludique et du coup je pense que, au-delà de se dire oui, c'est plus facile pour toucher des publics jeunes qui ont l'habitude, malgré tout, je pense que au-delà de ça, c'est une façon d'appréhender un apprentissage, sans trop qu'on s'en rende compte, je trouve que ça facilite [...] je pense qu'au niveau cognitif on a plus de facilités à ressentir des choses et à comprendre des choses, qu'on fait passer par l'ordre du ressenti plus que par le côté réflexion ».

Sans utiliser le même vocabulaire, c'est la dimension engageante et interactive de l'outil que met en avant le Mémorial de Verdun « le musée passe généralement bien objectivement auprès des jeunes, mais là en plus il y a cette plus-value, on sort du domaine de l'histoire, ils sont vraiment dans le ludique, le vidéo ludique, parce que c'est ça, il n'y a pas d'autres ... Ils abordent ça comme ça, parce qu'il n'y a pas d'autres mots... ». Si l'outil est associé au ludique car associé au jeu vidéo, son usage permet de dépasser cette association pour en reconnaître le côté accessible et attractif, selon les mots de François Beirnaert, à qui le côté ludique de l'histoire vivante lui déplaît d'une manière générale.

Pour François Beirnaert le fait de couper les utilisateurs de l'environnement, de les plonger seuls dans l'expérience et dans les tranchées, permet d'approcher cette dimension humaine, « lorsqu'on est dans le Timescope, on est tout seul, on ne communique plus avec les autres, on vit son expérience, pendant deux minutes, trois minutes, on est dans son truc et on approche un peu cette dimension humaine, dimension humaine à laquelle les soldats ont été ramenés, et lorsqu'ils fraternisent, pendant quelques instants ». Ce faisant, il va à l'encontre d'une critique que l'on retrouve fréquemment à propos de la VR, c'est le fait qu'elle isole les individus. Il montre qu'en réalité, cette configuration peut être utilisée comme un avantage.

L'expérience immersive facilite la création en s'affranchissant des questions de matériaux et de maintenance propres aux expériences tangibles. Les bases de modèles 3D offrent une large gamme de matériaux et d'objets aux concepteurs qu'ils peuvent facilement mobiliser et à des coûts inférieurs. Les techniques de modélisation permettent également de développer relativement facilement des matériaux et des objets spécifiques aux besoins d'une expérience. La chaîne de production se modifie, elle peut être simplifiée mais aussi potentiellement se complexifier, on le voit avec *War Remains* qui a nécessité la collaboration de compétences multiples pour développer le contenu avec le visuel, la bande sonore, les effets spéciaux, mais aussi l'installation tangible. La maintenance ne disparaît pas cependant, elle est

concentrée sur le fonctionnement du logiciel et celui du matériel, casque, ordinateurs, capteurs etc. A certains égards, elle est facilitée car le logiciel ou le casque peuvent être modifiés à distance, tandis que pour la tranchée tangible, il s'agit d'être sur place, de composer avec les conditions météorologiques, les contraintes du terrain, de recourir à un certain nombre d'outils, etc. Mais cela ne doit pas laisser croire que la maintenance du dispositif numérique n'est pas non plus inexistante et qu'elle n'a pas un coût. Elle doit être anticipée dès le départ du projet sous peine de surcoûts non anticipés, d'un blocage du dispositif avec des effets très négatifs potentiellement sur les visiteurs. Il faut anticiper la maintenance des casques qui ne sont pas développés pour des usages grand public.

Les entretiens révèlent qu'aucune enquête sur l'appropriation des dispositifs par les publics n'a été réalisée. Cependant, on observe tout de même un vrai souci chez les enquêtés de savoir s'il fonctionne. Ce sont essentiellement leurs observations sur place et parfois les discussions qu'ils ont avec les publics ou les agents de surveillance pour le Mémorial de Verdun, qui leur permettent de juger de la réussite ou non du dispositif. Ils vont généralement sur place pour observer les comportements des publics, sauf dans le cas de *Timescope* où ces observations sont croisées avec les statistiques de fréquentation fournies automatiquement par la borne à la société Timescope et le mini-sondage à la fin de l'expérience.

Pour le Mémorial de Verdun, les publics attendus étaient surtout des publics assez jeunes et la fréquentation limitée en conséquence. L'équipe a été surprise de constater qu'en réalité tous les publics sont touchés, que les jeunes n'avaient pas forcément tous testé la VR et que la demande est beaucoup plus forte que ce qu'elle avait anticipé : « ce qui nous surprend beaucoup [...] c'est qu'on ne pensait pas qu'il y aurait autant de personnes qui allaient l'utiliser. On a que cinq postes, enfin cinq, c'est déjà beaucoup, et on se disait bon bah voilà, ce sont des jeunes qui ponctuellement vont l'utiliser, pas du tout, les papis, les mamies, tout le monde va essayer. Et ce qui m'a beaucoup surpris c'est que les gens attendent. Ils attendent derrière, et ils tiennent à faire leur tour et ça, ça nous a surpris. Il y a une certaine usure sur le matériel. On ne s'attendait pas à ce que ce soit autant utilisé par tout le monde, mais vraiment tout le monde, ça c'est une vraie surprise ! ». Le constat du Mémorial est aussi un changement dans l'attitude et le comportement des visiteurs. Pris par l'immersion, ils réagissent avec le dispositif et tentent d'interagir avec ce qu'ils voient : « c'est très marrant parce qu'il y a une interaction avec les gens, des fois on les entend faire waouh et puis je sais pas, vous verrez sur place, il y a une interaction en fait quelqu'un communique avec vous, vous n'avez pas besoin de répondre mais

y a des gens qui répondent en fait, c'est très marrant, mais comme il y a le casque ils parlent fort comme s'ils sont au téléphone ». C'est d'ailleurs l'un des éléments qui leur permet de voir si l'expérience fonctionne, au moins au niveau de l'effet d'immersion : « ça marche vraiment parce qu'on a qu'à écouter les cris d'exclamation des gens, c'est fou en fait c'est fou ! ».

Un autre entretien révèle une modification des visiteurs et de leur rapport au site, celui de François Beirnaert qui dit clairement « je n'ai jamais vu personne lire mes panneaux avant Timescope ». C'est quelque chose qu'il n'avait pas anticipé. A l'origine, la conception du monument intègre des bancs et la possibilité « de venir s'asseoir, prendre du temps pour méditer, se poser etc.. ». En réalité, les observations qu'il a faites sur site montre que ce n'est pas le cas : « dans les faits, les gens montaient, ils faisaient le tour des statuts, et puis ils redescendaient sans avoir compris grand-chose ». Mais avec l'installation du dispositif, les comportements ont changé et il rapporte l'observation suivante : « j'ai vu des familles plusieurs fois, où c'est les enfants qui vont d'abord tenter le truc, ils disent ah c'est quoi ce truc-là, et puis les enfants trouvent tout seuls, et derrière les parents viennent voir et même des grands-parents. Tout le monde fait le truc et tout le monde réussit. Et pendant que certains, parce que quand on est à cinq, il faut quand même attendre 10 minutes, pendant ce temps là et bien c'est la première fois où j'ai vu des gens lire mes panneaux. Parce que les gens ils sont en haut, ils attendent leur tour et du coup ben ils s'assoient sur les bancs, ils profitent du truc, de dire eh bien prenez 10 minutes pour réfléchir, je ne sais pas s'ils réfléchissent mais en tout cas ils prennent 10 minutes, et du coup en ayant du temps à perdre ils vont lire les panneaux ».

C'est peut-être l'un des constats les plus importants ici à propos de la réalité virtuelle, c'est que non seulement l'installation d'un dispositif de réalité virtuelle draine de nouveaux publics mais surtout, elle modifie positivement le rapport des visiteurs avec le lieu et les incite d'une manière ou d'une autre à aller plus loin dans leur découverte.

A plusieurs reprises, nous avons pu observer que les interviewés établissent des parallèles entre les contraintes liées au dispositif technique et liées à certains éléments historiques. Ces contraintes se transforment en atouts.

Pour *Apocalypse 10 Destins*, les contraintes liées au déplacement de l'utilisateur sont en lien avec la condition des reporters de l'époque, dont la circulation est soumise au contrôle

des autorités militaires. Pascal Roussel indique que « l'idée est de laisser (à l'utilisateur) quand même un petit peu de liberté d'explorer son environnement. Là, la liberté d'explorer son environnement, elle est quand même assez restreinte parce qu'on est dans une tranchée, c'était aussi le cas de l'époque. Quand on était dans ce cadre-là, nos libertés étaient restreintes, voilà, et on pouvait se déplacer que là où les autorités militaires nous laissaient aller ». La tranchée se prête bien aussi à l'immersion car les parois font barrage et empêchent l'utilisateur d'en sortir, tout comme les éléments effondrés entravent un boyau.

Pour Benoit Benedetti, il s'agit de faire coller le plus possible le décor et l'ambiance à l'histoire mais il est parfaitement conscient des distorsions : « une tranchée, tu as des planches en bois, tu as des échelles, des sacs de sable, de la tôle ondulée, ça va, c'est jouable, c'est faisable. Et mine de rien au niveau de la déco tu arrives à avoir une ambiance facilement avec pas grand-chose. Parce que de toute façon c'était de bric et de broc sur les premières lignes et tout ça, autant les Allemands ils avaient eu le temps de se faire des positions un peu plus bétonnées, d'ailleurs tu verras qu'on commence par un abri bétonné, on est en position française je sais qu'il n'y en avait pas. [...] je trouve que ça s'y prêtait bien quand même et qu'on peut dire que c'est une tranchée qu'on a pris aux Allemands et qu'ils nous reprendront plus tard ». Il joue également avec le poste de communication dont le son parasité rappelle l'ancien mais aussi avec la bande sonore assourdissante : « Je les appelle et alors des fois on a du mal à communiquer, c'est-à-dire que des fois, moi je ne les entends pas bien parce qu'avec le micro, j'ai quand même le bruit des bombardements et eux ne m'entendent pas bien parce qu'il y a du bruit autour. Mais l'ensemble fait que du coup, on se rapproche aussi un peu de l'expérience un peu tu vois, c'est compliqué de communiquer. Je ne comprends pas tout, ils ne comprennent pas tout, c'est dur de savoir ce que les uns et les autres font [...] Oui il y a eu des bombardements la nuit, tu es dans le noir et tu es éclairé que par les explosions, et c'est ce côté-là qu'on a avec le flash un peu lumineux aussi, quand ils balançaient des grosses fusées éclairantes pour pouvoir voir les tranchées adverses avant le bombardement, des trucs comme ça, ça c'est des trucs qui devait être assez stressant, carrément anxiogène à l'époque... On est pas totalement dans le noir... Ce serait intéressant finalement de pouvoir y voir et se déplacer uniquement parce que tu as des flashes d'explosion ou des trucs comme ça mais du coup c'est pas jouable quoi ». Cependant, il ne considère pas cela comme une contrainte mais plutôt comme un atout pour l'expérience de jeu et quelque chose qui rend le dispositif plus immersif : « c'est intéressant parce que finalement le bruit les isole aussi. Parce qu'ils ont beau être six, et pas très loin les uns des autres, ils ne s'entendent pas, donc ils sont presque isolés, ils sont dans leur bulle, à fouiller, à chercher, et même quand ils parlent à quelqu'un, ils ne s'entendent pas bien. Il y a aussi ce côté qui est

assez intéressant finalement d'être tout le temps ensemble et en même temps de ne pas s'entendre, d'être isolé ». A propos des attaques dans les tranchées pendant la guerre : « Si t'as un mec qui te donne un ordre pour te dire allez il faut bouger les gars, on se casse, ou j'en sais rien, tu sais pas, déjà tu dois être complètement déboussolé et c'est un peu ce qui se passe quand tu es en haut finalement, tu es déboussolé, la fouille la plus simple devient compliquée, le fait qu'il y ait peu de lumière aussi, c'est compliqué, tu vois c'est un ensemble de choses qui rendent le jeu et l'expérience... [...] ils n'ont pas de lumière. Ils ont ce que tu as vu, ils arrivent comme ça, ils doivent fouiller, tâtonner... [...] mais je pense que cela contribue vraiment à l'ambiance en fait, d'avoir assez peu de lumière, et oui c'est ça, de galérer. Tout simplement, et ils galèrent ». C'est aussi autour des éléments qu'il intègre et des personnages qu'il endosse et qu'il tente de rapprocher le plus possible de la réalité, qu'il construit l'ambiance : « quand on faisait de la reconstitution, j'ai un pote, Henri, qui faisait le caporal comme ça et qui nous gueulait dessus. C'est l'idée qu'on se fait de l'armée en tout cas, c'est les mecs qui te gueulent dessus, il faut que tu répondes aux ordres et tout, donc. Ouais il gueulait et tout, il nous faisait « garde-à-vous ! », et puis au bout d'un moment il ne faisait plus que : vous ! Il disait : vous ! et puis O ! O, c'était le repos, il communiquait que par onomatopées il fallait qu'on comprenne mais il gueulait quoi. Donc je me suis inspiré un peu de lui. L'intérieur, le sergent Dupuis qui est en bas qui parle avec une voix un peu nasillarde, c'est parce que quand tu entends les vieux truc radio, les machins de l'époque, ça fait bonjour nanana. Donc c'est pour ça que je le fais avec la voix nasillarde, le sergent Dupuis ça marche, en plus ça grésille un peu... [...]. Mais les personnages c'est ça, on gueule, comme à l'armée, on donne des ordres, faut qu'ils répondent. J'ai eu quelques militaires qui sont venus, faire l'escape game Verdun, c'était marrant parce que du coup eux quand je leur disais garde-à-vous, ils étaient opérationnels, ils connaissaient quoi, c'était le boulot, ils ont beaucoup aimé. Il y en a qui m'ont dit c'est cool quand même parce que vous nous demandez les coordonnées d'artillerie, il y a trois chiffres tout ça, c'est vraiment comme nous quand on est en opération et tout, on donne longitude machin truc tout ça... Et puis en fait souvent, c'était des gradés qui venaient, donc ils n'étaient plus troufions, et le fait de se faire gueuler dessus ils disaient que ça rappelle les débuts ».

Nous finissons ici sur les limites avec l'exemple de la Citadelle de Verdun dont nous avons expérimenté le dispositif de réalité augmentée. Dans ce cas, l'objectif à l'origine du dispositif était de développer une nouvelle scénographie de la Citadelle, qui fonctionnait déjà sur un principe d'immersion par la reconstitution tangible dans certains espaces et de proposer quelque chose d'innovant. Avec le nouveau dispositif développé par le studio Mazedia et

l'agence de scénographie Maskarade, les visiteurs sont équipés de casques de réalité augmentée qui leur permettent de voir des images 3D projetées sur les écrans en même temps que l'environnement autour. Après une introduction immersive dans un tronçon avec un dispositif de mapping vidéo, le visiteur entre dans le sas de lancement. Le parcours est automatisé, les visiteurs sont installés dans une nacelle dont le déplacement est synchronisé avec les contenus projetés dans les casques ainsi qu'avec des projections vidéo sur les murs des tunnels et une bande sonore. Un système olfactif est également installé dans le parcours. Sur le principe l'expérience est hautement immersive, multisensorielle, n'enferme pas le visiteur dans un casque mais le met en connexion avec le lieu. Cependant, la réalité est différente. En arrivant sur place, nous avons été confrontée à un premier problème, le dispositif ne fonctionnait pas, cela illustre une réalité bien connue qui est que la technologie ne fonctionne pas toujours et que cela peut troubler l'organisation de la visite et générer des sentiments négatifs de frustration des visiteurs. Ici le problème supplémentaire est que le lieu n'est accessible que via le dispositif et s'il est bloqué, c'est l'accès à la totalité du lieu qui l'est aussi. Seuls les espaces de l'entrée sont accessibles mais pas le lieu en lui-même. Cela n'est pas suffisant pour retenir les visiteurs d'autant qu'il n'y a jamais de certitude sur la durée de la réparation. L'environnement est particulièrement froid et humide, 7 degrés et 90% d'humidité. La vidéo du making off nous apprendra que le matériel a été adapté¹¹¹⁶. Nous avons pu effectuer la visite, que nous avons faite seule, puisque les autres visiteurs que nous avons vu passer ne sont pas restés pour attendre. Plusieurs choses sont à remarquer. D'abord le casque en lui-même, l'écran est beaucoup trop petit pour donner la sensation d'immersion totale mais plutôt celle d'un écran, de fait qu'on voit en permanence la frontière entre l'environnement réel et numérique, il était parfois difficile de superposer les images entre le casque et le dispositif de projection vidéo, de sorte que l'on a parfois une impression de surimpression qui brouille le discours. Ensuite le fait que le parcours est très sombre, malgré les projections et que nous nous retrouvons à certains endroits totalement dans le noir, la vidéo projetée via le casque est sur fond noir. Une situation anxiogène, d'autant plus que nous sommes à plusieurs mètres sous terre et à plusieurs dizaines de mètres de la sortie. Le récit qui joue sur le registre de l'invisible, du cauchemar, du monde des fantômes, contribue lui aussi à renforcer une sensation de peur. Le fait que nous ayons été seule a renforcé ces sensations désagréables. Cela pose la question des personnes sensibles, des enfants. La visite est d'ailleurs interdite aux enfants de moins de 8 ans. La discussion que nous avons eu avec l'employé qui se trouvait à l'entrée, nous a permis de découvrir que les retours sont mitigés.

¹¹¹⁶ Vidéo making off, sur l'application Citadelle de Verdun

Les visiteurs qui connaissaient le lieu avant sa rénovation, trouvent même que « c'était mieux avant ». Il faudrait une enquête de public pour savoir ce qu'il en est réellement.

Projection affichée dans les lunettes de réalité augmentée



Vidéomapping sur les
parois des tunnels

Visiteurs, équipés des casques de réalité augmentée,
installés dans une nacelle avançant sur le parcours.

Ci-dessus : Schéma extrait du site Wezit présentant le dispositif technique. Source : Mazedia / Wezit <https://www.wezit.io/prix-numix/citadelle-de-verdun/>

Finissons tout de même sur une remarque positive à propos de ce dispositif, c'est l'un des rares qui prend en compte la question de l'accessibilité. Ainsi, une nacelle spéciale pour les personnes à mobilité réduite a été conçue, et pour celles qui ne pourraient pas du tout utiliser la nacelle, une expérience VR interactive reprend et adapte les sources utilisées pour le parcours de réalité augmentée et les videomapping. Il est mis en avant que la conception sonore permet une visite tout de même cohérente et complète pour les visiteurs malvoyants, que les contenus

multimédias sont audio décrits mais aussi que le choix de sonoriser le show en casque facilite l'accès aux visiteurs malentendants¹¹¹⁷.

8.4.3. A propos de la reconstitution

Nous avons largement discuté avec nos interviewés de la question de la reconstitution historique. Deux types de reconstitutions sont principalement évoquées dans les entretiens, celle qui concerne la reconstitution des sites historiques, qui relève plutôt d'une volonté de préserver ou d'un aménagement du site voire d'une évocation comme les tranchées de Vimy, et celle qui concerne ce qui relève de l'histoire vivante, à propos de laquelle, nos interviewés montrent une vision assez partagée. Ils évoquent les associations de reconstituteurs dans la majorité des cas mais le Puy du Fou reviendra aussi souvent dans la discussion. Dans tous les cas, ils expriment systématiquement une vision ancrée dans la dualité, ils mettent en garde contre les limites et les dérives de la reconstitution, expriment leur désaccord, mais ils en reconnaissent tout de même l'impact sur les publics, les bénéfices pour les institutions et les sites, la valeur ajoutée pour la médiation.

A propos des reconstitutions effectuées sur les sites historiques, celles qui n'impliquent pas des reconstituteurs et ne relèvent pas de l'histoire vivante, la question se pose de savoir de quoi il s'agit. Reconstitution, préservation, évocation, ce que l'on nomme reconstitution sur les sites historiques est sujet à question. François Beirnaert se questionne par exemple à propos du musée privé qui se trouve sur le site de Notre Dame de Lorette, « est-ce que c'est conserver ou est-ce que c'est reconstituer des tranchées ? ». Sur le site de la Carrière Wellington, il estime que la reconstitution permet l'évocation de la vie des soldats dans les abris souterrains, « ce sont des galeries médiévales qui ont été agrandies, connectées, pour abriter 20 000 soldats à la veille de la bataille d'Arras, ils sortent de façon, par surprise donc du coup dans les jours qui ont précédé il y a 20 000 soldats qui ont vécu sous terre. Et on a ce même genre de choses, notamment il y a un endroit où il y a des objets du quotidien, la cuisine, des gamelles, les lits en bois superposés dans lesquels ils dormaient, qui ont été reconstituées il y a 12 ans ou 13 ans, ça pourri au fond parce qu'on est à 12 m sous terre et c'est très humide et donc il y a des

¹¹¹⁷ Extrait de la fiche descriptive sur le site de Wezit, solution logicielle commercialisée par la société Mazedia. <https://www.wezit.io/prix-numix/citadelle-de-verdun/> [consulté le 28 septembre 2023]

problèmes de conservation. Il y a des projections ». Cependant, il est important que ces dispositifs soient identifiés « comme étant des reconstitutions et pas des objets d'époque ». A propos du Mémorial de Vimy dont les tranchées d'origine ont été préservées puis bétonnées avec une mise en scène des parois, il s'interroge également : « quant à reconstituer les tranchées en réel, ou ... ce qui est intéressant à Vimy, c'est qu'on se rend compte c'est de la proximité des tranchées et puis on a ce côté, on disparaît sous terre, et on voit que pour voir au-dessus il faut monter sur la banquette et puis voir. Après, ça donne aussi quelque part une fausse idée de ses tranchées, très confortables, très bien bétonnées etc. Donc quelle est l'expérience de reconstitution de la tranchée, qu'est-ce qu'elle apporte ? Qu'est-ce que ça apporte ? [...] Alors oui si ça permet, cette expérience physique, de disparaître sous terre après c'est tellement... Soit on a vraiment, enfin je ne sais pas... Je suis assez partagé là-dessus. Mais je trouve que du coup le virtuel est un moyen ... ». Pour lui ici, le virtuel permet d'éviter des écueils liés à la représentation des tranchées.

Pour Alain Jacques, le dispositif de la *Tranchée du Moulin rouge* relève de l'évocation. Le dispositif de reconstitution d'une tranchée qu'il a mené avec la BBC pour le documentaire *The Trench*, il s'agissait de montrer ce à quoi ressemblait une tranchée mais aussi de remettre en situation des objets provenant de fouilles : « là pour le coup c'était les anglais, avec la BBC avec certains moyens, moi j'avais prêté des objets venant de fouilles, et qui ont été remis en situation, pour essayer d'être le plus près possible de la vérité ».

Continuons avec la question de l'histoire vivante. Ici, nous substituons au terme histoire vivante le terme de reconstitution vivante qui nous semble plus approprié. On observe une posture de méfiance en général des institutionnels, des historiens et des scientifiques, qui, se positionnant comme spécialistes de l'histoire, de la médiation historique et patrimoniale, questionnent le bienfondé de la démarche et les raisons qui animent les reconstituteurs et qui relèverait de quelque chose de l'ordre du ludique plus que du scientifique et de la volonté de transmettre. François Beirnaert, formé lui-même comme guide conférencier l'exprime bien : « il y a cette défiance du guide conférencier par rapport aux reconstituteurs, en se disant, je n'ai pas besoin d'un déguisement pour être intéressant, je peux être intéressant et passionnant sans avoir besoin de l'artifice du costume ». Ce sont deux visions différentes qui s'opposent et pour François Beirnaert, la reconstitution et le costume vont avec une forme d'interprétation plus libre que la recherche scientifique. Il n'est pas le seul à employer le vocabulaire du déguisement et du divertissement. Les termes « déguisement », « se déguiser » ou encore « des types en

costume », sont revenus de nombreuses fois dans les entretiens et se rapportent à la dimension ludique de la reconstitution vivante généralement mal perçue.

Les entretiens révèlent clairement une vision différente de la reconstitution vivante autour de la Première Guerre par rapport à celle d'autres époques plus anciennes. Il semble qu'il y ait une certaine gêne, une difficulté de se positionner par rapport à ce qu'ils considèrent être souvent une activité ludique où l'histoire et la guerre sont détournées à des fins de divertissement, et donc considérée comme un manque de respect pour la mémoire de ceux qui ont combattu. Ils sont plusieurs à l'exprimer comme François Beirnaert qui déclare « Ça me dérange moins sous d'autres époques, je ne suis pas fan, quel que soit l'époque je ne suis pas fan, mais ça me dérange moins sous d'autres époques » ou encore « je ne peux pas m'empêcher de penser que les gens qui font ça jouent, on va jouer à la guerre et je trouve ça personnellement, c'est vraiment très personnel, indécent de jouer à la guerre », « ce n'est pas rendre hommage ». Alain Jacques exprime la même chose : « c'est assez paradoxal parce que, pour les Romains j'ai très bien accepté, il y avait des troupes britanniques qui venaient faire des défilés ici et qui étaient habillés en centurions romains, ça me plaisait énormément ». Cependant, l'entretien de Benoit Benedetti, lui-même reconstituteur, montre que si effectivement certains des reconstituteurs qu'il croise dans les événements et les associations sont motivés par le côté ludique, ce n'est pas toujours le cas. L'aspect ludique n'est pas négatif, pour lui il s'agit avant tout d'une passion, celle de l'histoire, et à propos de la Première Guerre mondiale, d'une façon de faire son devoir de mémoire : « Mais le fait de se mettre en scène comme ça, et en même temps de se dire voilà, quelque part, c'est un peu ce qu'on fait nos ancêtres [...]. Aussi comme je t'ai dit on s'amuse bien et on a pas à s'en vouloir de s'amuser de ça mais je me rends compte qu'il y a aussi ce côté devoir de mémoire qui est intéressant derrière et que c'est un côté plus grave en fait qui est plus solennel [...] c'était plein de reconstituteurs, de types en costume comme nous, qui étaient là à la fois pour le devoir de mémoire et parce qu'ils étaient passionnés ».

Les interviewés pointent également l'impossibilité de reproduire la réalité, et questionnent même le fait de le vouloir, au vu de la violence de la guerre. Ils dénoncent le manque de rigueur scientifique dans la démarche et ils questionnent ce que reconstitution vivante peut apporter au niveau scientifique, en termes de compréhension comme le dit Alain Jacques. L'historien Rémy Cazals affiche une position assez tranchée, « c'est pas la réalité, les types qui sont déguisés, ils aiment bien se déguiser, ils se déguisent avec des uniformes propres

déjà, ce qui est une contradiction totale avec la réalité ». Il considère cela comme « du visuel, et le public, il regarde ça, c'est amusant ». Il considère que par son métier d'historien, ses recherches et ses connaissances historiques, il est plus proche de la réalité « parce qu'en ayant lu des témoignages je suis beaucoup plus près de la réalité que dans les reconstitutions ». Ces témoignages, l'étude et la recherche autour des nombreuses descriptions faites par les soldats, lui ont permis d'approcher au plus près des conditions réelles dans lesquelles ils évoluaient et de leurs sentiments. Mais pour les autres, la position est plus modérée. Pour Éric Marchal par exemple : « moi je n'étais pas pour parce que bon, on est pas à la place de ces hommes de l'époque, on ne sera jamais, on ne pourra jamais être à leur place, je n'ai rien contre ceux qui s'habillent mais voilà ». Pour lui, finalement c'est plutôt l'intention de reproduire la réalité qui pose problème, le discours des reconstitueurs. L'archéologue Alain Jacques va dans le même sens, évoquant les mêmes arguments mais il se montre plus ouvert car pour lui ce qui compte c'est de ne pas oublier l'histoire et la mémoire de la Première Guerre comme ce fut le cas après la Seconde. Il met également en avant la nécessité de mettre en place une véritable démarche scientifique dans la reconstitution : « On parlait tout à l'heure justement de la post Première Guerre mondiale où il y a eu des trains, où les gens se déplaçaient par milliers pour aller voir sur les tombes, et on a parlé après la Seconde Guerre, d'un oubli, d'un oubli du grand public. Je crois que si on veut éviter cet écueil, il faut peut-être passer par les techniques modernes comme le virtuel ou la reconstitution. Si c'est... nécessaire, à cette poursuite de la mémoire pourquoi pas. Là aussi de mon côté je ne suis pas satisfait entièrement mais c'est peut-être qu'il y a tout à faire. Je ne sais pas, comme je ne détiens pas la vérité, à aucun moment je ne détiens la vérité, si ça peut faire bouger les gens, si ça peut les faire réfléchir, si ça peut amener quelque chose de positif et si, il faut passer par le virtuel et bien faisons. Allons-y ».

Alain Jacques considère que si cela fonctionne, comme pour les nouvelles technologies, il faut s'y intéresser et que les reconstitutions comme le virtuel peuvent être « des éléments vecteurs ». Il explique un peu plus loin sa position plus en détail, insistant sur la nécessité de la poursuite du travail de mémoire : « comme j'y suis assez ouvert, je me dis qu'après tout ce n'est pas parce que je n'apprécie pas trop qu'on doit refuser, si cette image-là, si ce type de reconstitution peut faire connaître ou peut donner envie à des gens de travailler, de travailler sur la question, [...] si, les gens pour ne pas oublier, si il faut passer par ça, alors moi je suis pour les livres, je suis pour les expositions, les conférences, les musées, maintenant si il faut en plus, mettre un campement anglais ou allemand, si on peut attirer un autre public why not ». Il importe pour lui de mettre en place « une vraie démarche de ce qu'on appelle l'archéologie expérimentale » et de se poser la question de savoir « qu'est-ce qu'ils peuvent amener, qu'est-ce

que cette démarche-là peut amener au niveau scientifique, au niveau compréhension ». C'est un manque qu'il déplore chez les reconstituteurs qu'il a croisés et c'est ce qui génère chez lui de l'insatisfaction qui liée à la transmission mais aussi à sa position en tant que scientifique : « ma curiosité n'est pas satisfaite et dans le, parce que justement ils ne font pas d'archéologie expérimentale ». François Beirnaert exprime le même sentiment, « peut-être qu'il y aurait un intérêt scientifique à la reconstitution au-delà de la médiation, mais je n'ai pas encore trouvé ».

Il est intéressant de voir tout de même que dans son témoignage, Alain Jacques à propos de ses recherches sur la période gallo-romaine, donne un exemple très concret des liens qu'il est possible de nouer entre l'histoire vivante et la recherche scientifique, comment l'histoire vivante dans une démarche d'archéologie expérimentale même issue d'une démarche d'individus amateurs et passionnés donc de personnes non scientifiques, peut servir avec la recherche scientifique institutionnelle : » Et là on allait avec nos petits objets sur, des gens qui étaient habillés en soldats romains et ça nous permettait d'identifier, voilà, d'identifier les objets qu'on avait trouvés. Donc en fait c'était des petits musées ambulants. Et en plus ils parlaient de leurs démarches, pourquoi ils ont refait telle chose, telle chose, telle chose. Donc scientifiquement ils avaient refait leurs armes par exemple ils étaient forgerons, ils étaient, ils faisaient un arc, ils faisaient, ils reconstruisaient le costume était donc... Donc une vraie démarche de ce qu'on appelle l'archéologie expérimentale ».

Nicolas Czubak qui est très enthousiaste à propos de la reconstitution vivante insiste fortement sur le fait qu'elle doit être encadrée, notamment par des institutions vouées à l'histoire et au patrimoine, car il importe que l'histoire ne soit pas détournée et que le discours s'ancre avant tout dans l'histoire et non dans la mémoire : « Ça a marché, et ça marche toujours ! En 2018, on n'a jamais eu autant de monde en fait et des jeunes, des jeunes couples avec des jeunes enfants, on a jamais eu autant de monde. Mais il faut, il faut, c'est... Je suis sans problème pour ça, 100 % pour ça, mais il faut toujours être attentif, c'est une particularité de la reconstitution sur les conflits contemporains. Parce qu'un romain qui va vous tenir des discours néo-nazis, bon, on va dire toi avec ta jupette tu n'as l'air de rien... Mais simplement c'est que voilà, il y a toujours avec les conflits, il faut aussi faire attention à ça sur les reconstitutions des deux guerres mondiales. Moi je sais que là-dessus il faut être attentif à ça. Mais il en faut. Et bien encadré c'est super ». C'est l'orientation du discours qu'il dénonce par rapport à la guerre et à la Grande Guerre en particulier, mais aussi une appropriation quasi exclusive et en même temps très limitée de l'histoire, donnant l'exemple de la pièce de théâtre sur les forts pendant la bataille de Verdun, saluée par le public excepté les reconstituteurs qui critiquent les détails des uniformes. Pour lui, ils ont une vision limitée à leur domaine de connaissance, déconnectée de

la réalité de l'histoire de la guerre « Ils savent peut-être que voilà dans le ravin qui est derrière le mémorial il y a eu une attaque mais ne leur demandez pas ce qui s'est passé dans la Somme le même jour ». Leur positionnement exclusif et le manque de dialogue est ce qu'il dénonce « c'est ce discours que je n'ai pas aimé, nous reconstitueurs, on connaît ».

Plusieurs de nos interviewés dénoncent la même chose, et le vocabulaire qu'ils emploient est parfois très fort « des ayatollahs de la reconstitution » ou « des fascistes de la reconstitution ». Ils dénoncent également un milieu fermé, des communautés très codifiées traversées par des enjeux de pouvoir individuels qui parfois viennent interférer dans la vie des institutions comme l'exemple donné par François Beirnaert à propos du Forum antique de Bavay : « il y a une troupe de reconstitueurs dans la commune, et une partie des employés du musée sont dans l'association. Et vous avez dans l'association de reconstitution, vous aviez le chef qui en fait était dans l'organigramme du musée tout en bas, simple animateur mais qui le dimanche retrouvait ses collègues et se retrouvait tout en haut [...], elle (la directrice du musée de l'époque) a eu des problèmes, la directrice d'avant l'avait laissé quelque part recalquer l'influence qu'il avait au sein des reconstituant dans le musée, donc il y avait un organigramme bis qui venait de la reconstitution. Et je l'ai vu à l'œuvre parce que j'ai fait venir la troupe sur un événement qu'on a organisé, et j'ai passé quelques jours, je les ai observés de près, effectivement c'est quelqu'un qui a un charisme particulier, j'ai vu des gens qui ne le connaissait pas totalement séduits. Le lendemain matin ils auraient pu aussi marcher au garde-à-vous derrière lui parce qu'il avait ce charisme, et parfois je pense qu'il pouvait en abuser et parfois aussi, toujours la frontière entre le réel... Et on sentait qu'il s'épanouissait dans ce rôle, et qu'il, quelque part, évacuait une certaine frustration qu'il avait dans la vie du quotidien où il n'avait pas le même rôle ».

Il était intéressant de faire le rapprochement avec l'entretien de Benoit Benedetti qui en tant que reconstituteur, fait de l'intérieur, le même constat. Pour lui, la reconstitution vivante, c'est avant tout un échange de savoirs entre les reconstitueurs, « tu es censé être dans un partage » mais il pointe le fait que « ce n'est pas toujours le cas, ça dépend des associations ». Il met bien en évidence le fait qu'il y a deux types de reconstitueurs, ceux qui sont proches de l'archéologie expérimentale, qui sont prompts à partager, expliquer leurs recherches, leur démarche que ce soit aux publics ou aux autres reconstitueurs, et ceux qui, même s'ils se situent dans une démarche historique sont à l'opposé totalement fermés, évoluent dans un entre-soi et portés par des enjeux individuels, des enjeux liés à l'égo : « des fois tu as le côté ego mais aussi

des fois c'est parce qu'il garde jalousement leurs.. Des fois, que ce soit pour refaire des vêtements et tout, ils gardent leurs patrons, pour pouvoir le refaire comme eux, et pour que tu sois obligé de passer par eux... ». Son témoignage montre également que l'ouverture des reconstituteurs répond à un besoin de renouveler les effectifs, il évoque « des associations qui sont vieillissantes », ou se trouvent « plein de vieux bonshommes qui sont très cools mais ils commencent à être bedonnants, ils sont moins dans la peau du personnage ». Rappelons que la majorité des soldats sont généralement des jeunes. C'est peut-être là, un changement dans l'histoire vivante, dont Audrey Tuailon Demésy questionnait l'évolution avec le vieillissement des pratiquants.

Si l'on met en regard les entretiens avec les recherches précédemment évoquées sur l'histoire vivante, on observe des similitudes mais aussi des exceptions. On y retrouve la dimension communautaire et la volonté d'échange, de dialogue de transmission de savoirs et de savoir-faire historiques qu'Audrey Tuailon Demésy décrit comme un fondement. On observe également la forte présence de la mémoire et un rapport particulier, ancré dans une mémoire familiale, personnelle, nous l'avons évoqué avec Benoit Benedetti. C'est aussi la dimension identitaire et la participation des associations au processus de patrimonialisation que l'on observe à travers l'expérience rapportée par François Beirnaert sur la commune d'Erun où il a accompagné un groupe d'habitants dans la création de plusieurs spectacles : « ils ont eu envie d'endosser le costume. Alors que j'ai fait pendant des années, avant d'en arriver là, pendant quatre ou cinq ans j'ai fait des visites guidées dans le village, tous les étés, 3/4 visites, j'ai quasiment jamais eu aucun habitant du village qui est venu à mes visites guidées [...] Là, ils ont eu une soif de comprendre l'histoire, et donc là ils m'ont fait venir, et je leur ai raconté l'histoire et ils sont passionnés mais ils ont eu besoin de, d'eux-mêmes, être acteurs, être simplement auditeurs ne les intéressait pas. Ils voulaient être acteurs ».

On observe une forme dimension événementielle mais aussi une entrée progressive de la reconstitution vivante dans les musées et les institutions patrimoniales dans leur programmation régulière. Ainsi ce sont des événements certes mais des événements répétés régulièrement, présents de manière permanente dans la programmation. On y voit ici, une institutionnalisation de la pratique de l'histoire vivante par l'entrée permanente dans la programmation mais aussi parce qu'elle est aussi pratiquée par les guides conférenciers et les médiateurs et non plus seulement par les associations. L'exemple donné par François Beirnaert au sujet de la Carrière Wellington en est un bon exemple. Sur ce site, la reconstitution est entrée pour des raisons de sécurités : « on est dans les carrières souterraines, on est sous terre, dans la

craie, et puis il y a eu, et puis le sous-sol, il bouge. Il y a eu des cailloux qui sont tombés, et donc du jour au lendemain pour se protéger on a dit, il faut mettre un casque aux visiteurs. Si jamais il y a des cailloux qui leur tombent sur la tête, il faut qu'ils aient un casque. Et donc là pour une raison sécuritaire, on s'est dit on doit pas mettre un casque de chantier aux gens, ils ne vont pas... Et donc du coup pour le rendre plus acceptable, pour que les visiteurs le fassent, et puis pour mieux l'intégrer dans le truc, ils sont partis sur l'idée de dire on va faire des casques, des copies de casque de soldats anglais. Et très rapidement c'est devenu un succès, enfin ça a été très bien accepté des visiteurs, on craignait, enfin c'est une contrainte de leur faire mettre le casque, désinfecté etc. après mais là où on pouvait craindre de devoir faire la police, le fait d'avoir un casque, ça a été très bien accepté, un casque, un pseudo casque de soldat, et puis c'est devenu l'incontournable de faire la photo de groupe au début ou à la fin avec tout le monde le casque sur la tête ». Ce qui est intéressant c'est que ce succès a encouragé les membres de l'équipe à proposer d'aller plus loin et d'endosser eux-mêmes le costume. Ils ont développé de nouvelles médiations : « Et donc là spontanément, c'est les membres de l'équipe qui ont proposé de faire, eux, de se costumer [...] Et dans ces visites-là, ils ont une approche, le discours un peu différent où les guides commencent à interpréter... Alors que ce n'était pas du tout la culture au départ, il n'y avait pas cette volonté-là maintenant c'est de dire comment est-ce qu'on peut justifier de faire vivre une expérience différente et s'appelait beaucoup. Et du coup ça va être probablement pérennisé après ».

Ce qu'on observe donc c'est que la contrainte sécuritaire s'est transformée en opportunité d'essayer quelque chose de nouveau. Et le succès de l'opération a ouvert des possibilités que l'équipe n'envisageait pas, ou, ne s'autorisait pas comme le dit François Beirnaert, « je pense qu'on se serait pas forcément autorisé aussi à le faire avant ». Aujourd'hui, ces visites basées sur la reconstitution se sont développées et ont été effectivement pérennisées par l'institution, qui propose des visites baptisées *Personal Memory* avec des guides en costume et qui s'adresse à un public familial mais aussi « un petit déjeuner « so british », dans l'ambiance de la carrière Wellington, (presque) à l'heure où fut lancé l'assaut de la bataille d'Arras le 9 avril 1917 » ou encore un *escape game*¹¹¹⁸. Toute la muséographie qui a été repensée récemment, est également orientée vers cette approche immersive et reconstitutionnelle. Il est intéressant de relever que la dimension expérientielle a pris une place particulièrement importante dans la communication comme dans la médiation car ici on ne parle pas de programmation ni de programme d'activités mais bien d'expériences.

¹¹¹⁸ <https://www.carrierewellington.com/> [consulté le 4 octobre 2023]

Pour l'association de la Main de Massiges, la reconstitution vivante est aussi venue de l'extérieur : « on l'a fait récemment parce qu'on a reçu pas mal d'écoles primaires, des CM2 et donc j'avais quelques collègues qui sont dans des associations de reconstitution, et qui m'avaient proposé d'accompagner les écoles en tenue, en restant voilà, comme ça, ça permettait de présenter aux élèves ».

Nous avons observé sur le terrain, une différence entre la région de Verdun et la région d'Arras concernant l'appropriation de la Grande Guerre par les reconstituteurs. Dans la région de Verdun, il semble qu'il y ait une plus forte tradition de reconstitution. Pour Alain Jacques, c'est un processus normal qui s'inscrit dans une logique qu'il décrit ainsi : « Je pense que dans le process il y a d'abord, d'abord il y a la remise en état des lieux, la reconstruction, les monuments dans les villages, les grands monuments à Verdun les choses comme ça. Ensuite il y a plus ou moins une démarche scientifique, publication de livres, des expositions d'objets, d'artefacts, des choses comme ça et la suite, la suite logique de ça pour les lieux où il y a une tradition ancienne, Picardie ou Verdun, c'est des groupes de reconstituteurs qui se mettent en place ». C'est aussi ce qu'évoque François Beirnaert en disant qu'avant le centenaire « la reconstitution, elle n'a eu lieu que dans les monuments, dans les musées privés de collectionneurs ». Il explique cette situation par le fait que « la mémoire des combats d'Artois a été passée sous silence et puis très rapidement, en janvier 1916, les Français partent du Nord Pas de Calais et de la Somme. [...] D'autant plus que la Seconde Guerre mondiale est venue 1, casser la dynamique, et puis 2, rajouter une couche mémorielle, et la mémoire de la Seconde Guerre mondiale avec le mythe entre guillemets, en tout cas ce n'est pas un mythe mais la légende ou le côté positif de la résistance, et donc la mémoire de la résistance qui est une mémoire positive, on se souvient des sacrifices, avec la victoire finale et puis le débarquement etc. C'est beaucoup plus valorisant que les défaites et d'avoir envoyé des hommes à la mort pendant des années sans aucun... Donc la mémoire, elle n'a pas été entretenue et ça, ça s'est vraiment perdu ». Cette situation entraîne donc de la part des habitants du territoire, « une méconnaissance et un relatif désintérêt ou moins-intérêt par rapport à la Première Guerre mondiale qu'il peut y avoir à Verdun ». C'est l'effet centenaire qui a motivé le développement des associations de reconstituteurs spécialisées : « à l'occasion du centenaire qu'on a vu quelques, qu'on a commencé à voir des reconstituteurs Première guerre mondiale. Dans la région je n'ai pas le souvenir d'en avoir vu avant [...] c'est là encore, qu'à l'occasion du centenaire qu'on a vu quelques, qu'on a commencé à voir des reconstituteurs Première Guerre mondiale ».

Il évoque donc l'intérêt plus marqué pour la Seconde Guerre mondiale dont la mémoire résistante a été largement valorisée, la libération qui est considérée comme un événement majeur et célébré, notamment dans le village de Souchez qui « accueille chaque année au mois de septembre, la plus grosse reconstitution du Nord Pas de Calais en Seconde Guerre mondiale » et qui, aux côtés des reconstituteurs passionnés d'histoire, attire des reconstituteurs passionnés de mécanique, de voitures, de camions et autres engins militaires. Benoit Benedetti fait le même constat « c'est beaucoup des véhicules, beaucoup en Jeep, des Sherman, des choses comme ça, ils sont là pour la libération de Nice, des trucs comme ça ».

Ce que nous avons relevé et que nous n'avons pas retrouvé dans les travaux d'Audrey Tuailon Demésy, c'est la dimension internationale qui traverse les identités des reconstituteurs et dont Benoit Benedetti témoigne : « tu vois autant il y a des américains qui font du français, du français qui font de l'américain, des anglais qui font de l'allemand, des allemands qui font du français... Et en fait peu importe d'où tu viens, il y en a plein qui font des nationalités différentes en reconstitution et c'est assez curieux. Parce que toi, t'arrives sur un camp français, là-bas, tu te dis que tu parles français et en fait non, ce sont les américains les gars ils ne parlent pas un mot de français ou enfin très peu, ils connaissent « chargez », « en marche », ils connaissent les ordres de base mais c'est tout ». C'est le même constat que nous rapportait le guide de *la Tranchée de Chattancourt*, dont la famille est impliquée dans la reconstitution. Cependant, il nous révélait aussi des tensions qui semblent résister chez certains, avec l'exemple de son père qui, quand il endosse le costume allemand est mal perçu par d'autres reconstituteurs pro-français qui vont jusqu'à le traiter de « boche ». Il serait intéressant ici d'aller plus loin et de mener l'enquête auprès de ces reconstituteurs français et étrangers pour voir plus en profondeur cette dimension internationale et donc multiculturelle prends formes et discours.

C'est donc avant tout la question de la démarche, du discours, du respect de l'histoire et de la mémoire, la collaboration et l'ouverture qui peuvent légitimer la reconstitution vivante par les scientifiques et les institutions patrimoniales, pour en faire un outil de recherche scientifique et un support de médiation efficace. Car malgré ces critiques négatives, la majorité de nos interviewés à propos de la reconstitution vivante, en reconnaissent tout de même l'intérêt potentiel tout en posant les conditions de réussite, d'intégration. Tout comme celle des sites historiques. Pour François Beirnaert à propos du costume, « cela peut être un artifice, en tout

cas un ingrédient, un outil pour capter l'attention et maintenir l'attention » et il considère d'une manière générale que la reconstitution vivante est « *une façon de s'approprier cette mémoire* ».

9. Discussions. Les tranchées, entre rapprochement et détournement, entre substitutions et mutations ?

Ce dernier chapitre propose de confronter nos observations à certains des concepts que nous avons présentés et discutés dans la première partie de la thèse.

Nous avons d'abord choisi de présenter ce que nous avons nommé les itinéraires biographiques de nos tranchées, pour tenter de saisir ce qui se passe entre le moment de la naissance de la tranchée et aujourd'hui, les étapes et les processus de qualification, d'oubli et de requalification, comment la représentation se forme, circule et se transforme dans de nouveaux espaces, comment elle se multiplie et change de forme, de fonction, d'usage. Cela nous mènera à définir la tranchée comme un être culturel, puis à discuter de sa trivialité, en particulier des processus de détournement et de rapprochement qui émergent à la fois du processus, de l'outil et du discours, des processus de transfert et de substitution dans lesquels ils s'insèrent et enfin des transformations qu'ils opèrent.

9.1. Itinéraires biographiques

Nous proposons ici de mettre en application la méthodologie portée par Igor Kopytoff évoquée en première partie, et de tenter de tracer les biographies des tranchées de notre corpus. Nous ne prétendons pas proposer une biographie ni une histoire sociale complètes et détaillées, cela nous semble impossible car il nous faudrait l'aide d'au moins un historien et de nombreuses recherches supplémentaires mais aussi beaucoup plus de temps. C'est une première proposition, une sorte de base même imparfaite, que nous proposons ici, pour mettre en avant les éléments importants qui jalonnent la vie des tranchées de la Grande Guerre à aujourd'hui et tenter de comprendre ce qui « fait être culturel ». Il s'agit de tenter de définir une biographie au sens donné par Le Larousse, d'un « écrit qui a pour objet l'histoire d'une vie particulière ou d'un événement dans la vie du protagoniste » mais surtout au sens donné par Igor Kopytoff que nous avons évoqué en première partie. Pour rappel, il propose de tenter de « mieux saisir les multiples identités qui les (les objets de la biographie) composent mais aussi les processus qui les forment » et de tenter de « comprendre la façon dont un objet va être culturellement redéfini

et utilisé plus que la façon dont il va être adopté par un groupe social ». Il s'agit ici aussi de tenter de mettre en relation cette biographie culturelle avec l'histoire sociale de la tranchée, comme le préconise Arjun Appadurai et qui sont pour rappel « deux sortes de temporalité, deux formes d'identité de classe, et deux niveaux d'échelle sociale ».

Nous avons emprunté le titre itinéraire biographique et la démarche à Thierry Bonnot, chargé de recherche CNRS dont les travaux tentent « d'appréhender la question du matériel dans la société, et notamment le processus de construction d'un patrimoine collectif » (Bonnot, 2004)¹¹¹⁹ et qui s'appuie sur une démarche pluridisciplinaire convoquant des outils de l'histoire, de l'anthropologie ou encore de l'archéologie. Dans ses recherches, il s'attache à décrire précisément le parcours des objets, pris individuellement, et il s'entretient avec « leurs détenteurs actuels, avec ceux qui les ont fabriqués ou les ont vu fabriquer, avec ceux qui les ont utilisés ou les utilisent encore » (Bonnot, 2015)¹¹²⁰. Pour lui, « la démarche biographique nous invite à observer les objets au plus près, dans leur quotidien, en restant attentifs à l'usage qui en est fait, à leur appropriation par les individus, à leur valorisation par les collectifs » mais il est aussi nécessaire de « considérer dans la durée et dans toute la complexité des mutations et des glissements de statuts au fil du temps et des épisodes de leur parcours ». C'est par ici que nous allons commencer.

Nous ne pourrions pas étudier la biographie de chaque tranchée, prise individuellement et de manière exhaustive tant les informations manquent et les recherches potentiellement longues et complexes. Il est difficile d'étudier précisément par exemple, les processus de qualification, disqualification et requalification proposés comme éléments d'étude des médiations mémorielles par Béatrice Fleury et Jacques Walter, mais nous disposons de suffisamment d'éléments pour en poser les bases et mettre en exergue les changements de statuts, les processus de reconnaissance et d'oubli. Nous tenterons également de voir, en comparant comme Kopytoff le préconisait, des biographies de choses semblables dans des cultures différentes, et d'observer les parallèles existant au sein de sociétés dissemblables entre des objets de dimensions comparables évoluant vers le même usage final.

¹¹¹⁹ Bonnot Thierry. 2004. « Itinéraire biographique d'une bouteille de cidre », *L'Homme*, 170p.

¹¹²⁰ Ibid.

9.1.1. Tranchées de Verdun

Si Verdun est célèbre pour la bataille de 1916 considérée comme la plus longue et l'une des plus meurtrières, elle est déjà une place militaire forte lorsque commence la guerre. La ville est attaquée dès le mois de septembre 1914. Les positions se figent dans le courant de l'automne et en même temps, les premières tranchées apparaissent, un système qui se développe au fur et à mesure que les batailles s'intensifient. On peut considérer que c'est à cette période que naissent les tranchées de Verdun et la première étape de la biographie.

La deuxième étape de cet itinéraire biographique peut être considérée à partir de l'année 1916 où Verdun devient le symbole de la guerre en France. De fait, ses tranchées deviennent aussi un objet symbolique et elles commencent à circuler sur l'ensemble du territoire national mais aussi dans les sphères privées des foyers. Elles deviennent objet de propagande pour l'Etat-major et leur image circule dans la presse mais aussi objet littéraire à travers l'abondante littérature qui émerge dès la guerre, notamment dans les témoignages et les romans publiés par les anciens combattants et les journalistes. Elles deviennent donc un objet de création littéraire, un objet témoin qui sert à dénoncer la violence de la guerre et le sacrifice des soldats mais aussi un objet documentaire pour informer ceux qui n'ont pas été sur le champ de bataille et/ou ceux qui voudraient savoir dans quelles conditions sont morts leurs proches. Elles s'invitent dans le monde de l'art, dans les peintures ou la musique, s'incarnant et circulant à travers les nombreuses chansons dédiées à la guerre et au soldat, revêtant par là une dimension patriotique. Elles sortent aussi du champ de bataille via les lettres et les témoignages écrits et envoyés par les soldats à leurs familles, prenant vie et forme à travers les mots, les croquis, parfois dans les photographies où elles deviennent des objets autobiographiques.

L'après-guerre marque l'avènement du champ de bataille comme lieu de mémoire avec son inscription en zone rouge. Les tranchées sont pour la plupart recouvertes par la forêt et se font moins visibles mais elles sont tout de même dans les parcours de visite notamment ceux des *tours operators*. Mais un monument permet de ne pas oublier leur présence, le monument de la Tranchée des Baïonnettes Les cimetières, monuments aux morts notamment l'Ossuaire de Douaumont deviennent cependant au fil du temps les lieux des cérémonies officielles, représentants plus significatifs de l'ampleur du conflit et de ses conséquences. Aujourd'hui sur le site, quelques éléments du système de tranchée sont mis en valeur et signalés par des

panneaux et accompagnés de quelques éléments d'information historique comme le boyau des Carrières ou le boyau de Londres dont les parois ont été d'ailleurs renforcées à certains endroits avec des planches de bois. Du côté allemand, Verdun intègre la mémoire nationale à partir de la fin des années 1920 pour devenir un objet de propagande anti-français et participera à l'élaboration de l'image du soldat nazi de la Seconde Guerre.

Avec la création du mémorial et de son espace muséographique en 1967, les tranchées deviennent un objet muséal multiforme qui s'incarne dans l'espace d'exposition à travers les photographies, documents, plans, textes et souvenirs mais aussi un vaste diorama reconstituant le champ de bataille¹¹²¹. C'est un objet documentaire et pédagogique qui se transformera au moment de la rénovation du Mémorial. La reconstitution virtuelle proposée par *Paysage de guerre - Paysage de paix* est une nouvelle étape dans la vie et la représentation des tranchées de Verdun, un nouvel état.

Les tranchées de Verdun continuent à circuler sous forme tangible ou numérique dans l'espace local, national mais aussi international. Elles deviennent aussi objet de divertissement, le spectacle des *Amoureux de Verdun* du Puy du Fou et l'escape game *Verdun 1916* d'Hominum en sont des exemples probants. Dans la sphère d'internet, les images et représentations des tranchées de Verdun circulent et sont de plus en plus nombreuses avec la multiplication des blogs, sites d'amateurs ou de professionnels, mais aussi avec la mise en ligne des archives numériques institutionnelles ou privées. Elles deviennent donc aussi un objet économique, un objet marchand. Cette valeur marchande est plus ou moins directe, de l'achat du billet d'entrée pour le Mémorial à celui d'un billet d'entrée pour le Puy du Fou ou pour une session d'escape game. Étroitement liées avec le tourisme, elles attirent des visiteurs qui vont payer pour les visiter mais aussi contribuer potentiellement au développement de l'économie locale. Mais mises en avant par les offices du tourisme et les voyagistes, elles deviennent aussi des objets de promotion touristique et des marqueurs de l'identité du territoire.

Cependant, Verdun est une histoire à part et les trajectoires biographiques des autres tranchées ne sauraient être similaires.

¹¹²¹ <https://memorial-verdun.fr/exposition-documentaire/partie-1> [consulté le 12 novembre 2022]

9.1.2. La tranchée de Louis Barthas

La tranchée de Barthas ou du Moulin rouge suit un début de parcours similaire à celui de toutes les tranchées mais contrairement à Verdun, le champ de bataille n'est pas classé et il revient dans le domaine privé. La commune de Neuville Saint Vaast reste tout de même un lieu privilégié de la mémoire de la Grande Guerre pour les Français mais aussi pour les alliés.

Les tranchées qui sont préservées sur le territoire de la commune dès la guerre sont celles du monument de Vimy, grâce aux canadiens. Elles appartiennent à la mémoire canadienne plus qu'à la mémoire nationale française. Les autres disparaissent, rebouchées, refermées pour laisser la place aux cultivateurs, il n'en reste que des traces plus ou moins visibles. Ce sont plutôt les monuments aux morts et les cimetières qui sont les principaux objets de mémoire et la tranchée du Moulin rouge disparaît et il faudra attendre 2015 pour qu'elle refasse surface.

La publication des écrits de Barthas par Rémy Cazals marque un renouveau dans la vie de la tranchée du Moulin rouge. Le livre circule dans l'espace national, auprès des spécialistes et des amateurs, mais aussi auprès du grand public. La tranchée du Moulin rouge s'inscrit dans les mémoires comme étant celle de la stupidité et de l'absurdité de la guerre, celle qui engloutit les soldats dans la boue. Mais elle devient aussi le symbole de l'espoir et du triomphe de l'humanité car c'est de là que partent les fraternisations et c'est également à cet endroit que le caporal fait le souhait de voir un jour s'ériger un monument à la gloire des fraternisations et cette citation ne manque pas d'être remarquée.

La tranchée du Moulin rouge devient ensuite un objet politique mais toujours associé à la citation de Louis Barthas. Elle est citée dans les discours d'élus locaux d'abord puis par le président de la République François Hollande, désireux de fédérer le territoire autour de l'histoire des fraternisations et de le marquer d'une action forte. A ce moment-là, elle entre dans la mémoire nationale, et incarne les valeurs de la République derrière les mots du président Hollande : « la fraternité est une valeur de la République qui lie de manière indissoluble ceux qui vivent sur le territoire national. Elle est bien davantage qu'un mot inscrit dans notre devise républicaine. »¹¹²². Elle devient aussi objet de lutte mémorielle avec le projet de Christian Carion, qui réussit à convaincre le maire de la commune mais aussi la communauté urbaine

¹¹²² Discours d'inauguration du monument des fraternisations par le président François Hollande <https://www.vie-publique.fr/discours/197339-declaration-de-m-francois-hollande-president-de-la-republique-sur-la> [consulté le 27 septembre 2023]

d'Arras et de la région Nord-Pas-De-Calais. A travers le monument des Fraternalisations, la tranchée reprend forme et corps sur le champ de bataille, même si ce n'est pas à son emplacement original. Elle est tout de même présente, stylisée, symbolisée par le cheminement de l'entrée du monument à la ligne de front avant de leur faire « prendre de la hauteur », physiquement et intellectuellement, sur la guerre. Elle s'incarne également sur les panneaux qui jalonnent le monument, à travers des textes, devenant ainsi objet de médiation. En ceci, elle est un objet social, fédérateur, créateur de lien entre les individus.

La même année, la tranchée du Moulin rouge est exhumée. De tranchée de combat, lieu de vie, un lieu de sépulture à un élément du paysage portant des stigmates peu visibles de son passé, elle devient objet scientifique et archéologique avec les fouilles réalisées par le Service archéologique de la ville d'Arras et un objet de médiation à travers le dispositif qui est installé sur site. L'idée de mener de la localiser précisément et de mener des fouilles vient d'une découverte, celle d'un lot de photographies acheté par l'archéologue Alain Jacques. Ici, l'objet présent sur les photographies est un objet témoin, un objet documentaire et scientifique. Si la tranchée est rebouchée après les fouilles, son tracé est matérialisé grâce aux poteaux de bois et aux barbelés et les vestiges du moulin sont, eux, préservés. A partir de ce moment-là, deux formes tangibles de la tranchée du Moulin rouge cohabitent sur le même territoire, la tranchée originelle à travers le dispositif de valorisation et la tranchée symbolique, mémorielle à travers le monument. Ce sont aussi deux images et représentations très différentes, complémentaires.

Autre grande étape de cet itinéraire biographique de la tranchée de Barthas, celle de sa reconstitution virtuelle qui marque une évolution dans son statut d'objet de médiation. Elle devient le témoin des événements passés, un marqueur de la mémoire mais aussi, à travers le projet qu'elle porte, un objet de lutte pour la paix. Le monument et la tranchée deviennent objet des politiques touristiques locales, une étape présentée comme incontournable par les offices du tourisme locaux, et objet touristique pour les visiteurs qui parcourent le territoire qu'ils soient ici pour la mémoire ou pour découvrir l'ensemble du patrimoine culturel local. Comme pour les tranchées de Verdun, elles deviennent aussi un objet souvenir pour le visiteur, un objet qui s'ancre dans son esprit les traces, les éléments les plus marquants de sa visite. Avec la tranchée de Barthas, l'histoire et la mémoire française de la Grande Guerre trouvent leur place sur un territoire plutôt traversé par celles des alliés mais aussi un peu, celle des allemands, c'est un objet de réappropriation d'une mémoire sur un territoire.

9.1.3. Les tranchées de Chattancourt et de Massiges

La *Tranchée de Chattancourt* a disparu après la guerre, ensevelie sous la terre et rendue à la vie civile. Elle redevient en quelque sorte matière pour les agriculteurs propriétaires du terrain et ne subsiste que quelques traces plus ou moins visibles. Ce n'est qu'après l'achat du terrain, qu'elle revient dans le paysage local. A la différence de la *Tranchée de Massiges*, dont l'exact emplacement a fait l'objet de recherches et de fouilles archéologiques supervisées par des archéologues officiels, Chattancourt est reconstituée par les membres de l'association à partir de leurs recherches personnelles et sans contrôle scientifique. S'il est fort probable qu'une partie de la tranchée actuelle croise à certains endroits la tranchée originelle, le tracé exact de cette dernière n'est pas connu. En ceci, l'actuel dispositif constitue une « autre » tranchée de Chattancourt, une sorte d'avatar dont les liens avec la tranchée originelle sont bien difficiles à cerner. La *Tranchée de la Main de Massiges* diffère en ce qu'elle a remis à jour la tranchée originelle et qu'elle s'appuie sur ce fait sur la recherche scientifique. La tranchée aujourd'hui reconstituée est donc bien la tranchée originelle. On voit ici son évolution de l'objet militaire, à l'objet scientifique, l'objet de recherche pour devenir objet de médiation sur l'histoire, la mémoire et le patrimoine. C'est en ceci que nous nous posons la question de savoir qui est l'actuelle *Tranchée de Chattancourt* ? Il nous semble ici qu'on peut la considérer soit comme une évolution de la tranchée originelle soit comme un objet à part entière mais qui prend l'originelle pour matière première et préalable à sa construction, voir comme les deux à la fois.

Quel que soit l'angle sous lequel on l'appréhende, sa naissance serait alors comprise entre le moment de l'achat du terrain, même si l'idée existait avant, elle se concrétise et prend vie au moment où David Amberg devient propriétaire du terrain, et son ouverture au public.

La tranchée de Chattancourt est pensée pour être un objet de médiation, un objet pédagogique à forte dimension mémorielle mais elle démarre son parcours en tant qu'objet social, créateur de lien et fédérateur de la communauté que constituent les membres de l'association et ceux qui gravitent autour sans pour autant être membre officiel. Une fonction qui se poursuit encore aujourd'hui. C'est aussi le cas de celle de la Main de Massiges qui fédère une large communauté de membres plus ou moins actifs et impliqués.

Elle est ensuite objet de médiation mais aussi lieu, car lors des visites guidées, elle est à la fois l'espace et le sujet de la médiation. Lorsque les membres sont habillés en tenue

d'époque, elle devient aussi l'univers, le décor de leur mise en scène. Elle est aussi un objet économique. La relation qui se dessine entre la tranchée et la boutique du musée, laisse entrevoir que la visite de la première ne manquera pas d'inciter les visiteurs à investir la deuxième et à acheter des objets. Ces derniers, qui peuvent être considérés comme une extension de la tranchée pour les visiteurs désireux de se l'approprier ou de s'assurer de la pérennité du souvenir de leur passage et de leurs émotions, vont alors se voir attribuer une valeur marchande. Les profits de ces ventes, du moins une partie, est reversée à l'association pour financer l'entretien et la valorisation du dispositif. La dimension économique se lit aussi au niveau du territoire, car en tant que lieu touristique, elle attire des publics susceptibles de dépenser de l'argent sur place et donc de contribuer au développement de l'économie.

A travers ses objets mais aussi à travers les photographies et les vidéos, à travers les souvenirs eux-mêmes, l'image de la tranchée va continuer à circuler hors de Chattancourt, dans les espaces privés des esprits et des foyers des personnes qui les ont achetées. Elle circulera aussi sur l'espace public du web, à travers des publications postées sur les réseaux sociaux. Sa représentation va évoluer pour former une représentation propre à chaque visiteur, et qui sera potentiellement modifiée à chaque fois qu'elle sera évoquée.

9.1.4. Que dire d'*Apocalypse 10 destins*, rattachée à un site et un établissement précis ?

L'itinéraire de la tranchée d'*Apocalypse 10 destins* a pour point de départ la construction des tranchées sur le territoire de Cambrai. Ce sont plutôt les chars et les exploits britanniques qui sont évoqués lorsque l'on parle de cette bataille pendant laquelle les troupes alliées font la démonstration des « avantages décisifs de l'usage massif des chars pour percer efficacement les lignes de front en limitant les pertes humaines », selon le site des archives départementales du Pas de Calais^{1123 1124}.

¹¹²³ <https://www.archivespasdecalais.fr/Decouvrir/Chroniques-de-la-Grande-Guerre/Histoires-de-la-Grande-Guerre/Debut-de-la-bataille-de-Cambrai> [consulté le 12 septembre 2023]

¹¹²⁴ En témoigne aujourd'hui le centre d'Interprétation Cambrai Tank 1917 implanté sur la commune de Flesquières. Il a été construit pour accueillir le char "Deborah 51", l'un des 476 chars engagés lors de la Bataille de Cambrai, enseveli pendant la bataille et redécouvert en 1998, sous 5 mètres de terre, après 6 ans de recherche par un passionné d'histoire Philippe Gorczynski. Il est exhumé la même année sous la supervision des archéologues Yves Desfossés du SRA et Alain Jacques du service archéologiques d'Arras, avant d'être classé monument historique

Comme beaucoup d'autres, elle entre dans les collections du Service photographique et cinématographique par le biais des images collectés par les opérateurs du service dont fait partie Albert Samama-Chikli. Ce qui est intéressant ici c'est que les tranchées de Cambrai sortent du champ de bataille pour s'inscrire dans les collections de l'ancêtre de l'ECPAD avant de servir de matière pour la reconstitution de la tranchée virtuelle cent ans plus tard.

Les tranchées de Cambrai sont alors tout à tour objet militaire, objet de propagande, objet de patrimoine et objet témoin de la guerre puis objet historique pour la reconstitution avant d'être l'objet du décor de l'expérience qui nous intéresse. La tranchée virtuelle qui est en réalité une représentation constituée de la somme des images d'archives consultées par l'équipe de production, devient une représentation qui représente toutes les autres. Elle devient lieu de médiation s'effaçant cependant en faveur du récit autour du reportage de guerre et de l'expérience interactive dont elle incarne l'univers, ce qui fait d'elle un objet scénographique. Elle devient ponctuellement elle-même l'objet du récit quand l'immersant est invité à prendre une photographie ou une vidéo et qu'il voit s'afficher l'image originale qui a servi à la construction de la tranchée virtuelle. Remise en situation et incarnée dans le récit, la tranchée devient objet narratif. Cette image virtuelle cohabite également avec celles qui gravitent autour du roman graphique *Apocalypse 10 destins*, inscrites sur plusieurs supports. Ensemble, elles forment une représentation singulière multiforme des tranchées de Cambrai, à la croisée des mémoires française et canadienne, circulant à la fois sur le web et sur les territoires des deux pays.

9.1.5. Thiepval

La tranchée du bois de Thiepval donne un exemple de l'itinéraire des tranchées à l'étranger, en lien avec un territoire précis. Comme beaucoup d'autres, elle est née pendant la guerre, a disparu après la guerre, recouverte par une forêt et ses traces sont peu visibles. Ce n'est que lorsque le terrain est acheté par l'association que la tranchée va être exhumée. Elle refait surface en tant qu'objet archéologique, faisant l'objet d'un projet de recherche et de fouilles de l'association. Cependant, les tranchées du Bois de Thiepval n'ont pas totalement

l'année suivante source : vidéo présentée au sein du musée Cambrai Tank / 2017 et mise en ligne sur la plateforme Vimeo, La recherche de Deborah, Cambrai, <https://vimeo.com/244346152> [consulté le 12 septembre 2023]

disparu pour autant, elles circulent sur le territoire irlandais, à travers les photographies, témoignages et documents d'archives qui finiront par s'incarner dans le Centre du patrimoine de la Somme inauguré en 1994 sur la commune de Conling, à quelques dizaines de kilomètres de Belfast. C'est la même association qui dix ans après, en 2004, achète le bois de Thiepval pour y mener son projet de recherche. Petit à petit, des tronçons de tranchées sont exhumés, nettoyés avant d'être réaménagés. Le bois est ouvert à la visite, les tranchées deviennent objet de mémoire, objet témoin de l'histoire et objet de médiation. Les membres de l'association sont invités à participer aux fouilles ce qui fait d'elles également un objet social, fédérateur d'une communauté.

Le projet de la BBC marque une nouvelle étape dans la vie des tranchées de Thiepval. Leur modélisation fait d'elles un objet numérique, une sorte double virtuel qui devient la matière d'une expérience documentaire et mémorielle en réalité virtuelle. Elle devient également le lieu où s'incarnent et se matérialisent les témoignages des anciens soldats, ou s'incarne le récit de la bataille de la Somme. Sa mise en ligne en 2016 sur la plateforme YouTube marque son entrée sur l'espace d'Internet avec une large diffusion puisqu'elle totalise aujourd'hui plus de 59 000 vues. Elle devient un objet numérique de mémoire, mais on peut aussi y voir, cela serait à creuser, un objet communicationnel qui montre ou renforce l'image de la BBC comme une institution médiatique innovante.

Pendant le centenaire, les premières opérations de fouille de tranchées d'entraînement ont lieu en Irlande, offrant une représentation nouvelle des tranchées et des troupes irlandaises qui vient s'ajouter aux nombreuses manifestations, événements qui ont lieu en Irlande. Il serait intéressant ici d'analyser plus en détail comment cette mémoire est mise en lien avec celle de Thiepval mais aussi de creuser au niveau local pour voir comment les habitants de la commune et des communes alentour se sont appropriés cette mémoire et quels usages ils en font.

9.1.6. Que dire d'*Empire soldiers* et de *War Remains*

Les tranchées montrées dans ces deux expériences ont pour point commun de ne pas être attachées à une localisation, un site particulier. Elles sont reconstituées comme étant une tranchée type, une tranchée témoin de toutes les autres. Si les représentations proposées et leurs

itinéraires sont différents, ils montrent tout de même des similitudes en s'installant dans les espaces de musées et de lieux culturels pour devenir objets et lieux de médiation.

Les tranchées d'*Empire Soldiers* viennent des images de celles qui ont accueilli les troupes caribéennes et que l'historien Karl Arthur a trouvé au cours de ses recherches. D'objet militaire, elles sont devenues objet témoin, objet d'archive, objet documentaire pour l'historien et objet scientifique. Elles deviennent ensuite à travers l'album musical, objet de création artistique, elles s'incarnent dans les paroles des chansons mais aussi de revendication politique et citoyenne par Karl Arthur comme plus tard avec le studio MBD qui porte des histoires engagées. Au cours du projet de réalité virtuelle, leur représentation visuelle évolue et on passe de l'image d'archive à une image numérique, scénarisée. L'esthétique n'est pas ultra réaliste, car ce n'est pas tant de la tranchée dont on parle que du vécu des soldats. Ce n'est pas l'image des tranchées dans lesquelles ont combattu les soldats en Flandres, c'est une nouvelle image qui est proposée comme exemple de toutes les autres. Cette image cohabite avec celles portées par le spectacle de danse et se diffuse grâce à la plateforme YouTube sur l'espace du Web. Elle touche une communauté moins large que le dispositif de la BBC, totalisant aujourd'hui un peu plus de 2000 vues, mais les moyens de communication et l'audience dont dispose la BBC sont beaucoup plus importants que ceux du studio. Pour MBD, cette tranchée fait partie également d'un projet pédagogique. Elle vient comme base de départ d'une réflexion sur la Première Guerre mondiale, les troupes caribéennes et la guerre en général, et des supports de cours sont proposés aux enseignants et à leurs élèves, via le site internet du studio.

Les tranchées de *War Remains* sont elles aussi constituées à partir de nombreuses images d'archives et sont présentées une tranchée modèle de toutes les autres. Dan Carlin a déjà ébauché son image des tranchées à travers la série de podcast qu'il a proposée à son public pendant le centenaire, sur la base de ses recherches. C'est cette image composée de multiples documents d'archives, qui sert de base à l'élaboration de la tranchée phygitale. Car ce qui est intéressant ici c'est de voir comment plusieurs images de la même tranchée cohabitent, entre virtuel et tangible à travers l'installation, pour former dans l'esprit de l'immersant une seule représentation.

En fonction des lieux où elles sont présentées, leur statut évolue et s'hybride. Dans les festivals comme le Festival du film de *Tribeca* aux Etats-Unis, dédié à la création cinématographique, elles sont présentées comme une œuvre artistique, une nouvelle forme

d'écriture immersive de la mémoire mais nul doute qu'elles sont aussi objet de mémoire pour les immersants voir objet de recherche ou documentaire dans le domaine des nouvelles écritures pour les professionnels qui s'y trouvent. Dans le National WWI Museum and Memorial de Kansas City, elles deviennent un objet de médiation et entrent en dialogue avec les collections du musée.

Si les concepteurs d'*Empire soldiers* ont utilisé la plateforme de YouTube pour diffuser leur dispositif, ceux de *War Remains* ont choisi de la diffuser sur les plateformes des constructeurs Viveport et Oculus, véritables banques de contenus en tous genres, pour toucher une plus large audience, mais aussi tenter de rentabiliser leur investissement. Il est intéressant de noter qu'un usage inédit émane de cette situation avec la mise en ligne de leur expérience par des utilisateurs, propriétaires et animateurs de chaîne YouTube fait encore évoluer les représentations et les usages de cette tranchée. Le principe est simple, se filmer pendant l'expérience et la commenter en direct, en parallèle filmer ce que l'on voit à travers un écran d'ordinateur et synchroniser ces deux vidéos dans un montage que l'on met en ligne sur YouTube. L'un d'entre elle vient d'un créateur de contenu spécialisé dans le jeu en VR dont le pseudonyme est *A Wolf in VR* suivi par 432 000 abonnés. Sa vidéo totalise plus de 50 000 vues. Même si l'on n'a pas aujourd'hui connaissance des statistiques d'achat et de téléchargement de l'expérience sur les plateformes des constructeurs, si l'on ne sait pas combien de personnes ont pu voir l'expérience dans les lieux où elle a été présentée, cette audience importante est très probablement égale même supérieure à toutes les autres. Cependant ici il y a une limite, on ne sait pas ce qu'en ont pensé les personnes qui l'ont vu à travers les yeux du youtubeur et dans quelle mesure elles se sont intéressées à l'expérience, la technologie, la narration et dans quelle mesure elles ont perçu voire intégré ou se sont approprié sa dimension commémorative et mémorielle. On peut imaginer que d'autres raisons ont pu amener des personnes à regarder la vidéo, mais pour pousser plus loin l'analyse, il faudrait ici mener une enquête auprès de cette communauté. A travers cette pratique, la tranchée devient un objet de création de contenu numérique pour YouTube et sert le développement des activités des youtubeurs qui s'en sont emparé, elle est donc à certains égards un objet de communication, de marketing.

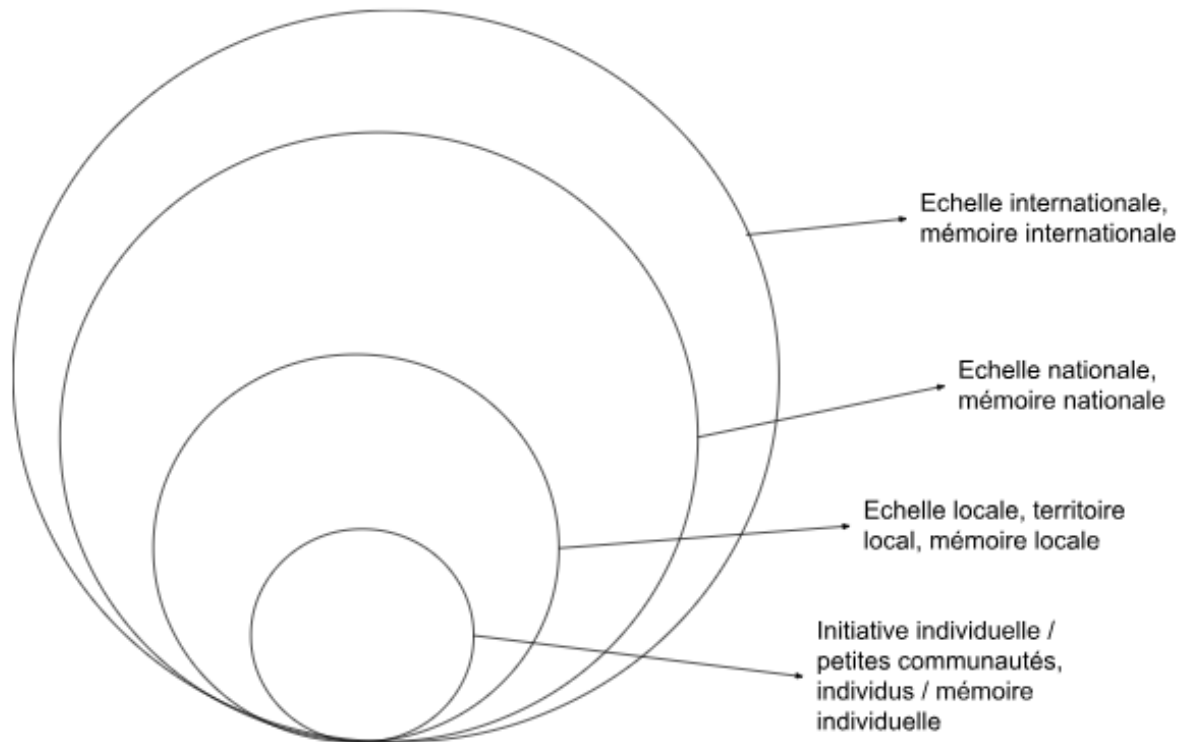
Les tranchées de *War Remains* peuvent aussi être envisagées comme un objet économique, puisque l'expérience a bénéficié de fonds et surtout, son accès est soumis à l'achat d'une licence ou d'un billet d'entrée. Elles sont également devenues objets de communication pour Dan Carlin comme pour les studios partenaires et le musée, qui promeuvent l'innovation

technologique au service de la mémoire et de sa transmission. Elle ancre leur image dans l'ère de l'innovation et de la technologie.

9.2. Les tranchées comme être culturel ?

Ces itinéraires biographiques permettent de mieux saisir les processus sociaux porteurs de savoirs et de représentations ainsi que les ressources multiples sur lesquelles ils s'appuient. A travers les itinéraires biographiques, nous voyons comment la tranchée va évoluer et revêtir de multiples identités, en partant de sa naissance sur le champ de bataille pour traverser le temps jusqu'au présent, en prenant des formes, des itinéraires et des fonctions plurielles qui parfois se succèdent et parfois se juxtaposent. Elle incarne un récit historique et mémoriel, qui circule et se transforme à chaque fois qu'il est réécrit. A travers ces exemples on voit émerger les cercles de la cartographie évolutive du patrimoine monumental de Patrick Fraysse, avec l'implication des quatre niveaux, individuel au niveau de la trouvaille par les individus, le niveau scientifique et l'élaboration des savoirs historiques, le niveau institutionnel avec la mise en place des musées et des sites historiques, le niveau global avec l'apparition de nouveaux acteurs. On pourrait proposer sur le même modèle, un schéma de la mise en mémoire sur la base d'une échelle spatiale.

Schéma 8 : Cartographie évolutive des médiations mémorielles

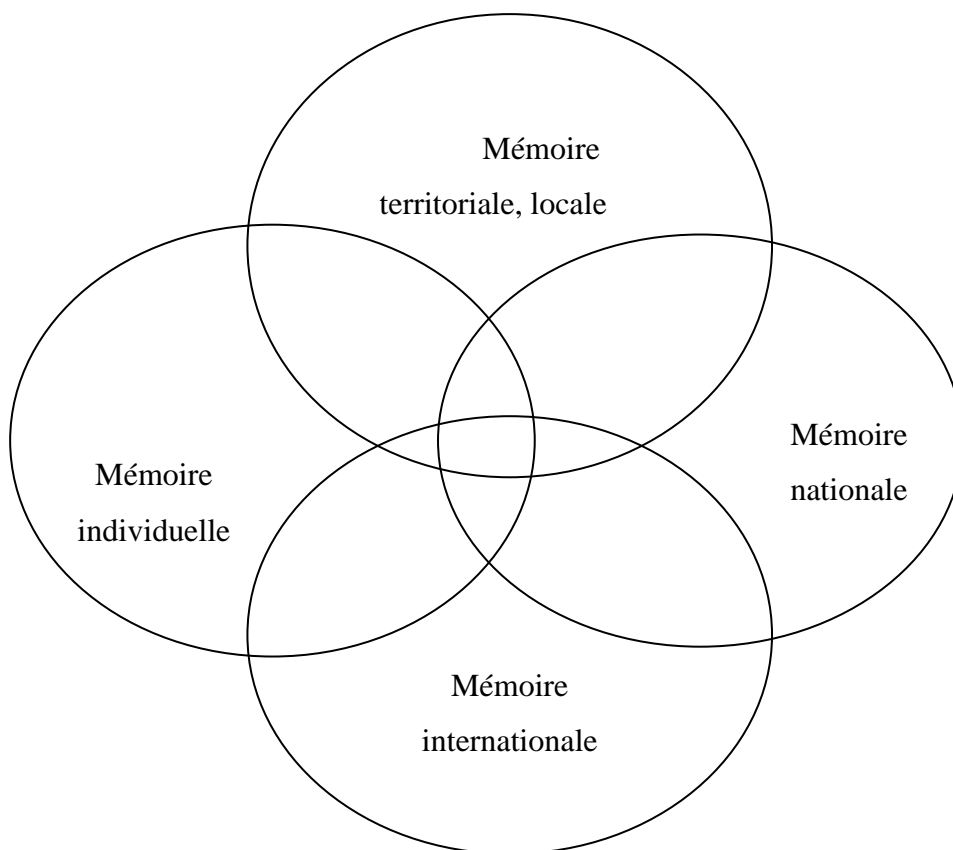


Cependant, le parcours n'est pas toujours linéaire, et cette cartographie si elle peut être un outil intéressant doit être complétée voire totalement reprise pour mettre en évidence, si cela est toutefois possible, les multiples parcours, allers-retours et itinéraires des tranchées. Si l'on reste sur l'exemple des fraternisations et de la tranchée de Barthas, qui sont d'ailleurs deux choses différentes, il est difficile de les intégrer. Les fraternisations font l'objet de quelques monuments en France mais leur mémoire est plus forte en Angleterre et nous l'avons vu avec François Beirnaert, elles sont entrées dans le récit national à travers l'érection d'un monument dédié même si cette mémoire est associée au football, et fondée sur une légende. D'un certain point de vue, on peut dire que les fraternisations sont entrées dans le récit officiel des alliés avant d'entrer dans celle de la France. On observe aussi que l'histoire des fraternisations a circulé dans l'espace national français notamment grâce au film de Christian Carion mais il

s'est écoulé plusieurs années avant qu'elle entre dans le récit officiel. Idem avec le récit de Barthas qui a circulé à travers le livre dont fait l'objet son témoignage, depuis les années 70.

Il nous faudrait bien sûr aller plus loin et compléter nos itinéraires. Peut-être faudrait-il y ajouter pour l'approfondir, l'observation plus précise des circulations qui s'opèrent dans l'espace patrimonial public et privé. Il s'agirait aussi de voir ce qui dans chaque récit relève de chaque type de mémoire et de prendre en compte les évolutions de ces mémoires. Cela nous donnerait un graphique qui pourrait s'appuyer sur celui présenté ci-dessous et qui pourrait être utilisé à différents moments de la vie de l'objet mémoriel dans une perspective aussi comparative.

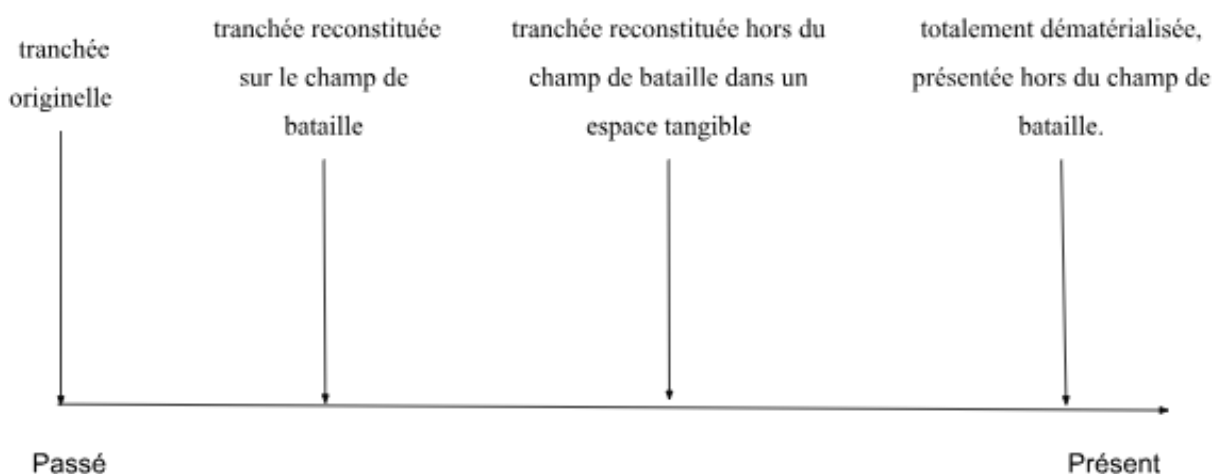
Schéma 9 : Sphères mémorielles



Cependant, il nous faudrait un outil pour représenter ces circulations, une cartographie plus générale, adaptable et évolutive.

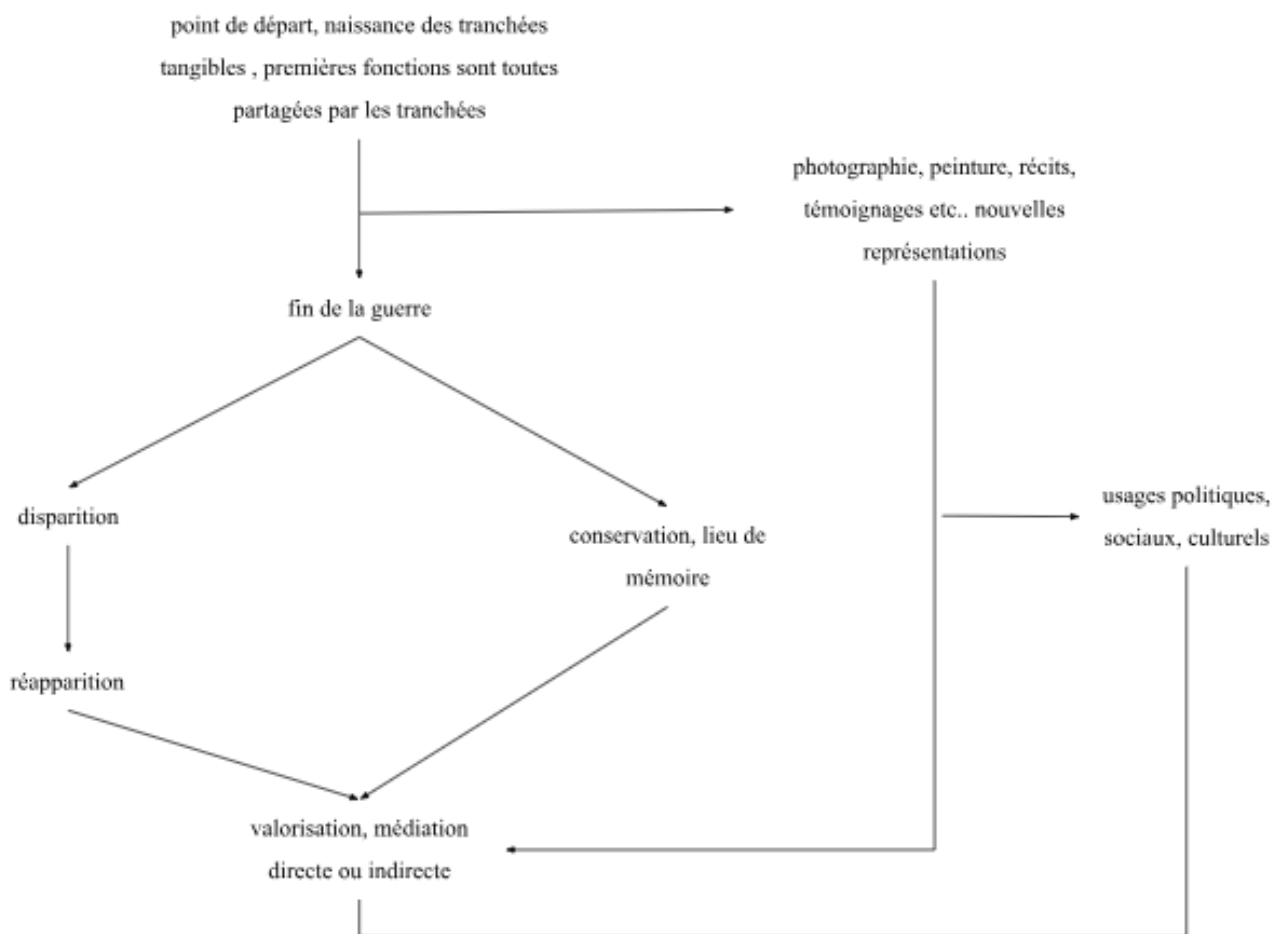
Si l'on adopte un instant le point de vue d'Arjun Appadurai évoqué en première partie, et si l'on demande quelle est l'histoire sociale de la tranchée, en l'observant sur un temps long, en essayant d'identifier « les réorientations à long terme (affectant souvent la demande) et les dynamiques à grande échelle qui transcendent les biographies de membres donnés de telle classe ou type », que nous disent ces parcours ? La tranchée est passée d'objet militaire à objet de médiation du passé ou dialogant dans des mesures différentes, histoire, mémoire et patrimoine. Rapidement elle s'émancipe du champ de bataille pour s'inscrire dans d'autres champs, sur d'autres supports, par la photographie, la presse, dont les fonctions sont de soutenir la propagande de l'État et d'informer le grand public, mais aussi à travers les témoignages et les lettres des soldats. Dans la sphère publique comme privée, ces images cohabitent et s'inscrivent dans des imaginaires sans cesse influencés par le récit individuel et collectif de la guerre. La tranchée devient un objet à part, déconnecté du champ de bataille dont elle fait partie, du no man's land et des tranchées allemandes, mais aussi de l'arrière, des campements et de la vie civile.

Schéma 10 : Affranchissement des dispositifs de reconstitution par rapport au champ de bataille



Sans vouloir enfermer les tranchées dans la généralité, un écueil contre lequel Yves Jeanneret met en garde le chercheur, il est tout de même possible d'observer des similitudes dans ces parcours.

Schéma 11 : Schéma récapitulatif des itinéraires des tranchées

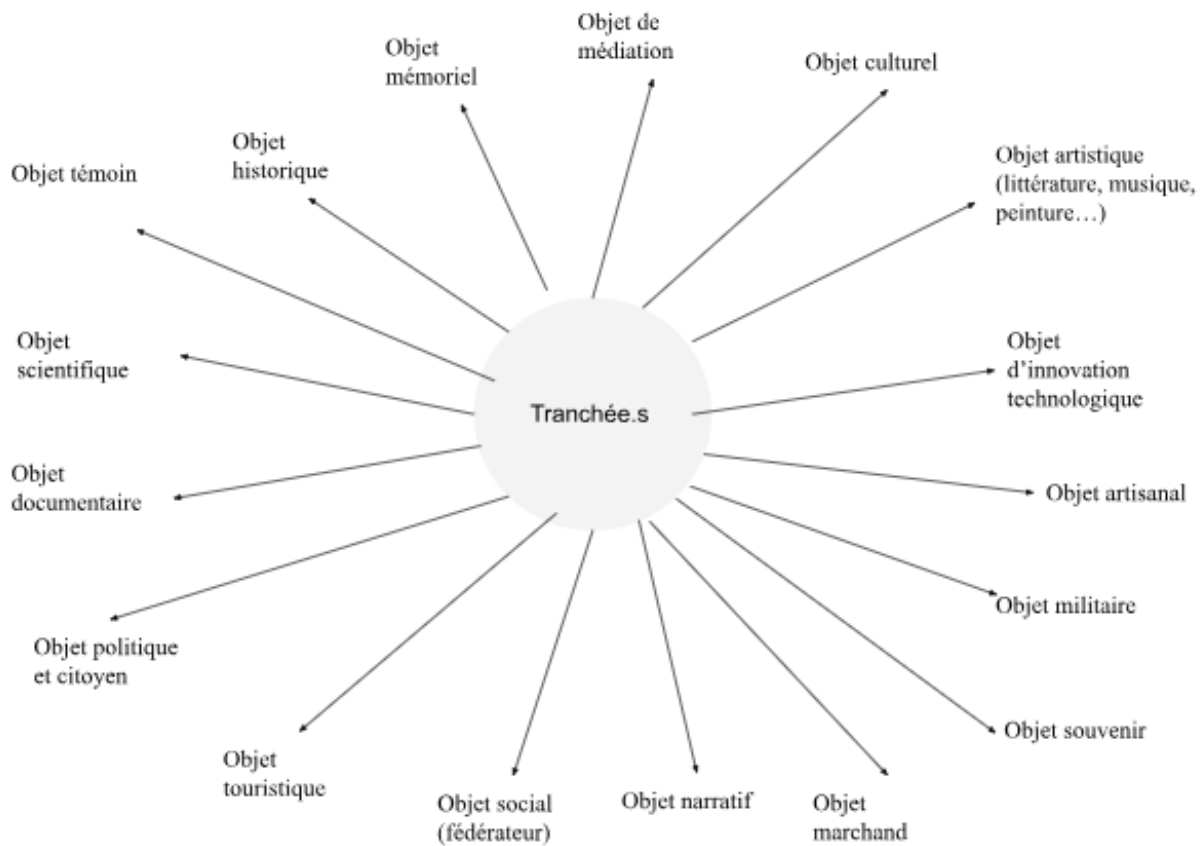


Nous voyons bien les dynamiques à grande échelle concernant l'histoire sociale des tranchées, le changement de rapport au passé dans une perspective présentiste, l'intérêt relativement récent pour l'histoire des hommes, l'évolution du récit national, l'ouverture vers la collaboration franco-allemande, l'effet centenaire et la réactivation d'une mémoire nationale

forte. Cependant, l'histoire des tranchées est aussi liée à de multiples parcours individuels. Dans quelle mesure ces initiatives prises par des individus, opèrent des reconfigurations et dans quelle mesure influencent-elles l'histoire sociale des tranchées ? C'est peut-être ici un tout autre sujet que nous abordons et nous n'avons pas tous les éléments pour y répondre, ni toutes les compétences. Malgré tout, de ce que nous avons pu observer, les initiatives individuelles ont beaucoup contribué à faire évoluer nos connaissances de la Première Guerre mondiale. Nombre de musées de la Grande Guerre sont ou ont été issus de collections privées. Beaucoup d'entre eux, si ce n'est la majorité, sont encore des « petits » musées, petits par l'espace et les collections, tenus par des membres de la société civile, des individus seuls ou travaillant en communauté. Certains comme le musée de la Grande Guerre de Meaux ou le musée Jean et Denise Letaille ont été récupérés par le politique et sont venus soutenir le récit national. Tout comme le Monument des fraternisations, porté à l'origine par Christian Carion, a offert la reconnaissance des fraternisations par le récit national. Que dire aussi de toutes les associations qui œuvrent pour la préservation et la valorisation des vestiges, celles qui font de la reconstitution ?

L'examen des itinéraires met également en exergue les multiples usages de la tranchée que nous avons tenté de rassembler dans le schéma ci-dessous.

Schéma 12 : Usages des tranchées



A travers ce schéma, qui ne se veut ni exhaustif, ni classificateur et hiérarchisant, on perçoit comment la tranchée s'inscrit dans une multitude de discours, de supports, de pratiques. Chacun est associé à une ou plusieurs représentations, porté par de multiples pratiques et s'inscrivent dans un ensemble d'idées et de valeur, en faveur de la paix, de l'humanisme au sens large, portant des valeurs positives et négatives, associées au sacrifice, à l'engagement, l'acceptation de l'autre, la tolérance, la citoyenneté, la souffrance, la violence, l'exclusion, la peur, la discrimination ou la mort.

Les terrains sur lesquels opèrent notre être culturel sont aussi multiples, le champ de bataille, le hors champ avec deux grands espaces, l'espace tangible et l'espace numérique. Nous avons vu que ces espaces tangibles sont des terrains privés appartenant à des particuliers et qui évoluent pour devenir ce qu'ils sont aujourd'hui, des espaces publics patrimoniaux. Tous ont

changé de statut lorsqu'ils ont été mobilisés par la guerre, devenant espaces militaires, mais des espaces dont certaines parties sont aussi devenues des lieux de mémoire pendant que sur d'autres les combats faisaient encore rage. Ce qui en fait des espaces publics à vocation hybride, à la fois militaire et mémorielle. Après la guerre, certains, voire la majorité, ont été rendus à leur fonction d'origine, avant de changer encore de statut avec leur rachat par les associations et de devenir espaces publics patrimoniaux et espaces de médiation. D'autres, plus rares, comme la zone rouge de Verdun, ne sont pas revenus à leur fonction d'origine, ils ont été mobilisés par et pour la mémoire et la commémoration des soldats morts, ils sont donc devenus des espaces mémoriels, avant de devenir aussi des espaces de médiation avec l'installation d'un musée, d'exposition et autres dispositifs de médiation, simultanément (avec les visites des tours operators par exemple) ou successivement. Concernant les espaces numériques, la configuration est différente parce que les espaces ont été créés comme des espaces publics patrimoniaux mais, il n'y a, du moins dans notre corpus, pas d'espace numérique privé devenu espace public.

Les représentations des tranchées circulent donc et se transforment à travers des photographies, des témoignages, des reconstitutions, des romans historiques, des œuvres de fiction, des journaux et des magazines, des spectacles, toutes sortes d'événements, des jeux vidéo, au cinéma et encore bien d'autres. Ces observations et ces constats, sont pour nous des éléments qui attestent que la tranchée est un être culturel comme définit par Yves Jeanneret, qu'elles sont « un système d'idées, de valeurs qui incarnent un objet de la culture dans une société tout en se transformant constamment à partir de la circulation des textes, des objets et des signes » (Jeanneret, 2014)¹¹²⁵. L'observation de la tranchée, de ses multiples usages et supports de diffusion, ses multiples réécritures, révèle bien « des processus sociaux producteur de savoirs et de représentation qui mettent à profit des ressources multiples, techniques, symboliques, mémorielles » (Jeanneret, 2014)¹¹²⁶. Il nous semble que l'on peut également la définir comme un composite selon la définition de Joëlle Le Marec, et dans la partie suivante, nous tenterons plus spécifiquement de discuter ses réécritures mais aussi de savoir comment la tranchée sert de repère d'interprétation et de valeur.

¹¹²⁵ Jeanneret Yves. 2014. *Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éditions Non Standard. 784 p.

¹¹²⁶ Ibid.

9.3. Réécritures, circulations

Nous proposons ici de discuter autour des trois questions qui nous ont semblé les plus pertinentes par rapport à nos travaux, en nous appuyant sur les concepts présentés et discutés en première partie de la thèse mais aussi sur d'autres qui nous ont semblés complémentaires.

9.3.1. Mondes possibles et expériences authentiques ? Entre détournement et rapprochement, entre fiction réaliste et réalité fictionnelle.

Les concepteurs des espaces immersifs de reconstitution de tranchées que nous avons observés ne tentent pas réellement de nous faire vivre ou revivre la guerre. Ils sont conscients que cela n'est ni vraiment nécessaire ni vraiment souhaitable même si certains n'hésitent pas à user du spectaculaire. Ce qui est donné à voir dans ces espaces, ce sont des mondes possibles, des mondes vraisemblables qui montrent « ce qui aurait pu être » dans le but de permettre aux immersants de s'approcher de « ce qui a été », c'est à dire de la réalité historique pour tenter de mieux la comprendre.

Ces mondes possibles sont le produit de l'imaginaire de leurs concepteurs. Mais cela ne doit pas en effacer leurs qualités ni en minimiser leurs faiblesses. Les récits qu'ils élaborent et mettent en scène, les univers qu'ils reconstituent, s'appuient sur deux piliers, une mémoire plus ou moins forte et une production scientifique généreuse, plus ou moins exploitée, même si la place de l'historien dans le processus d'écriture et de production est plus ou moins forte, plus ou moins souhaitée. Les concepteurs tentent de concilier mémoire, histoire et narration tout en étant orientés par des injonctions à la fois intérieures et extérieures, personnelles et professionnelles, internes à l'institution ou externes, qu'elles soient politiques, touristiques, sociales ou culturelles. Sans oublier que ces dispositifs s'inscrivent dans un contexte particulier, le régime de présentisme et le centenaire de la guerre qui n'a pas manqué de raviver les mémoires individuelles et collectives autour de la Grande Guerre. Quoi qu'il en soit, le but est de transmettre des savoirs mais aussi la mémoire de la Première Guerre mondiale et tous le font avec le souci d'être au plus proche de la réalité ou tout du moins, ce qu'ils se représentent

comme étant la réalité. Dans cette optique, les dispositifs que nous avons observés tendent tous à être légitimés, par un discours scientifique, par la présence d'objets authentiques, par le lien qu'ils entretiennent avec l'ancien champ de bataille ou encore, par une stratégie de communication orientée vers le réalisme de l'expérience. Pour autant, peut-on qualifier ces dispositifs de récits et d'expériences authentiques ? Autrement dit, sur le modèle de Jean Davallon à propos de l'objet patrimonial, peut-on qualifier d'authentique les tranchées représentées, peut-on attester de la véracité des savoirs présentés et de la conformité des dispositifs et des mises en scènes qu'ils offrent aux visiteurs aux deux premiers éléments ? Car nous l'avons vu, les liens que les concepteurs entretiennent avec la recherche scientifique s'inscrivent dans un spectre large, de ceux qui travaillent en étroite collaboration avec l'historien et produisent un dispositif qui procède d'une vision commune fruit d'un dialogue permanent, à ceux qui se servent uniquement de la production scientifique pour élaborer leur propre récit et se faisant, se substituent presque (voir totalement) à l'historien. De ce point de vue-là oui, nous pourrions effectivement reconnaître que certaines d'entre elles sont authentiques et que d'autres, le sont beaucoup moins. Si la volonté de mettre en scène une expérience vraisemblable basée sur et proche de la réalité historique est commune à tous les dispositifs, la réalité de ce que nous avons observé est discutable. Les institutions telles que l'ECPAD ou le Mémorial de Verdun sont des institutions pour lesquelles le respect de l'authenticité et la rigueur scientifique sont un principe de base. Pour les institutions telles que la communauté urbaine d'Arras, une forme de devoir envers le territoire et ses habitants semble garante du respect de la réalité historique. Mais pour les entreprises, au sens large, amateurs, tout dépend des individus. Nous avons vu entre l'association de la Main de Massiges et celle de Chattancourt, une différence notable de positionnement et des démarches en apparence similaires alors qu'elles sont en réalité totalement opposées. Si l'une agit dans le respect maximal des principes de l'archéologie, travaille à la reconstitution la plus fidèle possible sous couvert des historiens, l'autre s'en affranchit totalement. Pour la tranchée de Chattancourt, c'est le discours de l'association et en particulier celui de son fondateur qui fait foi, et ce faisant, il prend la place de l'historien. Une démarche et un discours légitimés par la présentation de très nombreux documents d'archives, dont l'objectif est à la fois de donner de l'information sur la tranchée, se substituant ou palliant le manque de médiateurs, et à la fois, de légitimer la reconstitution elle-même. Le problème de ce manque de collaboration entre l'association et la recherche scientifique est bien que le discours, tant celui de la reconstitution que le discours qui l'habite, sont plus susceptibles d'opérer des détournements. Cela ne veut pas dire pour autant que ce n'est pas le cas des autres. Les concepteurs le reconnaissent aisément, reconstituer la

réalité oblige à l'interprétation et convoque forcément l'imaginaire. Pascal Roussel, concepteur et chef de projets numériques pour l'ECPAD évoquait le fait que 90% du travail de reconstitution peut se faire à partir d'archives réelles, mais 10% relèvent de l'interprétation. Dans la mesure où les archives sont en 2D, qu'il n'y a pas de relevé précis et complet d'un système de tranchée à 360° et en 3 dimensions, que les concepteurs n'ont pas eux-mêmes vécu dans les tranchées et qu'il existe autant d'expériences de tranchées que d'hommes qui y sont passés, il y aura toujours une part de la reconstitution qui sera imaginaire, fictionnelle et qui participe à l'élaboration du réalisme fictionnel, selon le concept proposé par Hervé Glevarec que nous avons évoqué en première partie (Glevarec, 2010)¹¹²⁷. Les contraintes liées au dispositif technique, aux moyens de production, à la gestion des flux des publics, sont des éléments qui viennent potentiellement détourner encore plus la réalité.

Nous proposons de dissocier la fiction liée à la reconstitution des tranchées et celle liée à leur mise en scène, une fiction que nous pourrions qualifier de fiction scénographique, en regard d'une fiction narrative. C'est aussi le cas de la fiction du récit de Louis et Thérèse dans la tranchée du Puy du Fou, mais les objectifs ne sont pas les mêmes. Il nous semble intéressant de questionner, non pas tant la fiction et son mode d'élaboration que les intentions qui précèdent à celle-ci. Cela nous invite à distinguer deux catégories de fictions, les fictions réalistes dont relève le Puy du Fou, où la fiction prévaut sur la réalité et dont le but n'est pas tant de transmettre l'Histoire que de s'en servir à d'autres fins et les réalités fictionnelles. La réalité fictionnelle s'incarnerait dans des dispositifs ouvrant des mondes possibles, qui tentent de transmettre l'Histoire, de s'approcher de « ce qui a été » et qui se sert de la fiction pour pallier les manques, aux béances narratives pour reprendre l'expression de la chercheuse Mélanie Bourdaa à propos des stratégies transmédia de valorisation du patrimoine (Bourdaa, 2017)¹¹²⁸.

Quels détournements de sens et d'usage cela engendre ? Pour répondre à cette question nous allons commencer par appliquer la typologie élaborée par Patrick Fraysse à notre corpus. Le songe, le rêve et la manipulation de la catégorie monument-songe, sont présents dans la tranchée du Puy du Fou, où tout est fiction, à commencer par le récit principal de Louis et Thérèse même s'il est basé sur des éléments historiques. Quant aux objets, s'ils sont authentiques,

¹¹²⁷ Glevarec Hervé. 2010. « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision », *Questions de communication*, n°18, p. 214-238.

¹¹²⁸ Bourdaa Mélanie. 2023. « Chapitre 21. Patrimoine et narration, vers une médiation augmentée : Dialogue avec Jessica de Bideran », *Dialogues autour du patrimoine : L'histoire, un enjeu de communication ?* Avignon, Éditions Universitaires d'Avignon. p. 227-336

leur mise en scène en fait des objets fictionnels mais pas des objets historiques, impossible pour le visiteur de savoir que ce sont des « vrais » objets, ils ne sont jamais identifiés en tant que tels. Leur esthétique ajoute de l'authenticité à la scène mais cela aurait été le même résultat avec des fac-similés. Dans le cas de *Verdun 1916*, l'histoire sert de cadre et de décors au jeu, les objets ont également une fonction fictionnelle mais ils sont aussi pour certains, des objets ludiques, dans le sens où ils sont intégrés dans le jeu, ils donnent des clés aux joueurs pour avancer. La différence avec le Puy du Fou est qu'à la fin de l'expérience, dans le débrief avec le game master, les objets sont identifiés comme des objets historiques et reconnus pour leur valeur d'authenticité et d'ancienneté. Concernant Chattancourt, les objets sont présentés comme des objets historiques, reconnus pour leur valeur d'ancienneté mais le mensonge vient plutôt du fait que le site ne dit pas clairement la situation du dispositif et du site par rapport à la bataille de Verdun et que certains éléments ne sont pas authentifiés correctement, comme les témoignages censés avoir été écrits depuis Chattancourt alors que ce n'est pas le cas. La mise en scène est aussi trompeuse car elle ne reflète pas la réalité du système complexe de tranchées et tend à créer un effet de brouillage référentiel comme nous l'avons évoqué plus haut. Cependant, les concepteurs témoignent tout de même d'une volonté de transmettre une partie de l'histoire et de la mémoire de la Grande Guerre, le positionnement est différent de celui observé par Patrick Fraysse et centré dans l'industrie touristique. S'il nous semble juste de parler de manipulation pour la tranchée du Puy du Fou qui tend à faire la publicité de la religion catholique avec la mise en avant de la trêve de Noël, ou pour Chattancourt qui réécrit l'histoire pour l'ajuster à son dispositif, pour *Verdun 1916*, cela nous semble différent. Tout est fait pour respecter l'histoire tout en l'adaptant au jeu et le game master explique au moins en partie à la fin, ce qui relève de l'histoire et ce qui relève du jeu.

La deuxième catégorie est celle du monument-drôme, où le monument est reconstruit dans une démarche scientifique puis ouvert au public. Les tranchées de *la Main de Massiges* se situent dans cette configuration. Si la volonté de départ était d'offrir un lieu de commémoration et d'histoire aux publics, la priorité donnée a d'abord été donnée aux fouilles archéologiques sous contrôle d'un spécialiste avant l'ouverture au public et la mise en scène des vestiges. Cependant, cette mise en scène est différente de ce que l'on pourrait voir sur un archéosite, car le site est celui d'origine, les tranchées n'ont pas été creusées sur un site indépendant du site historique et elles n'ont pas été recréées de toutes pièces. Il ne s'agit donc pas d'archéologie expérimentale à proprement parler, même si les fouilles de la Main de Massiges contribuent au développement des savoirs archéologiques. Il s'agit de mettre en scène un site historique dans le but de reconstituer un état de ce site à un moment donné. C'est une stratégie qui se retrouve

sur les sites archéologiques gallo-romains ou médiévaux par exemple. Mais cela nous semble encore différent, car la distance temporelle est moindre, les documents d'archives plus récents, plus nombreux, et la dimension mémorielle beaucoup plus forte, notamment lorsque les corps ont été trouvés et que certains ont pu être identifiés. Cette démarche à un niveau moindre est également identifiable dans la *Tranchée de la Croix des Redoutes*, qui propose une reconstitution sur site. Cependant, nous ne savons pas si la tranchée a été creusée ou si c'est une tranchée originelle qui a été aménagée. Elle se retrouve aussi mais différemment sur le dispositif *Ghosts of Thiepval*, qui s'appuie sur la démarche archéologique et de reconstitution effectuée par l'association dans le bois de Thiepval et l'aménagement des tranchées d'origine. Cependant ici, ce n'est pas le concepteur, la BBC, qui a effectué les fouilles et la reconstitution, elle s'est servie d'une opportunité existante sur la base de laquelle a reconstitué une partie de la tranchée et le front, non reconstitués par l'association, une sorte de complément de reconstitution. Cela aurait pourtant pu être le cas, Alain Jacques mentionnait dans notre entretien, une tranchée entièrement creusée et reconstituée pour les besoins d'un reportage.

Dans la troisième catégorie, celle du monument-donnée, nous pouvons citer le dispositif du Mémorial de Verdun. La reconstitution du paysage de Verdun avant les combats a nécessité des recherches et un véritable travail de réflexion car il n'existe que très peu de documents d'archives sur cette période. Cependant, la volonté de départ n'était pas de faire une reconstitution scientifique pour une étude scientifique, mais une reconstitution historique pour la médiation à destination des publics. C'est parce que le Mémorial voulait proposer l'expérience du paysage au public qu'il a été confronté à la nécessité de reconstituer ce paysage. Si toutes les reconstitutions que nous avons observées sont fondées sur des recherches historiques, cependant, certaines ont été faites par des archéologues ou des historiens qui ont fourni des documents d'archives et validé la reconstitution, d'autres ont été effectuées sans garantie scientifique, même si certains ont eu une démarche proche de celle des scientifiques comme *Verdun 1916*. Mais aucune n'a été reconstituée dans un objectif scientifique excepté à la Main de Massiges, ce sont tous des dispositifs destinés à la médiation.

Enfin, la quatrième catégorie, celle du monument-fête, nous a posé problème parce que si à certains égards, les tranchées que nous avons observées revêtent un caractère événementiel, ce sont tout de même des dispositifs permanents et non pas des animations proposées de manière temporaire. Le caractère spectaculaire du Puy du Fou, de *War Remains* par exemple, qui se servent de l'histoire pour cadre, qui en donnent une interprétation assez libre même si fondée sur des éléments historiques, leur caractère événementiel pour le spectateur, permet de les inclure dans cette catégorie.

Cependant, nous le voyons, les dispositifs ne s'ajustent pas tout à fait aux catégories proposées par Patrick Fraysse. Si elles permettent d'apporter un éclairage intéressant, elles ne suffisent pas. Comment classer *Empire soldiers* par exemple ? Si les recherches de l'historien Karl Arthur sont à la base de l'expérience, cette dernière ne rentre dans aucune de ces catégories, sauf peut-être dans le monument-songe car nous pourrions y voir une forme de manipulation, mais pas au sens négatif du terme, ou peut-être le monument-fête pour son caractère spectaculaire à certains moments, même si nous sommes bien loin de l'esprit de la fête, bien au contraire. Ce dispositif est entre la médiation de l'histoire des troupes caribéennes et le militantisme, par rapport à la situation actuelle de leurs descendants. Cela évoque le livre de Nicolas Offenstadt sur les acteurs de la mémoire de 14-18 (Offenstadt, 2010)¹¹²⁹ dont nous avons parlé en première partie et en particulier ceux qui sont dans une forme d'activisme et utilisent l'histoire pour servir des causes actuelles. *War Remains* offre un discours militant aussi à certains moments, invitant les spectateurs à se questionner sur les conséquences de la guerre et de la violence. Nous pourrions les classer selon les intentions, le dispositif qui cherche à convaincre (politique, militant ou prosélytisme), celui qui investit le champ social, celui qui cherche à transmettre la mémoire, celui qui veut faire revivre l'histoire, celui qui cherche à divertir tout en permettant aux publics d'apprendre des choses.

D'une manière générale, nous pensons que tous les dispositifs que nous avons observés, sont ancrés dans une dualité génératrice de tensions, un dissentiment qui s'articule entre rapprochement et détournement, conscient ou non. Si le rapprochement est l'objectif de tous les concepteurs, les représentations données des tranchées et de ce qui a été, les expériences proposées n'opèrent-elles pas aussi un détournement par rapport à l'Histoire ? Reconstituer une tranchée et la faire visiter peut aider les publics à mieux se projeter dans l'histoire, peut éveiller leur curiosité et ainsi les rapprocher. Mais si la tranchée n'est pas réaliste par rapport aux tranchées originelles, si elles ne représentent pas l'ampleur du système dans lequel elles s'inscrivent, si elles ne parlent pas des autres tranchées possibles sur d'autres territoires, s'il n'y a aucun discours ajouté en ce sens au dispositif visuel, ne sommes-nous pas dans une forme de détournement et cela n'est-il pas susceptible de produire un effet inverse à celui voulu par la médiation ?

¹¹²⁹ Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

Que dire des éléments qui accompagnent presque systématiquement les reconstitutions ? Cela fait totalement écho aux recherches d'Alison Griffiths (Griffiths, 2003)¹¹³⁰ autour des premiers panoramas qui ont rapidement intégré au dispositif des plans, du texte et des guides conférenciers. Il semble donc que la reconstitution seule ne suffise pas à transmettre les informations. L'ajout et la cohabitation de tous ces éléments posent la question de savoir si cela n'opère pas, au moins dans certains cas, une confusion voire un brouillage référentiel comme l'évoque Lionel Dupuy dans ses recherches autour de la géographie littéraire. Si l'on compare les stratégies qu'il a mis en évidence avec celles de notre corpus, on s'aperçoit qu'elles sont présentes. La *Tranchée de Chattancourt* intègre un certain nombre des stratégies relevées par Lionel Dupuy (Dupuy, 2018)¹¹³¹. La stratégie de juxtaposition est observable avec la recomposition de la tranchée et du campement, qui sont des espaces non contigus dans la réalité. Nous retrouvons la stratégie de surimpression car à plusieurs égards nous pouvons dire que l'espace de la *tranchée de Chattancourt* est un nouvel espace créé à partir d'espaces réels et que plusieurs éléments issus de Chattancourt mais aussi des territoires alentours voire, de l'ensemble du front cohabitent dans un même dispositif. Sont présentes également les stratégies de mésattribution car Chattancourt est présenté comme une tranchée de première ligne alors que ce n'était pas le cas, mais aussi la stratégie de la transnomination, avec l'attribution des témoignages du poste de secours à Chattancourt alors que ce n'est pas le cas. Ici le référent est explicite et réel mais le lieu se voit attribuer des caractéristiques qu'il ne possède pas. Nous pouvons aussi parler d'anachorisme et d'une localisation inappropriée de l'espace, dans la mesure où s'il y avait bien des tranchées à Chattancourt et qu'une partie recoupe potentiellement la reconstitution, elle n'est pas située à l'emplacement exact et certains des éléments comme le poste de secours ou la première ligne mais aussi le campement, ne sont pas localisés correctement. Au final, on peut ici parler de syncrétisme pour cette reconstitution qui offre à ses visiteurs un processus de « mélange, une fusion d'éléments géographiques (et historiques) différents, éloignés, disparates dans le référent réel, qui, dans la fiction romanesque, tendent à former un tout cohérent et plausible, avec des lois qui lui sont propres et qui ne déroutent pas pour autant le lecteur ». Chattancourt n'est pas la seule à mettre en œuvre ces stratégies que nous retrouvons *in fine* dans la majorité des dispositifs. L'examen du dispositif des *Amoureux de Verdun* révèle une stratégie de juxtaposition car la tranchée est recomposée

¹¹³⁰ Griffiths Alison. 2003. « Le panorama et les origines de la reconstitution cinématographique », *Cinémas*, vol 14, n°1, p. 35-65.

¹¹³¹ Dupuy Lionel. 2018. *L'imaginaire géographique. Essai de géographie littéraire*, Presses l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 194 p.

ici aussi à partir d'espaces non contigus dans la réalité. *War Remains* en est aussi un bon exemple puisque nous y trouvons également des éléments mal localisés (anachorisme) comme Verdun sur la carte du front ou le panneau latrine en première ligne mais aussi des éléments anachroniques également comme le masque chinois dans le poste de communication. La tranchée présentée n'est pas une tranchée ayant existé mais plutôt recomposée à partir de tranchées réelles. Dans la majorité des cas, les tranchées présentées sont non pas des tranchées reconstituées à l'identique ou presque d'une tranchée ayant existé, mais plutôt la reconstitution à partir de plusieurs représentations, nous reviendrons sur les modes de représentations des tranchées de manière plus approfondie.

Rappelons-nous que selon le chercheur en neurosciences Boris Cyrulnik, les images donnent un sentiment de matérialité, d'authenticité, autrement dit, « je l'ai vu donc ça existe » (Cyrulnik, Peschanski, 2012)¹¹³². La question se pose donc de savoir si pour l'immersant, ce qui est donné à voir ne le détourne pas des autres réalités et des autres mondes possibles. Dans quelle mesure l'expérience immersive peut réduire ou élargir le champ des représentations des publics, diminuer ou agrandir le champ de leurs connaissances ? Est-ce que l'expérience immersive, si elle est vécue comme une expérience forte et marquante, ne risque pas d'entraîner dans l'esprit de l'immersant une confusion et lui faire admettre ce qu'il voit et ce qu'il entend comme la seule réalité historique ou du moins, la plus probable et la plus répandue au détriment des autres ? Est-ce que cela ne risque pas d'empêcher une posture critique et distanciée sur la véracité des savoirs présentés et leur représentation ? Un empêchement d'autant plus grand que le dispositif immersif est, par nature, un dispositif qui favorise la mise à distance de l'esprit critique en faveur de l'émotion, du moins, pendant le temps de l'expérience. Pour le savoir, il nous faudrait bien sûr interroger les publics eux-mêmes et mettre en lien leur expérience avec leur mémoire et leur connaissance de l'histoire de la première guerre, tenter de voir si l'expérience immersive leur a permis d'en savoir plus et savoir mieux ou au contraire si elle a figé dans leurs esprits une représentation qui prévaudra sur toutes les autres et si elle a effacé de leurs esprits les autres représentations qui étaient les leurs.

Rappelons-nous aussi que Boris Cyrulnik a mis en évidence l'importance du discours attaché à l'image et de sa capacité à orienter le ressenti et les représentations de celui qui le reçoit. N'est-ce pas là que s'opèrent les plus grands rapprochements comme les plus grands

¹¹³² Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L'individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

détournements ? Que dire par exemple des témoignages mal attribués du poste d'écoute de Chattancourt ? Cette situation nous semble assez problématique. D'autant plus que la *Tranchée de Chattancourt* se trouve sur le champ de bataille et qu'à notre avis, cela renforce l'impression de réalité, du vraisemblable. Le lien entre le dispositif et le territoire peut être un élément intéressant à exploiter pour les médiateurs. En installant une reconstitution d'une tranchée sur l'ancien champ de bataille, les publics peuvent plus facilement se projeter, imaginer ce qu'était la réalité. Cependant, encore une fois, la tranchée représentée permet-elle réellement de représenter la réalité, ou au contraire, n'ancre-t-elle pas une réalité possible dans l'esprit du visiteur au détriment de toutes les autres ? S'il nous semble plus facile pour les publics de prendre du recul par rapport à une tranchée qui se trouve ailleurs, au Puy du Fou comme sur le web, cela semble moins évident pour une reconstitution réalisée sur le lieu authentique, celui où les événements se sont passés et qui de fait, génère déjà chez les publics, un fort sentiment d'authenticité. Et malgré tout le soin apporté à cette reconstitution, prenons ici l'exemple de la tranchée de Barthas, réalisée en collaboration étroite avec l'archéologue Alain Jacques, est-elle uniquement un rapprochement avec l'histoire, cela ne semble pas si sûr. Cependant, dans ce cas, ce n'est pas une image mais plusieurs images de la même tranchée qui cohabitent sur le même territoire. Le visiteur, s'il y est confronté, peut construire une représentation plus complexe de la tranchée de Barthas, et en comprendre aussi l'évolution, de l'objet originel puis l'objet archéologique et scientifique, à l'objet de médiation en passant par l'objet mémoriel et symbolique via le monument. Cependant, le discours associé à l'image immersive, n'est-il pas justement le moyen d'éviter d'enfermer l'immersant dans une vision unique des tranchées et, à l'inverse, d'ouvrir la discussion sur d'autres visions possibles, de transmettre et enrichir ses connaissances ? N'est-ce pas un argument pour envisager les reconstitutions comme un outil, un support qui permet d'ouvrir le dialogue fondamental de la médiation ? Car la reconstitution est une chose mais elle reste un support de médiation qui doit s'inscrire dans un ensemble d'outils et une stratégie, dans un dialogue, qui doit aussi s'inscrire dans le temps long. Pascal Roussel insistait sur l'importance d'avoir une médiation humaine après l'expérience *Apocalypse 10 Destins* ou tout du moins, de l'inscrire dans un contexte, un espace qui fait sens et permet de prendre du recul sur l'expérience. C'est aussi ce que fait *Paysage de guerre - Paysage de paix* qui vient se positionner à la fin de la visite du musée, entrant en résonance à la fois avec l'espace muséographique et l'ancien champ de bataille. Pour ceux qui relèvent du divertissement, la question de la médiation se pose différemment, mais on ne peut pas, ne pas voir chez Benoit Benedetti, cette volonté de transmettre, et la mise en place d'une forme de médiation après l'expérience qui n'est pas sans faire écho à celles des institutions patrimoniales

et qui tentent d'apporter du sens à l'expérience et de transmettre des savoirs pour construire des connaissances.

Cette question de la dualité rapprochement / détournement et l'importance du discours associé, se pose pour nous d'autant plus que les représentations des tranchées que nous avons observées sont, à de nombreux égards, visuellement assez similaires ou du moins convergent vers une représentation assez homogène, et que selon nous, toutes peinent à représenter la complexité de « ce qui a été ». Ce n'est pas chose nouvelle cependant, si l'on observe certains vestiges de tranchées qui ont fait l'objet d'aménagements anciens et certains monuments, la prédominance des parois bétonnées et du « motif sac de sable » est frappante. C'est un phénomène que l'on observe en France comme en Belgique, dans le monument de la Tranchée des Baïonnettes à Verdun, sur les sites de Vimy dans l'Artois ou du *Yorkshire Trench and Dug Out* à Ypres. Il est frappant de voir l'image brute et rêche que renvoie cette mise en scène. On peut y lire la volonté d'ancrer durablement à la fois dans le sol, dans l'histoire et dans les esprits, l'existence de ces tranchées et avec elles, celle de la guerre. On peut y deviner également, la volonté de traduire la violence de la guerre, de cacher l'aspect fragile des structures et stratégies militaires mais aussi celles des hommes que l'on préfère montrer solides, courageux et endurants, invincibles en somme. Cette impression de solidité et de puissance que dégage le béton, si l'on considère aussi le fait que c'était un matériau relativement nouveau¹¹³³, n'est-ce pas là une bonne façon d'incarner ces représentations ?

Dans les dispositifs tangibles que nous avons observés, les sacs de sable semblent avoir laissé la place aux planches de bois, sans avoir toutefois totalement disparu. Nous pouvons avancer comme explications, d'après nos entretiens, que les planches de bois offrent une solution économique, à peu près réaliste par rapport à la difficulté de maintenir la stabilité des parois et d'éviter les éboulements causés par la pluie, d'assurer la sécurité des visiteurs et ce pendant toute l'année ou du moins pendant la durée d'ouverture, la difficulté de s'approvisionner en matériaux d'époque ou identiques à ceux de l'époque, en plus de la question du budget. Il y a peut-être aussi une explication d'ordre disons technique, par rapport à l'utilisation du béton qui nous échappe outre le fait que les tranchées françaises étaient moins

¹¹³³ Selon Laurent Ségalant : « dans cette guerre de siège, deux matériaux apparaissent, qui constituent une vraie nouveauté. Le béton et le barbelé. Si le ciment est connu depuis l'antiquité, le béton armé a été mis au point en Allemagne en 1902, il est une des nouveautés majeures de 1914-1918 ». Ségalant Laurent. 2014. « La Grande Guerre entre ombre et lumière », *Humanisme*, vol. 303, n°2, p. 72-77.

souvent bétonnées que celles des Allemands. Ces planches de bois évoquent une certaine fragilité mais aussi une résistance, peut-être plus en accord avec les représentations que l'on a aujourd'hui de la guerre et la plus forte présence des soldats, de la dimension humaine dans les récits. Ceci mériterait d'être approfondi. Quoiqu'il en soit, si l'utilisation des planches de bois était une réalité pendant la guerre, leur utilisation abusive comme c'est le cas dans certains dispositifs, produit une fausse représentation de ce qu'étaient les tranchées, en particulier celles qui se trouvaient sous le feu des obus et régulièrement détruites, et qui n'étaient parfois que de simples fossés creusés dans la terre nue entre deux trous d'obus. Cette utilisation donne une image assez lisse, trop propre et peu réaliste, d'autant plus si l'on est censé se trouver en première ligne. C'est aussi une question qui se pose d'une manière générale pour les autres dispositifs, qui malgré leur volonté de se rapprocher de la réalité, ne montrent que rarement des tranchées effondrées et endommagées par les bombardements. Seuls deux dispositifs tangibles le font : *Verdun 1916* et *Les Amoureux de Verdun*. Ce n'est d'ailleurs pas anodin car les deux sont axés en priorité sur l'effet d'immersion et le spectaculaire.

Les tranchées reconstituées virtuellement offrent cependant une représentation plus diversifiée, les parois en terre, les tôles, les fascines, le grillage, les piquets côtoient les planches de bois et les sacs de sable. Elles portent les traces des combats et des bombardements, leurs parois sont parfois effondrées, elles sont éboulées ou entravées par divers matériaux simulant les dommages causés par les bombardements. La modélisation virtuelle offre plus de possibilités aux concepteurs et les dégagent de la question difficile de la maintenance en les affranchissant de leur tangibilité. Elles offrent un aperçu plus large du système-tranchées comme *Ghost of Thiepval* avec le cheminement à travers le système de tranchées ou *War Remains* qui nous entraîne à plusieurs endroits de la première ligne.

La représentation de la guerre passe aussi par l'expérience sonore de la guerre. Dans un podcast autour de l'exposition *Sons, Musiques et silence en 14-18* réalisée en 2014 par l'Historial de Péronne, Stéphane Audoin-Rouzeau rappelle que « l'expérience sonore a été fondamentale pour les combattants, quand ils montent pour la première fois aux lignes, la première chose qui manifeste qu'ils vont vers le danger c'est d'abord le son, ce roulement interrompu du canon qui s'entend 20 ou 30 kilomètres à l'avance. Et puis sur place, les balles, les sifflements interrompus... Donc un univers sonore qui sature les sens, notamment en période d'attaque, de telle sorte que certains voient leurs camarades, sous un tel bruit qu'on ne pourrait pas l'imaginer, ils voient leurs camarades s'endormir d'épuisement nerveux après 20 minutes

« d'écoute » du bombardement »¹¹³⁴. Cette expérience sonore est simulée par plusieurs dispositifs tangibles et numériques. *Ghosts of Thiepval* qui fait cheminer l'immersant de l'arrière du front au no man's land, l'expérience est augmentée par les effets spéciaux sonores, le bruit de la respiration et le battement du cœur. Ces effets qui accompagnent les bruits du front, traduisent aussi l'état émotionnel des soldats et son évolution au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du front, que les bruits de la guerre se font plus intenses et les morts plus nombreux. Ils ajoutent du réalisme à l'environnement visuel et au récit. Si l'on se rappelle *Verdun 1916*, les impressions produites par la bande son dans l'espace tranchée, qui tend à désorienter les joueurs et les empêche de communiquer correctement est une expérience intéressante. Elle permet de se rendre compte d'une expérience peu connue, jamais archivée et pourtant souvent relatée dans les témoignages des soldats.

Cette piste questionne aussi la dualité apparente entre reconstitution et évocation. Dans les entretiens, nos interviewés emploient les deux termes, tout en utilisant parfois l'un pour l'autre ou les deux, ce qui montre leur propre difficulté à comprendre et clarifier les liens qui existent entre reconstitution et évocation. Au fond, dans la mesure où la reconstitution contient toujours une part de fiction et qu'elle est la synthèse des représentations des concepteurs, qu'elle représente un monde possible, n'est-elle pas toujours une forme d'évocation ? Si dans les travaux que nous avons lus, les entretiens que nous avons réalisés, il semble que l'évocation se détache de la reconstitution par son caractère moins réaliste, plus abstrait, elle n'en concerne pas moins des dispositifs désignés comme immersifs, elle ne s'inscrit pas moins dans les mêmes intentions, de servir la médiation, de faire connaître le passé et transmettre des savoirs.

Pour Patrick Fraysse, les cloîtres reconstitués relèvent de l'évocation plus que de la reconstitution, les monuments sont détournés à des fins autres que celles de témoigner du passé (Fraysse, 2006)¹¹³⁵. Cela nous a poussé à ouvrir une réflexion plus approfondie sur la définition du terme évocation car finalement, si nous avons défini la reconstitution, avons-nous réellement défini l'évocation ? Pour tenter de mieux comprendre ce qui se cache derrière le terme

¹¹³⁴ 2014. Extrait « Une histoire de la sensibilité. Épisode 3 : Comment faire une histoire des sons de la Première Guerre mondiale ? », Podcast La Fabrique de l'Histoire, [en ligne] <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-fabrique-de-l-histoire/comment-faire-une-histoire-des-sons-de-la-premiere-guerre-mondiale-8300182> [consulté le 5 septembre 2023] Voir aussi Gétreau Florence (dir.). 2014. *Entendre la guerre : sons, musiques et silence en 14-18*, [exposition présentée à l'Historial de la Grande Guerre à Péronne, du 27 mars au 16 novembre 2014], Gallimard, Historial de la Grande Guerre, Paris, Péronne, 2014.

¹¹³⁵ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

évoquant, nous nous sommes intéressés à sa définition. Si l'on se prête à l'exercice étymologique, voici ce qu'en dit le Dictionnaire de l'Académie française : *Emprunté du latin evocatio, « appel », et, spécialement, « appel aux armes, appel en justice, évocation des morts », de evocare.* On ne peut s'empêcher d'établir des correspondances entre les reconstitutions de nos tranchées, la Première Guerre mondiale et cette proposition. Elle incarne à la fois le passé, la guerre elle-même mais aussi le présent, un appel au souvenir, à la remémoration, un appel aux armes mais ici aux armes intellectuelles non pas dans le but de faire la guerre mais d'obtenir et de maintenir la paix et d'apaiser notre rapport à l'autre, un appel en justice pour juger la guerre elle-même, et une évocation des morts, trop nombreux et trop souvent encore oubliés, qui est en soi une forme de justice rendue face à l'injustice de leur disparition. Les définitions du terme proposées sont ensuite les suivantes :

1. Action d'entrer en communication, par la parole ou des gestes rituels, avec des morts, des esprits ou des êtres surnaturels.
2. Action de rappeler à la mémoire le souvenir de quelque chose ou de quelqu'un.
3. Le fait de rendre présent à l'esprit, sans référence nécessaire au passé, une idée, un événement, une image. L'évocation de tout ce qui nous lie.
4. Procédure qui consiste, pour une juridiction supérieure, à se saisir d'une affaire qui est de la compétence d'une juridiction inférieure.

La définition du dictionnaire le Larousse est sensiblement similaire :

1. Appel à comparaître lancé par le magicien dans des formes rituelles à des esprits
2. Action de rappeler quelque chose d'oublié, de rendre présents à l'esprit des souvenirs
3. Action de mentionner quelque chose, de faire allusion à quelque chose.
4. Droit pour une cour d'appel, saisie de certains jugements de première instance, de s'emparer de toute l'affaire et de statuer sur l'appel et le fond du procès par une seule et même décision.

L'évocation n'est-elle pas le but avec celui de la transmission des savoirs ? Toutes les reconstitutions ne travaillent-elles pas pour cette finalité, ne sont-elles pas une des formes possibles de l'évocation ? Ne sont-elles pas au service de l'évocation si l'on considère l'évocation comme le processus par lequel s'opère, du moins en partie, la transmission des savoirs et la construction de la connaissance ? La reconstitution n'est-elle pas une façon

d'augmenter ou de renforcer ce que Daniel Fabre désignait comme « la mystérieuse force d'évocation qui émane des lieux du passé » (Fabre, 2010)¹¹³⁶ ou de la remplacer quand les lieux sont loin ou disparus ? La reconstitution n'est-elle pas similaire aux fêtes Vievola que l'anthropologue Cyril Isnart désigne comme des évocations mémorielles (Isnart, 2013)¹¹³⁷ ou encore aux cloîtres reconstitués du *Cloisters Museum* de New-York ou du monument en tant que, « une évocation du souvenir qu'il transporte dans le temps », selon les observations de Patrick Fraysse (Fraysse, 2006)¹¹³⁸ ?

La notion d'évocation se retrouve chez les linguistes et s'oppose à celle de convocation. Ce sont deux stratégies interprétatives qui fonctionnent différemment mais peuvent être complémentaires. Dans sa théorie de l'évocation, Jean-Michel Gouvard, enseignant-chercheur en littérature française, décrit ces deux notions dans la lignée des travaux des linguistes Sperber et Dominicy, les premiers semble-t-il à avoir développé ces deux notions. La convocation fait appel à la mémoire encyclopédique, autrement dit notre connaissance du monde, un savoir « stocké dans la mémoire à long terme, ou mémoire passive » que l'on appelle aussi entrée encyclopédique (Gouvard, 1998)¹¹³⁹. Pour interpréter un message linguistique, je suis amené à construire des représentations, entre autres à partir de ces connaissances sur le monde. Ainsi un mot dans l'énoncé va convoquer toutes les connaissances que j'ai du concept attaché à ce mot et une représentation établie. Il déclare que « la forme propositionnelle de l'énoncé suffit à activer les entrées encyclopédiques attachées aux concepts dénommés linguistiquement ». Cependant, cela n'est pas toujours suffisant et « une interprétation en termes de convocation n'est pas toujours suffisante pour achever la procédure d'interprétation dans toute sa pertinence ». C'est ici qu'entre en jeu l'évocation qui relève plus du symbolique et qui va procéder par association d'idées. Il considère donc que lorsque la convocation échoue ou n'est pas suffisante, cela « conduit le destinataire à changer de stratégie interprétative, et à rechercher dans la mémoire à long terme parmi un certain nombre d'informations susceptibles d'achever l'interprétation de l'énoncé quelles sont celles qui lui permettront effectivement d'achever cette

¹¹³⁶ Fabre Daniel. 2010. *Habiter les monuments. Les monuments sont habités* », Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme. 336p.

¹¹³⁷ Isnart Cyril. 2013. « Espace du passé. Évocations mémorielles et hétérotopie à Vievola (Tende) », *Ethnologie française*, n°43, p.77-84.

¹¹³⁸ Fraysse Patrick. 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.

¹¹³⁹ Gouvard Jean-Michel. 1998. « Théorie de l'évocation et théorie du roman », *Haben sich Sprach- und Literaturwissenschaft noch etwas zu sagen ?*, *Abhandlugen zur Sprache und Literatur*, tome 100, Bonn, Romanistischer Verlag, p.95-119.

interprétation. Les connaissances ne sont donc plus convoquées par la forme propositionnelle, mais « évoquées », et l'on parlera dans ce cas là d'un accès aux entrées encyclopédiques, aux savoirs que j'ai sur le monde, par « évocation » ». Voici le processus cognitif de Sperber, décrit par le linguiste Jean-Louis Aroui :

- Un objet est soumis à un ou des récepteurs sensoriels ;
- L'objet est perçu par les récepteurs ;
- Les processus perceptuels transforment l'information perçue en représentation brute de l'objet ;
- Des processus conceptuels transforment la représentation brute en représentation conceptuelle ;
- La convocation échoue à proposer une interprétation satisfaisante de cette représentation ;
- La représentation conceptuelle est donc « mise entre guillemets », n'est pas interprétée littéralement ;
- L'attention se porte sur la recherche du pourquoi de cet échec ;
- Est ainsi délimité dans la mémoire un « champ d'évocation » ;
- Le processus de l'évocation proprement dit consiste à chercher dans ce champ des informations susceptibles de donner une explication pertinente de l'objet initial ;
- Quand le seuil de pertinence est atteint, l'objet reçoit son interprétation symbolique, et le mécanisme de l'évocation s'interrompt (Aroui, 2005)¹¹⁴⁰.

Jean-Michel Gouvard distingue deux formes d'évocation, le type descriptif et le type évocatif. Dans le premier, le locuteur a recours à la description, comme pour la convocation, mais il le fait de manière indirecte tandis que dans l'évocation évocative, l'énoncé ne décrit plus mais vise à établir un réseau ouvert d'associations. Ce modèle peut lui aussi être divisé en deux catégories, évocations perceptuelles et épistémiques (Gouvard, 1998)¹¹⁴¹, mais nous ne rentrerons pas dans les détails. Nous ne discuterons pas non plus ici les critiques, les limites qui peuvent être opposées à la théorie de l'évocation et à ses spécialistes, nous ne maîtrisons pas

¹¹⁴⁰ Aroui Jean-Louis. 2005. « Évocation et cognition. À propos d'un ouvrage récent », *Travaux de linguistique*, vol. no 51, n°2, p. 135-155.

¹¹⁴¹ Gouvard Jean-Michel. 1998. « Théorie de l'évocation et théorie du roman », *Haben sich Sprach- und Literaturwissenschaft noch etwas zu sagen ?*, *Abhandlungen zur Sprache und Literatur*, tome 100, Bonn, Romanistischer Verlag, p.95-119.

assez le sujet pour cela, et ce n'est pas non plus notre sujet. Ici nous voulons juste souligner l'intérêt de réfléchir à la notion d'évocation. Nous proposerions cependant peut être plutôt une formulation d'évocations figuratives et non-figuratives ou abstraites, pour mieux distinguer les différents concepts.

Dans les entretiens, les interviewés ont mis en avant le fait que nos connaissances de la Grande Guerre diminuent et que le centenaire a contribué à faire connaître voire reconnaître. Pour Nicolas Czubak par exemple, « c'est une histoire qui, avec le centenaire, pour beaucoup a été re-révélee aux jeunes générations, c'est-à-dire qu'il y a eu beaucoup de couverture médiatique et il y a des gens qui ont redécouvert en fait, qu'ils avaient des proches, qu'ils avaient des aïeux qui s'était battus pendant la guerre ». Rémy Cazals met en avant le fait que les audiences de ces conférences n'étaient plus seulement des étudiants et des « gens qui avaient fait un pas dans l'histoire » mais qu'elles étaient beaucoup plus grand public. Ces publics, même ayant fait un pas dans l'histoire, ont une certaine connaissance de la Grande Guerre mais cela ne suffit pas. Les stratégies de médiation par association d'idées ne sont pas chose rare, Éric Marchal nous en donnait un exemple avec les visites destinées aux enfants, auprès desquels il évoquait des éléments modernes comme les téléphones portables, en l'associant à l'idée de manque, pour les aider à se représenter les enjeux de la communication dans les tranchées pendant la guerre.

Ne peut-on pas dire à certains (voir à de nombreux) égards, que les dispositifs de reconstitution constituent des formes d'évocation descriptive, une stratégie narrative et non plus interprétative, dans la mesure où les connaissances des publics sont limitées et que pour décrire des concepts qui leurs sont totalement étrangers, il leur faudra passer par une stratégie d'évocation descriptive et/ou évocatives ? Ou finalement, est-ce que les reconstitutions ne se situent pas en permanence quelque part entre convocation et évocation ? Il faudrait mener une enquête plus approfondie et interroger les publics pour tenter de comprendre quelles sont leurs connaissances encyclopédiques sur la Grande Guerre, tenter d'évaluer à quel moment, comment et pourquoi ils font appel à d'autres connaissances, et lesquelles. Les notions d'évocation et de convocation pourraient être utiles pour essayer de comprendre ce que sont le signe tranchée et son ou ses signifiant.s, du côté des concepteurs comme du côté des publics. La piste mérite selon nous d'être suivie.

9.3.2. Les reconstitutions immersives comme objets-transferts et espaces de substitutions

Rémy Cazals lors de notre entretien mettait en avant le fait qu'il y a « plusieurs façons de s'intéresser à l'histoire de 14 -18 » et que son approche à lui, a été celle des témoignages. Alain Jacques faisait la même remarque, c'est par son travail qu'il s'immerge dans l'histoire, et pour le grand public, ou disons le public non-scientifique, ce sont les livres, expositions, conférences et musées qui permettent aux publics, ou disons aux publics non-scientifiques, de comprendre la Grande Guerre. Ce sont aussi les reconstitutions, nous avons vu dans les entretiens l'engouement du public pour ce type de dispositifs. Il ne semble pas hasardeux de dire que les dispositifs proposés aux publics sont des entrées potentielles dans la Grande Guerre dans son histoire globale comme dans des thématiques un peu plus spécifiques. Mais il ne semble pas suffisant de les désigner comme des entrées, cela ne reflète pas les processus de transmission, leurs impacts et leurs conséquences.

Alain Jacques désignait lors de notre entretien, les reconstitutions vivantes et les technologies immersives comme des objets transferts ou des éléments vecteurs : « peut-être que dans la mesure où moi je travaille dans l'archéologie et que ce passé moi je le travaille, ou je le comprends, peut-être différemment donc je n'ai peut-être pas besoin de ces objets transfert. Moi j'ai une autre façon, j'ai peut-être un autre angle d'attaque, c'est-à-dire, d'un autre angle d'attaque pour m'immerger dans cette période. Mais bien sûr tout le monde ne fouille pas du 14. Donc je me dis que peut-être c'est, le virtuel ou les reconstitutions, les choses comme ça, sont peut-être aussi des éléments vecteurs ».

Ici il faut donc entendre des objets qui permettent de transférer la mémoire, les savoirs d'un individu à un autre, l'action « de transférer, de déplacer quelque chose ou quelqu'un » et des vecteurs au sens de « qui véhicule », « ce qui sert de support à la transmission des informations, d'un message » selon le Dictionnaire *Le Larousse*. Ces objets transmettent des savoirs sur l'histoire, des savoirs documentaires, scientifiques. Ceci n'est pas sans faire écho à l'expression passeur de mémoire, une expression largement utilisée aujourd'hui et souvent en lien avec la mémoire de la Seconde Guerre mondiale, utilisé comme moteurs de projets à vocations mémorielle et citoyenne, dont le projet ou plutôt la mission de passeurs de mémoire confiée par Ginette Kolinka, survivante du camp de concentration et d'extermination

d'Auschwitz-Birkenau à un groupe de lycéens du lycée Simone Weil¹¹⁴², l'exposition *Paroles de témoins, passeurs de mémoire* du département de la Moselle qui raconte son annexion de 1940 à 1944 à travers la parole des témoins¹¹⁴³, les reportages et documentaires qui circulent dans l'espace médiatique ne sont que des exemples. L'expression est aussi un concept discuté par la recherche, nous pensons par exemple à l'ouvrage de Gaetano Ciarcia *Ethnologues et passeurs de mémoires*, qui interroge les différentes figures du passeur de mémoire partant d'un projet de l'Unesco, un projet participatif qui « aspire à mettre les communautés au cœur du processus » mais qui au-delà, interroge tous les acteurs et professionnels du patrimoine. Il y a dans l'expression quelque chose qui touche à l'engagement personnel et au témoignage, il y a l'expression du lien qui se tisse entre le témoin et les personnes qui reçoivent le témoignage. Ici cependant, les notions de transfert et de vecteur nous semblaient intéressantes à discuter, porteuses peut-être d'autres projets, ou d'intentions cachées. Car comme l'expression passeur de mémoire, ces deux notions embarquent une notion de mouvement, de circulation, en adéquation avec l'idée de médiation et de trivialité. Quelle est la différence entre les deux et en quoi cela peut-il nous intéresser d'un point de vue infocommunicationnel ? Il nous semble qu'il y ait plusieurs axes possibles de discussion derrière ces deux notions, la question de l'usage de la copie ou du substitut ou à quoi servent ces objets transfert ou vecteur, la question de leur statut et de leur rapport à l'objet de référence, et donc de leur signification, mais aussi le projet que porte chacune de ces notions et les impacts qu'elles peuvent potentiellement avoir sur les publics.

La notion de vecteur selon le dictionnaire Le Robert est d'abord un concept mathématique qui donne des indications de grandeur, une direction, un sens. C'est ensuite un concept lié à la médecine. Le dictionnaire Le Larousse met en avant la notion de transport, liée au véhicule et qui désigne « tout véhicule aéronautique capable de transporter une arme en vue de la lancer sur un objectif » puis revient sur la médecine et désigne le vecteur comme « tout être vivant capable de transmettre de façon active (en étant lui-même infecté) ou passive un agent infectieux. Il place en quatrième position le vecteur comme « ce qui sert de support à la transmission des informations, d'un message ». Le dictionnaire Le Robert n'est pas aussi explicite, il considère au sens plus large, en troisième position, le vecteur comme « chose ou personne qui sert d'intermédiaire ». Le vecteur semble être plus en rapport avec le dispositif

¹¹⁴² <https://www.ac-paris.fr/je-vous-donne-un-role-une-mission-devenir-passeurs-de-memoire-124484> [consulté le 8 octobre 2023]

¹¹⁴³ <https://moselia.moselle.fr/le-metier/les-podcasts-de-moselia/paroles-de-temoins-passeurs-de-memoire> [consulté le 8 octobre 2023]

technique qui permet de faire passer l'information qu'avec l'intention ou l'impact potentiel de cette information et de cet « acte de passage ». C'est aussi ce que nous indiquent, du point de vue des SIC, Jean-François Bonhoure, Mathilde Jourdan, Marie-Émeline Sterlin qui, interrogeant les processus de transmission de l'information, désignent sans toutefois le définir précisément, le vecteur comme le moyen par lequel l'information est transmise, différent mais lié à la question du processus de production de l'information et à la signification qu'elle porte, et qui peut être combiné avec d'autres, dans la mise en oeuvre de stratégies communicationnelles (Bonhoure, Jourdan, Sterlin, 2017)¹¹⁴⁴.

Le transfert accepte de nombreuses définitions dont la première est le déplacement de quelque chose ou quelqu'un. « *Action de transférer, de déplacer quelque chose ou quelqu'un* » selon Le Larousse, « *Déplacement d'une personne à une autre, d'un lieu à un autre* », selon le Dictionnaire Le Robert qui le désigne aussi comme un phénomène cognitif : « *Phénomène par lequel un sentiment éprouvé pour un objet est étendu à un objet différent* ». Le concept de transfert est a été largement développé par dans les sciences de la psychologie : « dans sa définition la plus générale, le transfert est le processus par lequel un patient déplace sur son analyste des sentiments, désirs, idées qui proviennent de la relation avec des personnes jadis importantes dans sa vie » (Rycroft, 1968)¹¹⁴⁵. Mais c'est aussi un concept dont l'imaginaire a dépassé la sphère de la psychanalyse pour entrer dans l'imaginaire collectif selon le psychanalyste Gérard Bonnet et « où il garde malgré la diversité des scènes en question un sens assez précis. Il désigne dans la plupart des cas l'élan ou l'attachement qui conduit une personne à faire allégeance à une autre personne jusqu'à lui faire entière confiance et à se soumettre corps et âme à son influence ». Mais il est avant tout un processus cognitif utilisé par tous les individus (Bonnet, 2001)¹¹⁴⁶. Selon le psychanalyste Daniel Lagache, le transfert peut être concerner le déplacement de sentiments, de valeurs ou de compétences (Lagache, 1957)¹¹⁴⁷. Le concept de transfert est aussi associé à celui de contre-transfert, qui concerne le positionnement ou le repositionnement de l'objet ou de l'individu sur qui se fait le transfert.

¹¹⁴⁴ Bonhoure Jean-François, Jourdan Mathilde, Sterlin Marie-Émeline. 2017. « La transmission des informations : acteurs, vecteurs, significations », *Hypothèses*, vol. 20, n°1, p. 83-92.

¹¹⁴⁵ Rycroft Charles. 1956. « The nature and function of the analyst's communication to the patient », *Imagination and reality*, Hogarth Press, London, 1968.

¹¹⁴⁶ Bonnet Gérard. 2001. « Le transfert imaginaire ou l'imaginaire du transfert », *Imaginaire & Inconscient*, vol. no 2, n°2, p. 39-46.

¹¹⁴⁷ Lagache Daniel. 1957. « Théorie du transfert », *Bulletin de psychologie*, n°10, p. 792-797.

Ce qui est intéressant à notre sens ici c'est l'impact, la modification qu'il entraîne dans les relations entre les individus et les objets mais aussi sur les individus et les objets eux-mêmes. Dans un autre registre, qui peut peut-être par la métaphore mieux exprimer ce qui retient notre attention, le transfert est aussi une technique d'impression d'une image sur un nouveau support. Le transfert imprime une image sur un support, par exemple, un sac en tissu ou *totebag*. Cette image recèle une signification qui va potentiellement modifier la fonction du support et aussi sa signification. Le sac n'est plus un simple sac, un objet fonctionnel qui sert à transporter des choses, il devient aussi, un moyen d'expression des valeurs et de l'identité de l'individu qui le porte. Par exemple, le sac portant la citation de Latécoère, « *Le projet est irréalisable. Il ne nous reste donc plus qu'à le réaliser* », donne par exemple, une image du porteur comme étant quelqu'un qui aime les défis, les missions impossibles, qui rêve de l'impossible et qui se donne les moyens de mettre en œuvre ses projets. Il peut aussi être pour lui-même, une sorte de renforcement de sa propre identité.

Le concept de transfert opère aussi dans le domaine des études interculturelles. La notion de transfert culturel s'est développée dans les années 1980 dans les études germaniques, sur l'impulsion de Michel Espagne et Michael Werner et a mené à la fondation en 1985 d'un Groupement de Recherches sur les transferts culturels (Joyeux-Prunel, 2003, Espagne, 2013)^{1148 1149}. Selon Michel Espagne, « transférer, ce n'est pas transporter, mais plutôt métamorphoser, et le terme ne se réduit en aucun cas à la question mal circonscrite et très banale des échanges culturels. C'est moins la circulation des biens culturels que leur réinterprétation qui est en jeu ». Cela implique donc la transformation du sens de l'objet, une « une dynamique de resémantisation, qu'on ne peut pleinement reconnaître qu'en tenant compte des vecteurs historiques du passage ». Ici en passant, nous observons la distinction entre vecteur et transfert. Il considère le transfert comme une forme de traduction, « le passage d'un code à un autre code ». Dans cette perspective, l'historienne Béatrice Joyeux-Prunel, spécialiste de l'art moderne et contemporain et des humanités numériques, décrit la notion de transfert culturel comme impliquant « un mouvement d'objets, personnes, populations, mots, idées, concepts... entre deux espaces culturels (États, nations, groupes ethniques, espaces linguistiques, aires culturelles et religieuses) ». C'est selon elle, à la fois un objet de recherche et une position ou une proposition méthodologique, une « critique catégorique du comparatisme ». La notion se

¹¹⁴⁸ Joyeux-Prunel Béatrice. 2003. « Les transferts culturels. Un discours de la méthode », *Hypothèses*, n°6, p.149-162.

¹¹⁴⁹ Espagne Michel. 2013. « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, n°1.

distingue également des notions de métissage et d'hybridation selon Hans-Jürgen Lüsebrink. Elle propose des outils, un cadre et un modèle d'analyse des rapports interculturels. Elle est complémentaire à l'analyse des processus d'interaction interculturelle qui concerne les situations de rencontre et les interactions médiatisées, mais aussi des « processus de perception de l'Autre » qu'il désigne comme cherchant à repérer « les modes de représentation d'autres cultures, dans des formes de complexité très inégales ». La spécificité des processus de transfert culturel selon Hans-Jürgen Lüsebrink, est qu'ils tentent de « conceptualiser un ensemble de phénomènes relatifs aux rapports entre des cultures différentes désignés traditionnellement par les termes d'« échange », de « relation » et d'« influence », et, plus récemment, en ce qui concerne le domaine littéraire, par celui de « réception » ». Nous ajoutons que la réception est aussi un terme utilisé par la muséologie. Il propose deux pistes d'analyse, la première concernant les processus de sélection « c'est-à-dire de choix à la fois quantitatifs et qualitatifs, que donnent à voir les rapports entre cultures différentes, implique une méthodologie lie l'analyse quantitative et sérielle, d'une part, et l'approche qualitative et herméneutique, d'autre part ». La deuxième concerne les figures et les institutions de médiations, qu'il classe en trois catégories, les médiateurs culturels, les institutions dont la mission explicite est la médiation interculturelle et les autres institutions dont ce n'est pas la fonction prioritaire (Lüsebrink, 2014)¹¹⁵⁰.

C'est aussi la question d'un transfert, un possible transfert des valeurs scientifiques et de patrimonialité, que discutent les chercheurs Charlotte Malgat, Mélanie Duval et Christophe Gauchon à propos de la reconstitution de la grotte ornée Chauvet-Pont-d'Arc, observant que, « à la mise en archives de la grotte originale et à son enfermement dans une configuration de « non-lieu » répond une élévation de la copie au rang patrimonial. Ce processus est manifeste du côté des acteurs porteurs du projet, comme en attestent les discours produits sur la copie. La question reste toutefois de savoir ce qu'en pensent les publics. Pour elles, la question est aussi de savoir si de l'espace de restitution qu'est la copie, il est possible de glisser jusqu'à l'espace de substitution (Malgat, Duval, Gauchon, 2015)¹¹⁵¹. C'est ici aussi la question de l'œuvre d'art et de sa copie de Walter Benjamin, de l'œuvre et son substitut numérique évoquée par Cécile

¹¹⁵⁰ Lüsebrink Hans-Jürgen. 2014. « Les transferts culturels : théorie, méthodes d'approche, questionnements », *Transfert : Exploration d'un champ conceptuel*, Ottawa : Les Presses de l'Université d'Ottawa | University of Ottawa Press, 257 p.

¹¹⁵¹ Malgat Charlotte, Duval Mélanie, Gauchon Christophe. 2015. « Fac-similés et transfert de patrimonialité. La grotte ornée Chauvet-Pont-d'Arc », *Culture & Musées*, n°25, 141-163.

Tardy pour qui la numérisation « confère au substitut une valeur inédite en termes d'usage » (Tardy, 2015)¹¹⁵².

Délimiter les contours des deux notions, en particulier de celle de transfert, nous permet d'y reconnaître, des processus relevant effectivement de la trivialité, impliquant circulation, réécriture et transformation. On peut déjà dire, nous semble-t-il, que nous sommes toujours dans le travail du chercheur en SIC. On pourrait dire cependant, que la perspective communicationnelle prend en compte à la fois les processus d'interaction, les représentations de l'autre et les processus de transfert. Cela mérite discussion mais nous ne voulons pas ici, nous lancer dans une critique heuristique. Demandons-nous plutôt, en quoi, ces notions dans leurs multiples définitions peuvent-elles servir notre réflexion d'un point de vue infocommunicationnel ? Peut-être qu'au fond ce sont des pistes impasses, mais elles auront eu pour nous, le mérite de nous faire voir les choses autrement et de porter à notre attention des éléments qui ne nous semblaient pas ou peu être intéressants tout en ouvrant des pistes d'approfondissement de nos recherches.

Dans un premier temps, cela confirme notre sentiment de la pertinence du terme objet transfert utilisé par Alain Jacques et nous permet de l'inscrire dans un cadre scientifique. Cela nous permet aussi de distinguer les notions de transfert et de vecteur. Cela met aussi en lumière une des limites de notre travail, dont nous étions cependant consciente, c'est que nous ne possédons pas assez d'éléments précis pour approfondir la question du processus de sélection des images et des représentations. C'est donc aussi, une piste d'ouverture et d'approfondissement de nos recherches. Cela permet aussi de sortir de la dimension comparative sur laquelle nous avons en partie fondé le corpus et notre analyse, c'est aussi une proposition d'élargissement. Cela peut nous permettre de nous dégager tout en la questionnant, de la notion d'engagement incluse dans le terme passeur de mémoire même si nous la retrouvons dans certains discours comme *Empire soldiers* ou *War Remains*. Cela permet aussi de la questionner au prisme de l'objet. Le lien qui s'engage entre nos concepteurs et les publics relève cependant d'autre chose. Ils ne sont pas des témoins mais ils sont ceux qui ont reçu ces témoignages et cherchent à transmettre une mémoire et une histoire. Toutefois, absence d'engagement dans le discours du dispositif ne veut pas dire absence d'engagement dans la

¹¹⁵² Tardy Cécile. 2015. « La médiation d'authenticité des substituts numériques ». Mémoire et nouveaux patrimoines, Marseille, OpenEdition Press.

mise en œuvre de celui-ci, en témoigne par exemple l'entretien d'Éric Marchal, de François Beirnaert ou encore d'Alain Jacques.

Posons-nous la question : en quoi nos tranchées reconstituées sont-elles des objets transferts ou des vecteurs ? Nous pensons que le dispositif technique immersif peut être pris seul, comme vecteur mais l'objet, pris dans son ensemble, dispositif et discours, considérant le contexte tout autant que les pratiques mises en œuvre et les discours élaborés dans une perspective sémio-pragmatique, est un objet transfert. Il y a, *in fine*, un transfert de savoirs scientifiques mais aussi un transfert de mémoire qui s'opère à travers la mise en œuvre du dispositif et l'expérience de l'immersant. Cela pose la question de savoir ce qu'est l'objet et comment il se positionne par rapport aux objets documentaires et mémoriels, des qualités et de ses limites. Nous revenons ici à la question du substitut, de la copie.

Ce n'est pas la tranchée en soi qui est l'objet du transfert mais bien la mémoire et les savoirs qui y sont associés qui sont réécrits dans ces médiations. Il nous semble que le processus de transfert s'effectue en deux mouvements ici, d'un ou plusieurs objets à un autre, des documents scientifiques au dispositif immersif, puis du dispositif à l'immersant. La question est de savoir quelles informations sont sélectionnées consciemment ou non pour être transférées, mais aussi transformées, comment et de savoir ce qui se perd. Le transfert est rarement l'œuvre d'une seule personne, c'est plutôt un discours collectif qui est produit, une représentation, des savoirs et des valeurs qui font consensus pour les personnes impliquées. Il témoigne donc d'une réappropriation de la mémoire collective par un ensemble d'individus en vue d'en proposer une vision commune, et cela contribue, comme le montrait Cécile Tardy, à l'élaboration de nouvelles représentations du passé.

Une des finalités pour la plupart des médiateurs, est que grâce à l'expérience proposée, les immersants apprennent de nouvelles choses sur la Grande Guerre. Ainsi, à travers la mise en œuvre du dispositif, dans la construction du discours, ils vont transférer à l'objet des connaissances qu'ils ont eux-mêmes acquises à partir des documents qu'ils ont consultés et qu'ils estiment être intéressantes. On peut voir une forme de transfert d'apprentissage, de compétences. Les valeurs associées à la mémoire sont également transférées à l'objet reconstitution, elles l'imprègnent, plus ou moins visiblement, plus ou moins fortement. La reconnaissance et l'engagement dans le travail de mémoire implique l'adhésion forte de l'individu qui le porte et son engagement consiste à transférer ces valeurs à d'autres personnes,

de manière suffisamment efficace pour que celles-ci s'en emparent et les transmettent à leur tour.

On peut sans trop s'avancer, reconnaître deux des trois catégories proposées par le psychanalyste Daniel Lagache, les valeurs et les compétences. Qu'en est-il du sentiment ? La première question qu'il convient de poser est de quoi parle-t-on lorsque l'on parle de sentiment et quel est son rapport avec l'émotion dont nous avons déjà évoqué la question dans la première partie ? Pour les chercheurs qui opèrent dans le domaine de la psychanalyse, des neurosciences, ou encore des sciences affectives, sentiment et émotion sont intrinsèquement liés. La chercheuse Elise Dan Glauser spécialisée en psychologie de l'émotion, dans un chapitre du *Traité de psychologie des émotions*, soutient la thèse que « l'expérience émotionnelle subjective, appelée feeling en anglais, et classiquement nommée « sentiment », fait partie intégrante de la notion d'émotion » et que le sentiment est « un ressenti personnel et subjectif » (Dan Glauser, 2014)¹¹⁵³. Selon le neuroscientifique Antonio Damasio, l'émotion préexiste au sentiment. Dans une interview donnée au magazine *Sciences et avenir*, il résume son point de vue très succinctement de la manière suivante : « Je distingue en effet les émotions qui sont la collection d'actions qui se produisent de manière automatique et inconsciente dans le cerveau et le corps (viscères, cœur, cerveau...) dans différentes situations de la vie. Et puis il y a les sentiments qui, eux, sont la perception consciente de cette musique intérieure, le portrait de ce qui se passe dans le corps »¹¹⁵⁴. Ainsi, il considère que le sentiment relève de l'expérience mentale et privée d'une émotion. Christophe Traïni qui s'intéresse à la question des sentiments et des émotions dans les processus d'adhésion militante et dans le devenir des mobilisations collectives, s'inscrit dans la même perspective. Les sentiments « s'accompagnent de la conscience plus ou moins claire d'une sensation physique, d'une impression, c'est-à-dire de l'empreinte que les événements qui adviennent peuvent imprimer sur notre corps ». Ils influencent la réaction de l'individu, son engagement militant individuel et collectif, mais ils sont aussi basés sur les expériences passées, la mémoire émotionnelle et le tempérament de l'individu (Traïni, 2010)¹¹⁵⁵. De ce point de vue, il nous semble impossible que les sentiments ne soient pas eux

¹¹⁵³ Dan Glauser Elise. 2014. « Chapitre 7. Le sentiment subjectif. Intégration et représentation centrale consciente des composantes émotionnelles », *Traité de psychologie des émotions*, Dunod, p. 234-268.

¹¹⁵⁴ Damasio Antonio, 2017, Les sentiments sont les moteurs biologiques des cultures humaines, [en ligne] https://www.sciencesetavenir.fr/sante/interview-de-antonio-damasio-sur-les-sentiments_118523 [consulté le 9 octobre 2023]

¹¹⁵⁵ Traïni Christophe. 2010. « Des sentiments aux émotions (et vice-versa). Comment devient-on militant de la cause animale ? », *Revue française de science politique*, vol. 60, no. 2, p. 335-358.

aussi transférables et transférés. Il nous semble également qu'ils entrent en jeu dans le positionnement des médiateurs par rapport à la mémoire et l'histoire, et que leur examen mériterait d'être approfondi. Il nous semble que valeurs et sentiments au sein des processus mémoriels sont, dans notre sujet du moins, indissociables.

Les entretiens révèlent un lien fort entre les interviewés et un peu plus largement les individus porteurs de projets, et la Première Guerre mondiale. Cette mémoire sur laquelle repose ces dispositifs, relève à la fois de la mémoire individuelle, à commencer par celle des concepteurs eux-mêmes, celle qu'ils ont tirée de leurs expériences personnelles, de leur vécu sur le territoire de l'ancien front, de la mémoire familiale. C'est aussi la mémoire collective, elle-même faite de mémoires individuelles, celles des anciens combattants, qui par leur publication, leur reconnaissance et leur circulation dans l'espace public, par leur (ré)appropriation par les scientifiques, les politiques, les institutions et le grand public, sont devenus mémoire collective. François Beirnaert, Jean-Pierre Puchois, Éric Marchal et les autres membres fondateurs de l'association de la Main de Massiges, Alain Jacques, Manon Folliard, David Amberg comme Christian Carion à l'origine du projet du Monument des Fraternalisations, sont tous « des enfants du pays ». Ils ont tous grandi sur le territoire de l'ancien front et ont été confrontés quotidiennement aux vestiges de la guerre. Il y a un engagement personnel très fort, un lien intime, au-delà de l'engagement dans l'institution et son histoire. Il s'agit pour eux de rendre hommage aux hommes et aux femmes qui ont combattu et de perpétuer leur mémoire, de raconter l'Histoire, de valoriser les vestiges, de pallier un manque. Pour Éric Marchal, c'est dans une dimension mémorielle que s'inscrit le projet au départ car il s'agit d'abord d'offrir aux familles de pèlerins un lieu de recueillement puisqu'il n'y en avait pas dans la région. Son intérêt vient aussi de son enfance « Oui, moi ça m'est venu, moi ça m'est venu, moi mes parents étaient agriculteurs, et j'ai toujours vu mon père quand j'étais gamin donc dans les années 70 dire, tiens il y a eu ça du coup trouvé, il faut appeler les gendarmes il y a eu ça, où le déminage, et puis on avait des bois avec des blockhaus et des tranchées. Et puis quand on est gamin je me disais bon sang, qu'est-ce qu'il s'est passé, c'est quoi tout ça... On se pose des questions puis après je suis tombé dedans et puis je me suis intéressé depuis l'âge de 10-12 ans, à me promener dans les bois, à aller voir ce qu'il restait des traces de la guerre de 14 et puis ça c'est fait comme ça ». C'était pour lui et son équipe, une façon de rendre hommage. C'est l'intérêt du public pour leur travail et pour l'histoire qui les a poussés à continuer et développer une dimension plus historique. Il l'explique dans l'entretien : « moi je suis originaire de la région et donc depuis tout petit, on voyait toujours des Français des familles françaises ou allemandes qui venaient en pèlerinage sur cet ancien champ de bataille et donc Massiges est complètement perdu, isolé

entre le camp militaire de Suippes qui est un ancien champ de bataille, et puis le front d'Argonne, et donc si vous voulez bon ben, il n'y avait pas de monuments, il n'y avait pas de lieu de recueillement, il y avait juste des bois et des tranchées qui restaient un petit peu et c'est tout. Donc on a toujours vu ça parce que pour beaucoup la guerre de 14 c'était Verdun et donc, voilà il y avait rien. Et on s'était dit que, avec plusieurs collègues, il y a une quinzaine d'années, il faudrait qu'on fasse quelque chose un jour pour ces familles qui viennent en pèlerinage, qui ont perdu un aïeul qui s'est battu là, je vous dis français ou allemand, parce que nous on a pas eu d'anglais, ça a été que des soldats français ou allemand. [...] Nous on fait ça, c'est une façon de rendre hommage à tous ces hommes bien évidemment, et puis après oui, on a voulu faire vraiment, remettre à jour quoi, avoir une lecture du terrain, de ce qu'il y avait à l'époque, qui avait été enfoui depuis et puis le ressortir aujourd'hui sans artifice, sans tricher ». Dans sa tribune pour *Le Monde* en 2013, Christian Carion décrit également très précisément le lien qui l'a uni à la guerre, pour lui « 1914-1918 n'était pas seulement une date inscrite sur les pages de mon cahier d'écolier. C'était le décor de mon enfance »¹¹⁵⁶. Les découvertes que son père faisait dans les champs « chaque automne, mon père et moi ramassions des obus ramenés à la surface par les labours », les commémorations du 11 novembre mais aussi les « maisons dont aucune ne datait d'avant les années 1920 » et dont « parfois l'une d'elles s'affaissait car construite sur une ancienne sape souterraine creusée par les soldats », des sinistres considérés comme un dommage de guerre¹¹⁵⁷. Nous avons pu voir à travers nos entretiens comment les vestiges laissés par la guerre et rejetés par la terre ont marqué le territoire et les mémoires. Pour François Beirnaert, natif de la région, travailler sur le projet du monument et ensuite *Timescope* a modifié son rapport à l'histoire et la mémoire de la Grande Guerre. Enfant, il avait comme d'autres de sa génération, « la vision à l'époque d'une mémoire qui était un peu chasse gardée des anciens combattants » ce qui empêchait la compréhension et l'appropriation. Mais à travers l'entretien, on lit l'évolution de son positionnement par rapport à cette mémoire, et comment le projet du monument y a contribué : « Parce que voilà je vous raconte tout ça, je le raconte avec mes tripes mais c'est aussi un discours que je me construis donc je me suis beaucoup interrogé, sur le sens de ce monument et du geste etc. [...] ce monument il a aussi une valeur symbolique et donc partout où on peut le faire exister, y compris dans les travaux universitaires qu'ils soient historiques ou qu'ils ne soient pas historiques, chaque fois qu'on pourra le faire exister en tout cas le temps que je serai là je pourrais le faire exister ». Pour d'autres, comme pour Benoit

¹¹⁵⁶ https://www.lemonde.fr/idees/article/2013/11/09/ces-tranchees-de-la-fraternite_3510940_3232.html
[consulté le 9 octobre 2023]

¹¹⁵⁷ Ibid.

Benedetti, la Première Guerre a fortement marqué la sphère familiale. Au cours de l'entretien, il fera de nombreuses mentions de son grand-père, passé à Verdun, des objets d'artisanat de tranchées qui se tenaient sur les étagères qu'il voyait en allant chez lui. Il évoque aussi son passage à Verdun en tant que reconstituteur à l'occasion de l'anniversaire de la bataille, « ça m'avait marqué quand même mon passage à Verdun ». Il a mis son savoir-faire de reconstituteur au service du jeu, avec un souci particulier d'être au plus proche de la réalité, malgré le peu de moyens dont il disposait. Il met également son savoir sur l'histoire à disposition des publics, au cours du débrief qui succède au jeu, il n'hésite pas à leur parler de l'histoire, de ses recherches, des objets d'époques qu'ils viennent de manipuler. Au sujet de *Verdun 1916*, il déclare : « c'est un peu mon devoir de mémoire on va dire ».

A travers leurs mots, nous pouvons deviner ou lire plusieurs types de sentiments, même s'ils ne sont pas exprimés de cette manière. Le sentiment d'un manque, d'une injustice envers les familles qui n'ont pas de lieu de recueillement pour Éric Marchal, puis le sentiment de l'utilité de la démarche mémorielle et d'un nouveau manque, celui de proposer un discours plus historique. C'est le sentiment personnel de Benoit Benedetti de devoir accomplir une forme de devoir de mémoire inscrit dans son lien fort avec son grand-père qui l'accompagne dans toutes ses activités, sans pour autant en être le moteur principal. C'est aussi le sentiment de la nécessité de faire rayonner la valeur symbolique du monument des Fraternelles, la paix, l'acceptation de l'autre, une forme d'humanisme pour François Beirnaert.

Les valeurs et les sentiments sont aussi possiblement d'un devoir de citoyenneté, pris à la fois dans une considération personnelle et professionnelle, ce que traduisent les mots de Nicolas Czubak : « par honnêteté envers ces hommes qui étaient là, je parle des hommes parce que les femmes étaient aussi là mais les femmes elles étaient à l'arrière du front, de ne pas tromper les gens, que cette émotion elle ne soit pas détournée ». Derrière son engagement pour l'histoire en particulier celle de la Première Guerre, il y a aussi un engagement citoyen, « Certes, on est dans l'acquisition de connaissances, mais on est surtout dans la construction de l'individu dans un état démocratique, avec le sens du partage, de l'humanisme »¹¹⁵⁸. C'est dans les musées qui traitent de la guerre et des conflits, d'événements qui questionnent profondément notre humanité et notre monde, quelque chose de très présent. Charlotte Georges-Picot met elle aussi

¹¹⁵⁸ Extrait d'entretien du Journal L'Est, *Verdun : portrait de Nicolas Czubak, historien humaniste*, publié le 5 octobre 2015, [en ligne] <https://www.estrepublicain.fr/edition-de-verdun/2015/10/05/verdun-portrait-de-nicolas-czubak-historien-humaniste-yptt> [consulté le 27 septembre 2023]

en avant dans son entretien, la vocation citoyenne de musée de l'Armée pour elle, il s'inscrit « dans une démarche de compréhension de l'histoire, compréhension de notre monde qui permet aussi d'appréhender et de former les citoyens d'aujourd'hui », tout comme Catherine Monnot-Béranger à propos du musée départemental de la Résistance de Haute-Garonne qui s'interroge sur « comment faire de ce musée un outil de citoyenneté, un outil de construction d'une identité commune pour tous les jeunes et pour toutes les personnes qui vont venir le visiter ». Selon elle, le musée est un outil de construction de la citoyenneté : « j'envisage ce musée comme un outil, voilà comme un outil. Qu'est-ce qu'on veut donner à penser, à réfléchir, quelle matière on offre aux visiteurs et aux jeunes en particulier pour discuter de ces questions citoyennes plus que historiques en fait ». On l'observe aussi dans *Empire soldiers* qui s'inscrit à la fois dans une démarche historique, mémorielle et citoyenne. Il propose une dimension historique en élaborant son discours à partir des recherches de l'historien Karl Arthur. Il s'intègre aussi dans une dimension mémorielle, dans la perspective du mouvement né dans les années 80, cherchant à faire connaître et reconnaître les troupes caribéennes, questionnant l'évolution et les conséquences de leur traitement social et politique dans la société anglaise tout au long du 20ème siècle. Cependant à travers le discours, les concepteurs tentent aussi de nous faire réfléchir sur notre rapport au monde d'aujourd'hui et de demain, une démarche que nous pensons pouvoir qualifier de citoyenne à certains égards.

Nous voyons dans ces stratégies immersives, à propos des combattants mais aussi des tranchées, un transfert d'identité. La représentation des soldats, que ce soit dans les espaces tangibles ou numériques, fonctionne un peu sur le principe des avatars. Les soldats représentés, que ce soit par le visuel ou le sonore, se substituent à ceux qui ont disparu, incarnant un ou plusieurs combattants identifiés ou en se faisant la figure de tous. Selon la chercheuse Fanny Georges, « le terme d'avatar, emprunté au sanskrit, est habituellement utilisé pour désigner ces ensembles d'informations, ou personnages numériques, qui représentent les habitants des mondes virtuels ». Elle le considère comme une identité projective, produit de l'interprétation du joueur conditionné par l'interface en tant que système technosémiotique (Georges, 2012)¹¹⁵⁹. C'est le même phénomène qui s'opère dans certains cas pour nous et qui ne s'opère pas que d'un individu vers sa représentation dans un monde virtuel. L'exemple de Louis Barthas révèle un processus de transfert d'identité de l'homme à l'écrit (ses notes, ses carnets), puis de l'écrit au livre publié, puis aux reconstitutions sur place puis au territoire. C'est aussi son identité qu'il

¹¹⁵⁹ Georges Fanny. 2012. « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, 62, n°1, p. 33-40.

transfère au territoire, une identité marquée par l'humanisme, en contradiction avec la guerre et qui, à travers les dispositifs, va à son tour imprégner le territoire. On ne peut s'empêcher ici de faire le lien avec le constat de l'historien Reinhart Koselleck pour qui dans la plupart des cas, les monuments aux morts offrent une interprétation visuelle qui « renvoie à un double processus d'identification. Les morts sont censés avoir défendu une cause qui est la même que celle que soutiennent les survivants qui érigent le monument » (Koselleck, 1998)¹¹⁶⁰. Il y a aussi inversement le transfert du territoire à l'objet. C'est ce que nous évoquions précédemment avec la question de l'inscription du dispositif de Chattancourt ou de Massiges dans le territoire et le fait que cela renforce potentiellement chez les immersants, le sentiment de vérité du discours. Il nous semble très probable que les valeurs de mémoire se transfèrent du territoire à l'objet et inversement même s'il nous faudrait approfondir en interrogeant les publics pour en être sûre. Peut-on alors parler d'un transfert d'identité, ou peut-être d'une identité mémorielle ou peut-être plutôt d'un transfert de mémorialité ?

Il nous semble donc possible de dire que dans les pratiques de reconstitution immersive, quelles que soient leurs formes, on observe un processus triple de transfert de mémorialité, d'historicité et d'identité entre les objets et les territoires dans lesquels ils s'inscrivent. Il nous semble aussi que ces transferts sont aussi possibles parce que les dispositifs opèrent une forme de substitution au manque de vestiges, de traces mais aussi de médiation autour du lieu, ou du moins que cette configuration entraîne un transfert plus ou moins important. Nos dispositifs de reconstitution de tranchées tentent de représenter « ce qui a été ». Puisque cela a été, cela n'est plus, ou du moins, cela n'est plus que partiellement car sur le territoire de l'ancien front comme dans l'ensemble du territoire national, les traces de la guerre sont toujours bien présentes. Cependant, ce ne sont « que » des traces et parfois elles sont presque invisibles. Elles sont aussi potentiellement illisibles pour ceux qui ne savent pas les décrypter. Il y a donc la nécessité de substituer quelque chose à ce qui n'est plus ou pas assez efficace, pas assez compréhensible pour beaucoup aujourd'hui. Nous qualifions certains des dispositifs volontiers de substituts, selon la définition de Cécile Tardy comme « un support se substituant à la présence physique de l'objet patrimonial » (Tardy, 2015)¹¹⁶¹, que celui-ci soit dû à la disparition des vestiges, à l'éloignement géographique ou temporel. Mais les reconstitutions ne sont pas comme la copie ou le substitut d'une œuvre, par photographie ou numérisation supposant que l'original n'a pas

¹¹⁶⁰ Reinhart Koselleck, Barash Jeffrey Andrew, Delbraccio Mireille, Mons Isabelle. 1998. « Les Monuments Aux Morts Comme Fondateurs de l'identité Des Survivants », *Revue de Métaphysique et de Morale*, p. 33–61.

¹¹⁶¹ Tardy Cécile. 2015. « La médiation d'authenticité des substituts numériques ». *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press.

disparu au moins au moment de la création de la copie ou du substitut, même s'il est inaccessible au grand public. Le dispositif immersif implique une dimension spatiale qu'on ne peut mettre de côté, c'est pour cela que nous les qualifions aussi dans certains cas, d'espaces de substitution.

Il s'agit donc d'abord pour ces reconstitutions immersives, de se substituer au champ de bataille disparu ou éloigné. Dans le cas où les vestiges sont présents sur le même territoire ou même lorsqu'il s'agit de la reconstitution de la tranchée originelle comme à Massiges, il nous semble plus opportun de parler de suppléance, comme l'ajout de quelque chose qui manque. Dans les deux cas, nous y voyons une façon de rematérialiser l'histoire et d'inscrire ou de réinscrire la mémoire sur le territoire de l'ancien front. La *Tranchée de la Main de Massiges* rematérialise une tranchée qui avait disparu sous la terre et sous la végétation. En la mettant à jour, l'association rend visible sa structure spatiale, ses parois, son tracé, rematérialise aussi ce qu'elle contenait via la reconstitution, elle lui redonne matière. Puisqu'il n'y avait à cet emplacement aucun dispositif mémoriel, le dispositif qui pallie ce manque vient inscrire la mémoire sur le territoire. Dans le cas de *la tranchée de Chattancourt*, le dispositif tente de réactualiser la mémoire du village, de lui redonner une identité, une histoire et une mémoire, et de les faire exister sur un territoire largement occupé par la mémoire de Verdun. Dans le cas de Neuville-Saint-Vaast et de la tranchée de Louis Barthas, on fait face à un phénomène plus complexe de dématérialisation / re-matérialisation de la tranchée. Sur le territoire, les dispositifs mémoriels sont déjà présents, les cimetières, les monuments et les mémoriaux sont déjà ancrés sur le territoire. Avec la mise en œuvre de la borne comme du dispositif qui fait suite aux fouilles de la tranchée originelle, la tranchée retrouve une matière tangible grâce au monument et au dispositif de poteaux et de barbelés qui suivent le tracé de la tranchée du Moulin Rouge, les photographies d'archive et les panneaux, mais aussi une matière numérique, en trois dimensions grâce à la borne de *Timescope*.

Hors de l'espace de l'ancien front, le dispositif se substitue à l'éloignement géographique, il matérialise dans un espace délimité les tranchées et le champ de bataille. C'est le même phénomène que l'on observe pour les reconstitutions tangibles et numériques. Pour *Verdun 1916* et les *Amoureux de Verdun*, c'est aussi pour nous une façon de réinscrire la Première Guerre mondiale sur le territoire national, de réancrer la mémoire dans des lieux où elle n'est presque pas ou très peu présente en comparaison des territoires de l'ancien front. C'est un phénomène similaire aux monuments aux morts et aux musées de la guerre, qui ouvrent des espaces commémoratifs. Mais peut-on y voir une succession ? En un certain sens, oui car ce

sont des espaces mémoriels, rappelons qu'Antoine Prost relevait la disparition des grands récits et du rôle des commémorations officielles, remplacés par la multiplication des archives familiales dans l'espace public et de nouveaux dispositifs mémoriels comme la base Mémoire des hommes ou les nombreux sites internet de particuliers qui mettent en ligne les documents de leurs ancêtres. A propos du spectacle du Puy du Fou, Vanessa Maudet écrit que « ce n'est au final, PAS un spectacle mais un hommage vivant que le Puy du Fou souhaite rendre à tous les poilus qui ont donné leur vie pour la France. C'est quelque chose de totalement nouveau dans un parc de loisirs et nous sommes très attachés au don de soi. Nous voulions marquer les esprits en plongeant les visiteurs dans cette période qui a marqué le pays et c'était une manière, en 2015 (année du centenaire) de rendre également hommage ». Comme les cérémonies officielles et les monuments aux morts, le dispositif est traversé par des enjeux politiques et représente pour l'établissement et son fondateur Philippe De Villiers, un moyen d'exprimer une prise de position sur l'histoire et la religion, à des fins idéologiques. Mais ils s'en distinguent aussi car leur fonction première est de divertir leurs publics.

Pour les reconstitutions numériques émanant des pays anglo-saxons, c'est une perspective similaire. Nous voyons dans *Ghosts of Thiepval* ou *War Remains* mais aussi dans d'autres dispositif du corpus élargi, une démarche qui s'inscrit dans celle de la reconstitution immersive d'une tranchée de l'Imperial War museum, aujourd'hui démontée, mais toutefois remplacée de manière temporaire par l'expérience VR *Three lights*. C'est peut-être ici une forme d'évolution des muséographies immersives apparues très rapidement après la guerre et qui à la fois offrent un lieu de mémoire et de recueillement pour les familles qui sont éloignées du front, un espace de substitution mémorielle et des espaces muséographiques pour comprendre l'histoire. Ils matérialisent le champ de bataille dans de multiples espaces, à la fois tangibles comme les musées et numériques, ouvrent de nouveaux espaces commémoratifs, faisant dialoguer témoignages, reconstitutions visuelles, réflexions mémorielles et historiques. Ce n'est pas un hasard que *War Remains* soit présenté dans la salle de la mémoire du musée et du mémorial du *National WWI Museum and Memorial*, qui à l'origine est un mémorial. Précisons tout de même qu'à l'origine, le mémorial est désigné étant dédié à la paix et la liberté, en témoigne l'extrait du discours d'inauguration prononcé par le président Calvin Coolidge le 11 novembre 1926 et qui figure sur le site internet : *Il [le Liberty Memorial] n'a pas été érigé pour commémorer la guerre et la victoire, mais plutôt les résultats de la guerre et de la victoire qui s'incarnent dans la paix et la liberté* »¹¹⁶².

¹¹⁶² <https://www.theworldwar.org/explore/our-story> [consulté le 3 octobre 2023]

Il s'agit aussi de se substituer à l'éloignement temporel, qui entraîne une prise de distance affective tout comme une réduction des connaissances des publics sur le sujet. L'éloignement temporel est aussi marqué par la disparition des derniers témoins, dont les témoignages ont aujourd'hui une valeur de préciosité et leur multiplication dans l'espace public atteste de l'importance qui leur est accordée. A travers les dispositifs, les témoignages en lien avec la représentation visuelle des soldats, pallient l'absence et perpétuent la mémoire de ceux qui les ont donnés. Leur association avec la reconstitution de la tranchée et la mise en scène des combattants leur donne une nouvelle perspective, le dispositif est alors aussi un espace de recontextualisation du témoignage. Les dispositifs suppléent la diminution des savoirs transmis par les institutions éducatives mais aussi parfois, à l'absence de structures porteuses des savoirs scientifiques que sont les musées et les centres d'interprétation, comme Chattancourt sur le champ de bataille ou *War Remains*.

Enfin, l'expérience immersive substitue le vécu des combattants par un autre vécu, celui de l'immersant. Le fait d'éprouver la sensation d'être enserré entre deux parois, de visualiser leur hauteur, de marcher sur des caillebotis, de sentir l'odeur de la terre humide, de déambuler entre boyaux et tranchées, de rentrer dans les abris, d'être soumis aux bruits des explosions et des mitraillettes, de voir les dégâts occasionnés sur les tranchées mais aussi sur les hommes, sont autant d'expériences qui permettent aux immersants d'acquérir des savoirs et de constituer une mémoire.

9.3.3. Transformations, reconfigurations

Pour cette dernière partie du chapitre, nous proposons de finir en discutant des transformations et des reconfigurations que nous avons observé à l'intérieur et autour de nos dispositifs, des tranchées, des territoires.

9.3.3.1. Réseaux de récits et réseaux d'acteurs

La rematérialisation de la tranchée et réinscription de la mémoire sur un territoire a pour effet de modifier le récit mémoriel et d'opérer une reconfiguration du paysage mémoriel et des pratiques du territoire local mais aussi à l'échelle nationale.

De la même manière que Michèle Gellereau observait la création d'une chaîne de témoignages qui renforcent des formes de récit collectif au sein de l'exposition (Gellereau, 2006)¹¹⁶³, on observe la création d'une chaîne de discours sur certains territoires. De nouvelles chaînes se créent à partir d'un ou plusieurs témoignages, à partir d'un site historique, et avec elles, de nouveaux réseaux d'acteurs émergent et bouleversent les pratiques mémorielles existantes. La commune de Neuville-Saint-Vaast en est un très bon exemple. De multiples mémoires cohabitent sur cette petite commune, elle-même située sur un territoire très marqué par la Première Guerre en particulier les mémoires des alliés. L'entretien avec le maire a révélé leur difficile cohabitation. Si les commémorations sont toutes menées avec la collaboration de la commune, les collaborations entre les pays sont plus difficiles. L'espace est organisé comme une mosaïque mémorielle, saturé de signes. Les territoires de chacun sont visuellement très marqués. On observe des logiques d'appropriation territoriales fondées sur des tensions qui peinent à s'apaiser, des identités culturelles qui se tolèrent plus qu'elles ne tentent de se rapprocher. L'implantation du monument des Fraternalisations puis de la borne et du dispositif du Moulin Rouge, ont permis de rematérialiser le champ de bataille et les tranchées, de réinscrire sur le territoire une mémoire locale un peu absorbée par les autres. Ces trois dispositifs produisent ensemble un nouveau discours, entre mémoire, histoire et patrimoine autour d'un sujet fédérateur, les fraternalisations. C'est un sujet nouvellement accepté et ce discours vient se mêler aux autres, ceux qui sont déjà présents sur le territoire. Le récit des fraternalisations vient renforcer le récit collectif local de la commune et plus largement celui de la communauté urbaine d'Arras, celui des habitants dont la mémoire est encore très marquée par les fraternalisations. Mais il vient aussi en quelque sorte donner du liant à l'ensemble des mémoires, une tentative de les rapprocher par le prisme de l'humanité. Ce nouveau récit forme une sorte de fil rouge mais cette histoire ne saurait être complète que si tous les sites sont visités et les informations mises en dialogue. Il serait intéressant d'interroger plus en profondeur les pratiques mémorielles sur le territoire, françaises mais aussi anglo-saxonnes et allemandes. Quoiqu'il en soit, les observations de nos interviewés montrent que leurs pratiques de visite du territoire et du lieu changent.

¹¹⁶³ Gellereau Michèle. 2006. « Mémoire du travail, mémoire des conflits. Comment les témoignages se mettent en scène dans les visites patrimoniales », *Communication et langages*, n°149, p. 63-75.

Le récit circule aussi dans un espace plus large, le monument et la borne servent de marqueurs mémoriels pour le tourisme de mémoire et sont mis en promotion par les institutions touristiques. Il circule également au niveau national, et a permis la reconnaissance d'une mémoire jusque-là peu acceptée grâce à l'inauguration officielle du président Hollande. Ce changement témoigne d'une évolution, d'une vision plus tournée vers l'humain mais aussi son humanité. La représentation du soldat que donnent l'ensemble monument et borne, est celui d'un soldat humaniste, il n'est plus (seulement) courageux, résistant, héroïque, prêt à se sacrifier pour ses camarades et pour son pays, il est à présent prêt à se sacrifier pour tous et surtout prêt à vivre en harmonie avec tous. Il s'inscrit dans une dimension non plus locale ou nationale, mais universelle.

Différemment, le travail de l'association de la Main de Massiges a également contribué à modifier le récit mémoriel local et national, les pratiques sur le territoire et reconfiguré de nouveaux réseaux. Elle a constitué un réseau humain complexe, qu'elle continue de développer, entre membres actifs et membres bienfaiteurs, visiteurs réguliers issus de régions parfois éloignées, anciens visiteurs, soutiens éloignés jamais venus en visite, et sur place, les liens qu'elle tisse avec les institutions locales. Elle participe à la patrimonialisation de la Grande Guerre sur le territoire, elle modifie le récit local mais aussi national via les journalistes et les reporters qui viennent régulièrement la visiter et s'en servent de support pour réaliser des documentaires. Elle a aussi un impact économique.

Différemment encore, *Empire soldats* nous montre comment le travail de l'historien circule et se transforme dans des espaces officiels et institutionnalisés, dans les musées, les lieux culturels, les lieux de concert, comme dans des espaces privés ou publics auprès de communautés différentes, tangibles ou numériques, parfois marginalisées. De l'écrit historique, aux paroles de chansons, au récit et à la mise en scène de l'expérience VR d'*Empire soldats* et sa diffusion sur l'espace d'Internet, on voit comment toutes ces modifications entraînent des réécritures et des reconfigurations de sens, des chaînes de récits, partant des premières images prises sur le front il y a cent ans, aux images à 360° sur YouTube tout en impliquant de multiples acteurs. On voit également comment autour conception mais aussi de leur diffusion, se structurent des réseaux d'acteurs et de publics. La question se pose de savoir quel est le statut des dispositifs numériques qui fonctionnent à certains égards comme des espaces de substitution et des objets de mémoire ambulants et circulent sur les plateformes de contenus numériques comme sur internet. Quel est leur statut par rapport aux autres objets de mémoire

tels que les archives, témoignages, carnets, journaux intimes numérisés et mis en ligne ? Comment dialoguent-ils ensemble ? La question est même de savoir s'il y a un dialogue, car nous n'en avons pas vu, ou peut-être qu'il est tellement ténu qu'il est difficilement repérable. Le studio MBD autour d'*Empire soldats* propose des contenus pédagogiques à destination des enseignants et de leurs élèves, c'est une piste à explorer. Mais il y a de multiples liens possibles à établir entre les différents espaces et objets de la médiation.

Les médiations mémorielles nouent d'autres liens et ouvrent des réseaux avec la recherche scientifique, il convient de le souligner. La *Main de Massiges* est également un exemple du fait que la recherche archéologique, les fouilles réalisées par les associations stimulent à la fois la recherche et à la fois la médiation. Elles permettent de mettre à jour de nouveaux documents, les vestiges de tranchées, contribuent au rassemblement des savoirs documentaires à propos de ces tranchées, et à leur circulation. Elles stimulent la production d'autres médiations et d'autres écritures, historiques et patrimoniales, documentaires, journalistiques, artistiques. Nous avons plusieurs exemples, Massiges mais aussi la tranchée creusée pour les besoins du documentaire *The Trench* sous la supervision d'Alain Jacques ou encore celle creusée par la Somme association et qui a servi de support à l'élaboration de l'environnement de l'expérience *Ghosts of Thiepval*. Ce dernier exemple invite d'ailleurs à réfléchir à l'intérêt de la modélisation des tranchées. Compte-tenu de la difficulté de représenter la diversité et la complexité du système tranchée et ce qui s'y est passé, compte tenu entre autres de la difficulté à maintenir en l'état une tranchée, il semble intéressant de réfléchir à la dimension scientifique, à la problématique de la préservation de ces objets à la fois si imposants et si fragiles. De la même manière que l'on numérise les collections d'œuvres d'art dans les musées, les monuments et les bâtiments historiques à des fins d'étude et de médiation, pourquoi ne pourrait-on pas le faire avec les tranchées ? Cela permettrait d'élaborer de nouveaux documents, de nouveaux espaces de discussion, de nouvelles perspectives. Cela ouvrirait de nombreuses pistes de recherche et aussi de médiation.

9.3.3.2. Signe, hypersigne et hyper espace-temps

Les médiations mémorielles que nous avons observées, s'inscrivent à la fois dans une tradition de pratiques, de dispositifs, de représentations. Mais avec l'évolution de notre rapport à la mémoire, avec le développement des outils numériques, elles évoluent elles-aussi. Elles

circulent entre mémoire, histoire et patrimoine, et la part de chacun est souvent bien difficile à identifier comme dans les musées et les centres d'interprétations qui ponctuent le champ de bataille. La Première Guerre occupe une position un peu particulière par rapport aux autres guerres et aux autres patrimoines en général. Elle est assez proche pour qu'on la connaisse, pour que sa mémoire et son histoire soient très présentes dans notre quotidien, elle occupe nos espaces publics et médiatiques, mais elle est aussi assez loin pour que les témoins aient disparu, pour qu'elles ne soient plus visibles que par les traces qu'elles ont laissé dans les paysages et dans les mémoires, par les objets qui ont été conservés, par les archives qui ont été compilées. Elle est assez loin pour être enseignée à l'école et assez près pour avoir des répercussions directes sur nos quotidiens. Les corps trouvés sur les sites archéologiques romains par exemple, comme le disait Alain Jacques, peuvent retrouver un nom et une identité mais en aucun cas on ne pourra identifier leurs descendants et partager avec eux une cérémonie commémorative. Doit-on peut-être parler de médiations postmémorielles, selon le concept de Marianne Hirsch que nous évoquions en première partie car après tout, avec la disparition des derniers poilus vient l'avènement des générations d'après, et cela requestionne la relation qu'elles entretiennent avec la mémoire de la Première Guerre en particulier les plus jeunes générations, celles pour qui la guerre est celle de leurs grands-parents voire de leurs arrière-grands-parents. C'est bien par le biais d'histoire, d'image, « par la médiation non pas de souvenirs, mais de projections, de créations et d'investissements imaginatifs » que les acteurs d'aujourd'hui constituent leur mémoire encore profonde et affective chez certains pour de multiples raisons, et la transmettre à leur tour (Hirsch, 2014)¹¹⁶⁴.

L'arrivée de nouveaux acteurs dans le paysage des dispositifs de médiation mémorielle, notamment les entreprises du divertissement et les studios de création de contenus numériques nous semble un autre changement à relever de notre rapport à ce passé. A la question de savoir qu'est-ce que cela change exactement, nous sommes tentée de répondre que c'est encore difficile de le savoir. Cela montre déjà que l'objet tranchée continue à circuler et à se transformer et que le mythe Verdun qui y est associé est toujours vivace. La tranchée est déjà entrée depuis longtemps dans les industries créatives, le cinéma, la bande dessinée, le jeu vidéo s'en sont déjà largement emparés. La question se pose de savoir plutôt comment va évoluer notre rapport à la Grande Guerre à travers ces multiples représentations. La charge mémorielle qui tend à accompagner les dispositifs de médiation va-t-elle totalement disparaître ?

¹¹⁶⁴ Hirsch Marianne. 2014. « Postmémoire », *Témoigner. Entre histoire et mémoire*, n°118, p. 205-206.

L'entrée de la tranchée, de Verdun et des fraternisations au Puy du Fou est selon nous le marqueur d'un tournant. Nous sommes suffisamment loin de la guerre et de sa mémoire pour accepter que le sujet soit traité par un parc qui même s'il joue sur une dimension historique reste un lieu de divertissement, un lieu où l'on vient plutôt pour s'enchanter que pour qu'apprendre. Le contexte du centenaire et le discours porté par le parc, sous couvert de rendre hommage, a probablement permis une meilleure acceptation de ce spectacle et de sa mise en scène. Si d'un côté cela peut répondre à de nouvelles pratiques, de nouveaux besoins, permettre à des publics de s'intéresser à un sujet, de l'autre côté, cela augmente aussi les risques de détournement. C'est aussi un lieu que l'on sait détourner l'histoire à des fins politiques, comme le récit des fraternisations détournés pour servir le discours pro-religieux et le projet politique porté par le parc. D'après les commentaires postés sur les sites tels que Google ou TripAdvisor, d'après les recherches menées sur le parc, les visiteurs ne sont pas dupes. Cependant, la charge émotionnelle est toujours présente, voire très présente pour certains, on le voit dans les discours, dans les réactions rapportées et observées.

Est-ce que cela signifie que le passé est bien passé ou est en train de passer ? Si les tranchées de Verdun sont au même niveau que la légende du roi Arthur et que celle de Jeanne d'Arc, de quoi deviennent-elles le signe ? Verra-t-on un jour un hôtel de type tranchée ou campement militaire proposé par le parc ou est-ce qu'il y aura une limite à ne pas dépasser ? La tranchée est-elle devenue le signe ultime, le symbole suprême, un passage obligé voire un langage iconique obligé comme le château fort pour le Moyen-Âge, la grotte pour la préhistoire. Peut-on dire que la tranchée est le nouveau château fort ou un signe spatio-temporel ancré dans un espace et une époque approximativement passés ?

La définition de Florence Pujol de la bastide comme une image symbolique ou « l'image abstraite d'une chose qui n'est que rarement matérialisée dans son entier » est tout à fait vraie pour la tranchée. Cela implique un processus qui associe « la reconstitution, la simplification, l'idéalisation et la généralisation » (Pujol, 1991)¹¹⁶⁵. Si l'on se place dans la perspective de la sémiotique peircienne utilisée par Jean Davallon et Patrick Fraysse et qui propose une tripartition du signe qui peut être indice, icône et/ou symbole, on peut affirmer la nature

¹¹⁶⁵ Pujol Florence. 1991. « L'élaboration de l'image symbolique de la bastide », *Annales du Midi : revue archéologique, historique et philologique de la France méridionale*, Tome 103, n°195, p. 345-367.

sémiotique de la relation qu'entretient la tranchée avec son univers d'origine, est de nature à la fois indicielle, iconique et symbolique. Indicielle parce que la reconstitution qui se substitue aux vestiges et à leur absence, devient une partie physique du passé présente dans le présent. La tranchée est l'indice d'un passé lié à la Grande Guerre mondiale. Cependant, on peut se poser la question de savoir est-ce que dans le cas de nos reconstitutions, l'indice disparaît comme le montrait Jessica De Bideran à propos des monuments virtuels ou seuls les experts connaissent les indices historiques. Est-ce que la relation ne s'exprime pas plutôt d'une autre manière ? Est-ce que ce n'est pas autre chose qui fait indice comme les archives, les documents, les témoignages associés à la reconstitution ? Ou peut-être que la tranchée est l'indice d'elle-même car si elle est par convention le symbole du « passé Grande Guerre », sa reconstitution fonctionne comme un indice de ce passé. La relation est aussi iconique, elle fonctionne sur le principe de ressemblance, si les tranchées reconstituées ne sont pas tout à fait identiques aux tranchées originelles, elles tentent tout de même de les reproduire le plus fidèlement possible. Enfin, la relation est de nature symbolique, la tranchée est depuis la guerre une convention pour représenter la Première Guerre mondiale, nous l'avons vu avec l'omniprésence de ses représentations dans la presse et de nombreuses autres sphères publiques et privées.

Dans cette perspective et dans celle des travaux du sémiologue Andrea Del Lungo qui défend la thèse d'une sémiotique historicisée, nous proposons de considérer la tranchée comme un hypersigne, autrement dit comme un signe qui articule autour de lui le système de signes instauré par le dispositif. Selon nous, elle fait aussi partie de « certains types de signes » qui « se révèlent particulièrement aptes à constituer des noyaux de la représentation et à fonder des paradigmes herméneutiques » (Del Lungo, 2014)¹¹⁶⁶. Nous avons vu à travers l'étude détaillée du corpus comment la tranchée fonctionne comme système sémiotique et comme système organisateur du récit des autres éléments sémiotiques. L'hypersigne se trouve au croisement des trois dimensions du signe, réflexive qui concerne « son propre fonctionnement en tant que signe » et qui renvoie au contexte de production, la dimension transitive qui concerne sa fonction référentielle ou de représentant du réel et renvoie au contexte historique de référence et enfin la dimension transpositive qui porte « sur les relations entre les signes qui permettent de représenter autrement, de bâtir de nouveaux systèmes de signification, de connaissance et d'interprétation », renvoie à la réception de l'œuvre et plus « largement à un contexte culturel,

¹¹⁶⁶ Del Lungo Andrea. 2014. *La Fenêtre. Sémiologie et histoire de la représentation littéraire*, Paris, Éditions du Seuil, p.13-23.

et notamment aux modèles épistémologiques qu'elle articule, voire qu'elle fonde ». Dans une perspective littéraire, il propose une dernière dimension d'ordre intertextuel où le signe signifie par son articulation à une histoire des signes littéraires et non pas seulement par le système sémiologique d'une œuvre singulière (Del Lungo, 2014)¹¹⁶⁷. Nous pouvons semble-t-il transposer ceci comme, l'inscription du signe tranchée dans une histoire du signe tranchée.

Peut-être un jour en serons-nous si loin que nous l'oublierons ou presque, comme nous avons oublié les multiples guerres qui ont traversé notre histoire. Ou peut-être que la tranchée sera un de ces (hyper)signes du passé qui est continuellement réactualisé, comme les statues grecques ou romaines ou encore la figure de Jeanne d'Arc ?

Si l'on envisage la tranchée comme un hypersigne, est-elle aussi un hyperespace et un hyper-temps ou un hyper-espace-temps ? La notion d'hyper-temps selon le philosophe Pascal Chabot, désigne le monde contemporain, un monde où le temps est omniprésent et régule toute la société (Chabot, 2021)¹¹⁶⁸, une définition qui n'est pas pertinente pour ce qui nous concerne. Il n'est pas pertinent non plus d'envisager un hyper-temps comme quelque chose « qui permette de prendre littéralement la mesure de l'écoulement temporel » et qui de toute façon, ne peut exister selon Élie During maître de conférences en philosophie (During, 2020)¹¹⁶⁹. Peut-être pouvons-nous l'envisager comme, un espace qui condense le temps, de la même manière que l'hypersigne condense les significations, l'hyper-temps est peut-être celui qui condense plusieurs temps. De la même manière que les signes « grotte » et « château fort » condensent plusieurs centaines voire milliers d'années en une seule période historique aux contours pas toujours bien identifiés, la tranchée condense le temps de la guerre entre 1914 et 1918 et tous les temps qui l'ont constituée.

Selon la définition de Michel Lussault des hyperlieux (Lussault, 2017)¹¹⁷⁰, on peut voir dans la tranchée, un hyperespace à commencer par un espace dense, intense et divers, saturé d'informations et de signes, nous l'avons évoqué à l'instant. La tranchée s'inscrit dans un phénomène d'hyperscalarité, elle est à la fois locale, nationale, internationale et globale. Elle

¹¹⁶⁷ Ibid.

¹¹⁶⁸ Chabot Pascal. 2021. « Hypertemps, Avoir le temps », *Essai de chronosophie*, Presses Universitaires de France, p. 99-136.

¹¹⁶⁹ During Élie. 2020. « Survoler le temps : l'espace-temps comme schème, mythe et thème », *Revue de métaphysique et de morale*, vol. 107, n°3, p. 347-364.

¹¹⁷⁰ Lussault Michel. 2017. *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*. Le Seuil, coll. La couleur des idées. 307 p.

recèle une dimension expérientielle, qui rend sa visite rationnelle et sensible. On y voit aussi l'affinité et des publics constitués d'individus qui « viennent jouir collectivement d'une même expérience ». On reconnaît aussi un phénomène d'hyperspatialité, la tranchée est à la fois ici, ancrée sur l'ancien front et ailleurs, dans de multiples espaces.

Si l'on se concentre non plus sur l'objet tranchée mais sur les dispositifs pris comme des espaces, il nous semble que la plupart revêtent un caractère d'exemplarité selon André Micoud (Micoud, 2010). Certains, comme le monument de la Tranchée des Baïonnettes, sont de véritables « hauts-lieux du souvenir », mais pour les autres, ils fonctionnent plutôt comme une figure exemplaire. Parce qu'ils représentent une tranchée qui illustre toutes les autres, ils deviennent l'élément d'une série imaginaire et donnent une idée de l'ensemble. Ils sont aussi ancrés dans des problématiques sociales et font l'objet de discussions et d'expérimentations, ils participent à l'évolution de la société. Ils jouent aussi le rôle de schémas organisateurs des territoires qu'ils investissent, nous en avons vu plusieurs exemples pour les dispositifs inscrits dans des sites tangibles. Cependant, pour ceux qui s'inscrivent dans l'espace numérique, il nous semble que cela est plus difficile à observer. Cela demande de définir plus en avant les territoires investis par les dispositifs numériques. Si l'on parle d'une application sur une plateforme, il nous semble difficile de dire que la tranchée organise l'espace de la plateforme. Si l'on parle de l'installation *War Remains* au National Museum, temporairement, l'espace de l'installation modifie l'organisation du lieu, cependant, est-ce qu'il devient un schéma organisateur de l'ensemble du lieu, cela ne semble pas si sûr. En revanche, il nous semble beaucoup plus intéressant de s'intéresser à la notion du territoire imaginaire, la part de l'imaginaire d'un individu dans lequel il inscrit ses connaissances et sa mémoire de la Grande Guerre. Si l'on observe les choses dans ce sens, alors oui, la tranchée qu'elle soit numérique ou tangible, joue au moins potentiellement, le rôle d'organisateur du territoire imaginaire de l'individu. D'autant plus si la convention imaginaire collective organise son propre territoire autour de la tranchée, considérée comme le symbole majeur de la Grande Guerre. On a vu l'implication de la construction mnémonique entre imaginaires collectif et individuel, il semble que cela ne soit pas trop s'avancer que de dire que cela fonctionnera de la même manière pour chacun, du moins en partie. Cependant, cette hypothèse reste à expérimenter et serait à discuter au regard d'une enquête de public pour comprendre les multiples schémas des territoires imaginaires individuels.

André Micoud considérerait ces lieux exemplaires comme des espaces fictionnels proches de l'utopie mais différents parce qu'inscrits dans une matérialité, ayant un lieu de référence.

Nous avons vu le concept d'hétérotopie avec Michel Foucault (Foucault, 1967)¹¹⁷¹ et celui d'hétérotopies patrimoniales avec Jessica De Bideran. Les espaces ouverts par les reconstitutions immersives peuvent très bien être observés sous ce prisme, en tant qu'espaces à la fois réels et autres, des « espaces privilégiés pour accéder à l'histoire et à nos prédécesseurs » (De Bideran, 2012)¹¹⁷². Ils ont des formes variées, leurs fonctions sont évolutives cependant elles sont aussi cumulatives. Ils juxtaposent en un seul lieu plusieurs espaces qui sont en eux-mêmes incompatibles cependant, cela dépend des critères sur lesquels on se base pour affirmer leur incompatibilité. Si le critère est d'ordre spatial, géographique et tangible, alors oui, Arras et Verdun sont incompatibles mais si l'on admet la dimension imaginaire de l'espace et de l'Histoire, si l'on est dans un contexte spécifique comme celui de la médiation, il devient plus difficile d'affirmer l'incompatibilité. Ils sont à la fois fermés et ouverts, traversés par l'expérience des individus et des phénomènes d'inclusion et d'exclusion. Ils sont aussi des hétérochronies car ils possèdent leur propre temps et leur propre découpage du temps. Ils ont une fonction d'illusion ou de compensation, nous avons discuté des phénomènes de substitution. Enfin, ils sont basés sur un monde référentiel réel. Cependant nous ne reconnaissons pas systématiquement le caractère de « contre-emplacement » ni la dimension de contestation et d'inversement des emplacements réels (Foucault, 1967)¹¹⁷³.

La question de l'utopie se pose aussi d'une autre manière, à propos du projet des médiations mémorielles. N'est-il pas utopique de chercher à empêcher la répétition de l'histoire et de la guerre ? A certains égards, on pourrait dire que oui. Nous l'avons vu avec Antoine Prost, à partir des années d'après-guerre, la paix s'impose petit à petit et cette tendance se renforce à partir des années 80, ce sont les valeurs liées à la paix, la tolérance et celle de la réconciliation franco-allemande qui sont portées. Mais dans un contexte actuel, marqué par le retour des idéologies extrémistes, l'immigration, les conflits armés qui traversent toute la planète et qui questionnent plus que jamais notre rapport à l'autre, dans un contexte de crise économique, politique, environnementale, sociale et culturelle, est-ce que le projet des médiations mémorielles ou post mémorielles n'est-il pas en soi, une utopie ? Mais on pourrait dire aussi

¹¹⁷¹ Foucault Michel. 1984. » Des espaces autres. Conférence au Cercle d'études architecturales, Architecture, Mouvement », *Continuité*, n°5. p. 46-49.

¹¹⁷² De Bideran Jessica. 2012. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne-Bordeaux III.

¹¹⁷³ Foucault Michel. 1984. » Des espaces autres. Conférence au Cercle d'études architecturales, Architecture, Mouvement », *Continuité*, n°5. p. 46-49.

que toutes les médiations sont quelque part portées par une utopie, vouloir transmettre des savoirs et en acquérir, suppose également de vouloir transformer les individus et à travers eux la société. Le fait que ces médiations s'ancrent dans une matérialité, se réfèrent au réel, peut aussi être un critère pour les désigner comme hétérotopies.

Nous pensons que ce serait porter un jugement de valeur que de qualifier d'utopiques les médiations, à plus forte raison les médiations mémorielles, et à travers elles, l'engagement des hommes et des femmes qui les mettent en œuvre. C'est aussi discriminer leurs croyances, leurs représentations du monde et manquer de respect à la liberté de penser de chacun. C'est manquer de respect aux témoins qui ont consacré leur vie à tenter de contribuer à la construction d'un monde sans violence et sans guerres. C'est aussi s'enfermer dans une vision duelle et limitante, entre utopie et dystopie. C'est aussi peut-être dans certains cas, une façon de se dégager de toute responsabilité collective et de justifier un trop plein d'individualité. Ce que nous avons trouvé marquant dans nos travaux, c'est justement l'attachement des individus à la mémoire de la Grande Guerre, l'engagement qui porte leurs actions, les valeurs d'humanisme, de citoyenneté, leur volonté d'améliorer le vivre-ensemble. C'est aussi comment une réinterprétation de l'histoire peut conduire à une réinterprétation du présent et une réactualisation du futur. Cela n'a pas cessé de nous questionner à la fois sur le sens de ces médiations pour ces individus mais aussi sur la place que l'on donne dans la recherche, à cette intention en particulier dans les études autour de la médiation. La question est alors de savoir quel concept, quelle notion peut nous permettre d'apporter un nouvel éclairage, une nouvelle perspective, une nouvelle méthodologie peut-être et qui permette d'intégrer cette dimension qui relève de l'engagement de l'individu pour le collectif et pour le vivre-ensemble.

Il nous semble que la notion de protopie offre une piste pour penser en même temps l'engagement et les intentions des individus, la façon dont ils les mettent en œuvre dans les processus communicationnels et les font circuler et en même temps les effets de ces dispositifs de communications spécifiques, tout en inscrivant ces processus dans un temps long. Une piste qui pourrait ceci dit être élargie à d'autres champs et objets de recherche.

Pour rappel, le « pro » de « protopie » découle des notions de processus et de progrès. Kevin Kelly qualifie la protopie avant tout comme une démarche, un processus (Kelly,

2016)¹¹⁷⁴. C'est bien de processus de communication que nous traitons ici, de la façon dont ils sont constitués et déployés mais aussi de ce qu'ils font à la société et aux individus. Ces processus dynamiques, qui créent et font circuler de nouvelles représentations du monde passé et présent, ont pour but de transmettre des savoirs, mais aussi une mémoire avec l'idée plus ou moins sous-jacente que l'éducation, l'apprentissage de l'histoire et la continuité de la mémoire sont des moyens d'empêcher d'autres conflits à venir et de créer une société plus tolérante et moins violente. C'est ici que vient le pro de progrès. C'est l'idée de contribuer à construire un monde sans guerre et sans violence, de faire en sorte que les prochaines générations d'humains soient meilleures, plus tolérantes. Nous ne voudrions pas tomber dans un discours technophile et pro-progrès, ici nous envisageons le progrès au sens large du terme, en rappelant que les technologies ne sont que des outils qui nous permettent de faire et que le but reste le faire-société. Le terme protopie nous permet peut-être de dépasser, sinon de désigner ce que certains qualifient de devoir de mémoire, d'humanisme, de citoyenneté. Cette intention difficilement qualifiable de faire pour le collectif.

Nous sommes peut-être au bord de l'utopie, certes, mais nous ne sommes pas non plus dedans. Voyons-y plutôt un autre scénario possible, qui ne prévoit pas la disparition totale de la violence mais qui prévoit l'amélioration du vivre ensemble sur le long terme sous l'effet de multiples petites actions et changements. De toute façon, la question ici n'est pas de savoir ce que deviendra le monde, nous ne sommes pas futurologues. Et la question de la protopie n'est pas de prédire l'état de l'avenir, mais de s'intéresser à « un état de devenir ». C'est donc ici plutôt la question du sens que nous donnons aux choses et aux actions qui nous intéressent, de notre engagement dans la société, de la façon dont nous nous inscrivons entre collectivité et individualité. C'est la façon dont nous impulsions, par la mise en œuvre de processus communicationnels, à travers ces médiations, cet engagement chez d'autres individus, l'impact et les effets de ces médiations. Cela peut ouvrir de nouveaux problèmes, on l'a vu avec l'exemple des travaux des chercheurs Pierre Bouchat, Olivier Klein et Valérie Rosoux, montrant que les représentations des commémorations mettant l'accent sur les victimes sont susceptibles d'avoir des influences négatives sur les individus (Bouchat, Klein, Rosoux, 2016)¹¹⁷⁵. Nous ne sommes pas à l'abri de voir un jour s'ériger une sorte d'hôtel des tranchées

¹¹⁷⁴ Kelly Kevin. 2016. *The Inevitable. Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future*, Viking. 336 p.

¹¹⁷⁵ Bouchat Pierre, Klein Olivier, Rosoux Valérie. 2016. « L'impact paradoxal des commémorations de la Grande Guerre », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 26-31.

au Puy du Fou, de dérives idéologiques et de multiples problèmes. Mais cela fait aussi partie du modèle, ce qui compte c'est le processus et les effets sur un temps long.

Une étude prenant comme objet de recherche la notion de protopie, s'envisagerait sur un temps long ou du moins passe par l'étude d'un terrain sur un temps long. Rappelons le, il ne s'agit pas de considérer des actions massives, de grandes actions visibles mais plutôt toutes ces petites actions qui peuvent facilement échapper à l'attention, et il s'agit de voir les effets progressifs, sur un terme suffisamment long pour en tirer des conclusions. Il s'agit aussi de voir les multiples changements du processus. Cela requiert donc d'envisager une échelle micro avec des études de cas sur des dispositifs identifiés, et une échelle macro, qui cherche des similitudes, des règles, des normes tout autant leur établissement que leur détournement à un niveau plus global. Il nous semble que cela requiert un processus d'enquête spécifique qui serait encore à définir, multidisciplinaire, capable de saisir finement le processus de mise en communication mais aussi la psychologie des acteurs ainsi que les impacts sur les publics.

En ceci, il nous semble que l'on peut dire que les espaces ouverts par les dispositifs de médiation immersif, s'inscrivent dans ce processus protopique et sont autant de petites actions potentielles ou de petits glissements progressifs vers l'amélioration. Ainsi nous proposons de les qualifier d'espaces protopes ou protopiques. Nous préférons utiliser ces termes plutôt que celui de protopien, qui selon nous renvoie à un imaginaire trop ancré dans la science-fiction et marque le potentiel de la protopie comme objet de recherche.

Nous pourrions donc proposer temporairement comme définition d'un espace protopique, la définition suivante : un espace dans lequel des individus déploient des stratégies communicationnelles, portés par la volonté, consciente ou non, d'améliorer le vivre-ensemble et ayant potentiellement un impact positif sur les destinataires des dispositifs qu'ils mettent en œuvre.

9.3.3.3 Réflexion sur la médiation et la médiation immersive

Pour conclure cette discussion, nous aimerions porter à l'attention de nos lecteurs, quelques éléments qui selon nous méritent approfondissements et discussion.

Nos réflexions autour du fonctionnement de la mémoire du point de vue des neurosciences, pointent, il nous semble, quelque chose d'important, que nous présentons ici soit

comme une sorte de rappel ou soit comme une proposition pour faire évoluer les pratiques de médiation.

La médiation qui tente de transmettre des savoirs en vue de la construction de la connaissance d'un individu sur un sujet, ne devrait-elle pas se rapprocher des disciplines qui étudient la mémoire ? Car finalement, l'un des enjeux de la médiation c'est la mémorisation des savoirs et l'intégration de nouvelles représentations du monde dans un imaginaire pour constituer ou plutôt élargir leurs connaissances. La médiation fonctionne comme la mémoire par jeu de réactivation, d'interaction et de reconstruction. Si l'on suit le raisonnement en neurosciences qui veut que l'enrichissement de la mémoire vient de l'articulation de différentes formes de mémoire, ne serait-il pas intéressant de réfléchir à la manière dont on les convoque ? Est-ce que ce n'est pas d'ailleurs parce que les dispositifs immersifs, en nous mettant à la place de, recèlent cette dimension du vécu, et nous permettent de convoquer plusieurs formes de mémoire, qu'ils sont intéressants ? Si l'on se base sur les recherches de Yves Burnod et Katia Dauchot, on peut déjà dire que l'individu enregistre des informations quant au contexte dans lequel il va expérimenter le dispositif mais aussi par rapport à ce qu'il va expérimenter, sollicitant ainsi sa mémoire épisodique, celle qui est liée aux événements vécus. Il va aussi solliciter sa mémoire autobiographique en convoquant des « aspects factuels, visuels et émotionnels », et la situation qui le met en position d'altérité le pousse à se questionner consciemment ou non, ce qu'il aurait fait, est-ce qu'il aurait survécu, mais aussi ce qu'il faut faire dans ce genre de situation, c'est la mémoire de travail qui est sollicitée ainsi que la mémoire procédurale. Enfin, les dispositifs convoquent la mémoire sémantique, celle qui vient des supports de diffusion des savoirs et des images du passé enregistrés par l'individu, mais aussi celle qu'ils mettent en scène à travers les images d'archives, les témoignages. Si tout le monde est d'accord pour dire que ce n'est pas le réel, c'est par la mise en miroir des expériences vécues, par la convocation de plusieurs registres de mémoire, de sens, de points de vue que se construit la médiation immersive. Ce qu'il nous reste à savoir c'est comment les immersants s'emparent de ces expériences, les traitent et les intègrent dans leur imaginaire, quelles connaissances ils en retirent ? On pourra objecter que certains le font déjà, une exposition qui convoque texte, image 2D, vidéo, son, dispositifs de reconstitution convoque plusieurs registres médiatiques, plusieurs formes de langages, impliquant plusieurs compétences d'interprétation et mobilisant plusieurs formes de mémoire. Mais c'est la dimension vécue, le caractère empathique et sensible qui fait la différence avec l'immersion. Si les stratégies de communication immersive ne sont pas récentes, les nouvelles technologies nous offrent la possibilité d'aller plus loin dans l'exploration de nouvelles formes de médiation. C'est peut-être

une nouvelle forme de muséologie, après la muséologie d'objet, de savoir et de point de vue proposées par Jean Davallon, peut-on parler de muséologie du vécu ?

Cependant, rappelons-nous de l'importance du discours qui accompagne la médiation, en particulier immersive qui décuple les effets, et rappelons-nous de l'appel des chercheurs aux concepteurs de mémoriaux, à convoquer des mémoires multiples autour de discours multiples au risque d'ancrer un traumatisme et de faire perdurer des mythes. C'est ici que l'ancrage à l'histoire semble particulièrement utile et les discours d'escorte tout comme les discours internes sont un point d'attention particulier. C'est ici aussi le moment de rappeler l'importance de la collaboration entre les acteurs du processus. On a vu les effets bénéfiques d'une collaboration entre les musées, les professionnels de la médiation, les historiens et les archéologues, les studios de création à travers les exemples de Timescope, du Mémorial de Verdun. On a vu comment les musées et les lieux culturels peuvent s'emparer de contenus qui ne sont pas développés par des spécialistes de la médiation mais que cela fait sens et leur permet de se renouveler. On en a aussi vu les effets négatifs. Mais cela fait partie du processus d'expérimentation.

Finalement, n'est-ce pas de créativité et d'imagination dont il faut parler ? Ne faut-il pas sans cesse la renouveler, expérimenter, essayer, se tromper, mélanger les formes et les pratiques, continuer d'innover. Einstein ne disait-il pas lui-même que l'imagination est plus importante que la connaissance car la connaissance est limitée alors que l'imagination elle, encercle le monde.

Eléments de synthèse

L'étude comparative des dispositifs révèle d'abord une diversité d'acteurs à l'origine des projets que nous avons étudiés : associations, entreprises, musées et mémoriaux. Deux profils se démarquent, ceux qui sont spécialistes de la médiation et ceux qui sont spécialistes de la création de contenus. On observe l'arrivée de nouveaux acteurs, issus du milieu du divertissement, le Puy du Fou et la salle de jeu Hominum. Les contextes de productions sont eux aussi assez variés tout comme les modèles économiques, certains sont plutôt de l'ordre du système de financement du type institutionnel, avec des subventions publiques et les autres de l'ordre des industries créatives, avec des fonds propres, des mécènes et une billetterie. La plupart s'inscrivent dans la mouvance du centenaire et tous s'ancrent dans une visée mémorielle. Mais nous l'avons constaté de nombreuses fois, histoire et mémoire s'entremêlent en permanence. Les projets s'inscrivent aussi dans des stratégies politiques, touristiques et sociales visant le développement des territoires, du tourisme de mémoire, des économies locales ou des intérêts plus individuels. Il s'agit de compléter un dispositif de médiation existant ou de pallier le manque de médiation, de rendre intelligibles les traces et les récits du passé. Les projets répondent à une demande des publics en attente de nouvelles expériences, dont les pratiques autour de la reconstitution, du numérique et de l'immersion se développent, et qui sont en attente de pouvoir plus facilement se projeter, de voir la dimension humaine de la guerre ou la guerre à hauteur d'homme. Car c'est de cela qu'il s'agit, il n'est pas question de recréer la réalité, ce qui n'est ni souhaitable ni réalisable selon nos interviewés même si certains usent plus du spectaculaire que d'autres. Ici l'objectif est de créer un monde possible, de se rapprocher de « ce qui a été ». Il s'agit de vivre une expérience que l'on va confronter à l'expérience des soldats et à nos propres expériences antérieures, celles qui ont permis l'élaboration de nos connaissances. Et les questions du sens, du respect de l'Histoire et de la mémoire sont ici incontournables même pour les entreprises du divertissement, que l'on pourrait penser plus libres de détachement. C'est en partie ce qui explique la forte présence des documents d'archive et des objets authentiques, ou de leur représentation, de fac-similés tangibles ou virtuels. Les dispositifs immersifs permettent une recontextualisation et une réactualisation de ces documents et objets qui, en retour, renforcent le sentiment d'authenticité, l'effet de réel. Ils participent également à la narration et la mise en interactivité. C'est aussi ce qui explique la part importante consacrée à la recherche scientifique avec la collaboration avec les historiens

et archéologues ou de nombreuses recherches personnelles. Ceci dit, quelle que soit la configuration, on notera tout de même des anachorismes, des anachronismes et des éléments extérieurs au monde référentiel, pour des raisons liées à un manque de connaissance, une mauvaise communication entre les équipes ou encore pour les besoins de l'expérience. Entre dispositifs tangibles et numériques, on observe des stratégies narratives communes mais aussi des singularités. Les dispositifs numériques offrent des reconstitutions plus proches du réel et facilitent le processus de reconstitution avec l'accès aux bases de données 3D, tout en s'affranchissant des questions de maintenance et des intempéries qui rendent difficile le maintien d'une tranchée tangible en extérieur. La différence la plus notable réside cependant dans les possibilités qu'elle offre au niveau des points de vue et de leur mise en dialogue, en s'affranchissant des contraintes liées au tangible, à la gravité, à la représentation de l'espace et du temps notamment.

L'étude des biographies des tranchées, nous a permis de mettre en évidence les multiples significations mais aussi les multiples fonctions, objets, représentations, pratiques et usages de la tranchée. Nous avons vu comment elle circule à travers le temps et l'espace, en se transformant de multiples manières. C'est ce qui nous a poussé à proposer de définir la tranchée comme un être culturel et à tenter de mieux comprendre les processus de trivialité à l'œuvre dans les dispositifs de médiation immersifs. Selon nous, la tranchée est devenue le signe ultime de la Grande Guerre, un signe qui permet immédiatement de convoquer simultanément un espace et un temps, une histoire et une mémoire, un signe qui concentre de nombreuses significations et représentations comme le château fort pour le Moyen Âge ou la grotte pour la préhistoire. C'est ce qui en fait un hypersigne mais aussi un hyper-espace, comme un espace qui concentre tous les autres et un hyper-temps qui condense le temps de l'histoire.

Quelles que soient les intentions qui précèdent à leur mise en œuvre, les dispositifs en tant qu'objets de médiation, fonctionnent comme des objets-transfert, de valeurs, de sentiments, de savoirs, entre des groupes d'individus. Ils ouvrent des espaces de substitution, se substituant à une réalité disparue, à un front lointain, à des savoirs oubliés mais aussi à un manque de médiation et de moyens. Mais ils s'inscrivent dans un processus de rapprochement et de détournement continu. Si d'un côté les reconstitutions permettent de mieux se représenter ce qu'étaient les tranchées et l'expérience des combattants, elles tendent aussi à invisibiliser la diversité et la complexité du système-tranchées et des expériences humaines. Leurs usages peuvent aussi contribuer à ce processus de détournement perpétuant ainsi l'ancrage des mythes et des légendes comme le mythe de Verdun, celui de la baïonnette ou encore celui de la tranchée.

Ces médiations mémorielles, ou peut-être devrait-on dire postmémorielles car les témoins ont aujourd'hui tous disparus, génèrent de nouvelles représentations de la Grande Guerre, contribuent à faire évoluer notre rapport au passé. Elles créent de nouveaux récits, de nouvelles chaînes de récit même à l'échelle locale ou nationale, contribuent à la réactualisation de l'histoire et de la mémoire locale par leur rematérialisation et leur réinscription sur le territoire de l'ancien front, mais aussi dans de nouveaux espaces, éloignés du front, tangibles ou numériques. Elles créent de nouveaux réseaux d'acteurs, de nouvelles collaborations et stimulent également la recherche scientifique. Elles modifient les pratiques et les comportements des visiteurs, en particulier celles qui font appel aux nouvelles technologies. Elles peuvent aussi continuer à perpétuer de fausses représentations et renforcer des récits collectifs existants.

Elles nous interrogent aussi sur l'avenir, le leur pour commencer, comment vont-elles évoluer dans les prochaines années, la charge émotionnelle va-t-elle continuer à disparaître, va-t-on aller plus vers l'histoire ou ira-t-on vers tout autre chose ? Elles interrogent aussi par leur engagement, que l'on pourrait qualifier de citoyen, ou d'humaniste, cette volonté de transmettre pour éviter que la guerre ne se reproduise, pour construire des individus plus tolérants et bienveillants. A certains égards, on pourrait les qualifier d'utopies, comme une société idéale impossible à atteindre, on peut aussi les qualifier de dystopies, en ce sens que certaines montrent un monde condamné, du moins momentanément, à vivre l'enfer. Mais on peut aussi s'intéresser à une autre alternative et s'intéresser à l'intention, au processus plus qu'à sa finalité. La notion de protopie est une proposition intéressante, elle permet de se dégager de la dualité et d'une vision absolue et radicale. Elle permet de penser ensemble les intentions des concepteurs, les effets sur les publics et sur la société, d'inscrire de multiples petites pratiques dans un temps long et de mettre au cœur du processus le pourquoi et le sens des choses. Enfin, nous avons proposé d'imaginer des collaborations entre les SIC et les neurosciences, mais aussi des collaborations en générales, afin de stimuler la créativité essentielle à l'émergence de nouvelles formes de médiation.

Conclusion générale

Il est donc temps de conclure cette recherche. C'est une conclusion provisoire car nous nourrissons de nombreux projets pour la suite mais avant d'y venir, nous proposons de synthétiser rapidement nos travaux avant d'évoquer les limites de ces travaux et les apports que nous espérons avoir fait.

Dans la première partie de la thèse, nous avons posé le cadre théorique de notre recherche. Le premier chapitre s'intéressait à la notion de médiation. Nous avons commencé en partant de la médiation comme pratique et mis en évidence la diversité de ces dernières comme leur tendance à l'hybridation. Nous avons questionné ce qui fait médiation, le pourquoi mais aussi les relations de pouvoirs qu'elle instaure et modifie entre les lieux, les individus et les instances politiques. Nous avons enfin proposé la médiation comme objet conceptuel pour penser les processus de communication dans la perspective d'Yves Jeanneret et de Jean Davallon notamment. Nous avons évoqué la notion d'être culturel et de trivialité, mais aussi la proposition méthodologique d'Igor Kopytoff d'établir les biographies des choses (culturelles) afin de mieux en saisir les représentations, leurs évolutions et leur circulation dans le temps et l'espace.

Nous avons ensuite évoqué les objets de la médiation en commençant par discuter de notre rapport actuel au passé (et de fait au présent), et du changement qui s'est opéré tout au long du 20^{ème} siècle, qui s'est accéléré dans les années 70 et 80 et qui a mené au développement, parfois excessif, des revendications patrimoniales, historiques et mémorielles. Cela nous a permis aussi de comprendre comment cohabitent médiation du patrimoine, de l'histoire et de la mémoire en tant que trois régimes différents de notre rapport au passé. Nous nous sommes ensuite attachés à discuter de la question de la médiation mémorielle. Nous en avons évoqué les spécificités et la complexité avec notamment les travaux d'Icléia Thiesen et ceux de Béatrice Fleury et Jacques Walter. Cela nous a permis de comprendre les enjeux de ces médiations particulières et de faire émerger des pistes de recherche autour de notre corpus.

Nous nous sommes intéressés à la question de la mémoire qui nous occupe en particulier pour tenter de comprendre le processus mnémonique, en partant de l'événement et de son témoin, pour tenter de comprendre les différentes formes de mémoire individuelle, collective, sociale ou culturelle et les multiples écritures et réécritures qui en découlent et qui coexistent.

Nous avons convoqué notamment les travaux de Paul Ricoeur, Maurice Halbwachs. Nous avons vu, en nous appuyant sur des recherches qui font discuter les travaux en neurosciences et les travaux d'historiens, la complexité de la mise en récit mémoriel, entre récit individuel et collectif, entre oubli, réactivation et remaniements constants ainsi que la force à la fois de l'image et des discours qui l'accompagnent. Cela nous a permis de comprendre comment s'écrit mais aussi se réécrit la mémoire. Nous avons également questionné la place des morts dans les mises en scène de la mémoire avec les travaux de Patrick Baudry ou Brigitte Sion.

Nous avons questionné ensuite les lieux de la médiation et plus largement, la notion de lieu, amplement étudiée dans les sciences humaines. Nous avons présenté plusieurs propositions, certaines incontournables comme celles de Michel de Certeau, de Pierre Bourdieu, Pierre Nora, André Micoud ou encore Michel Foucault avec le concept d'utopie et d'hétérotopie. Mais nous avons aussi proposé une piste alternative qui tient compte de l'intentionnalité et de l'impact du lieu, celle de protopie, proposée par un « non-chercheur » mais qui investit progressivement la sphère universitaire. Nous avons questionné plusieurs concepts pour définir et étudier le lieu, comme le moment de lieu et l'invention du lieu par le géographe Rémy Knafou, l'effet de lieu de Pierre Bourdieu, les stratégies de géographie littéraire de Lionel Dupuy ou encore le concept d'esprit du lieu venu du Canada.

Nous avons également discuté de la notion des publics, de leur définition et de leurs attentes mais aussi la notion d'expérience, en particulier celle de l'expérience economy pour comprendre comment elle a influencé les lieux de la médiation. Cette discussion s'est accompagnée d'une approche plus théorique et conceptuelle, dans une perspective interdisciplinaire, autour des travaux des philosophes comme Hegel, Dewey, ceux du sociologue Louis Quéré ou encore du sémiologue et chercheur en SIC Jean-Jacques Boutaud.

Pour finir, il nous fallait discuter plus particulièrement de la question des réécritures et des remédiations, de la question de la reconstitution qui nous a amenée à discuter des notions d'authenticité, d'interprétation, des usages des images du passé avec les travaux de Patrick Fraysse, Cécile Tardy, Jean Davallon ou encore Annette Viel.

Le deuxième chapitre s'est attaché à discuter des notions d'immersion et de réalité virtuelle. Nous en avons proposé plusieurs définitions issues de disciplines variées, celles des sciences de l'information et de la communication mais aussi la littérature, le théâtre, la narration, la muséologie. Cela nous a permis de mettre en évidence l'importance des perceptions dans le processus immersif. Nous avons également évoqué les travaux d'Oliver Grau qui montre l'usage récurrent et anthropologique de l'immersion comme stratégie de communication, et les

propositions de Jaron Lanier, en tant qu'inventeur, concepteur et pionnier de la réalité virtuelle pour mettre en regard des points de vue différents et comprendre les intentions qui portent la recherche autour de la VR depuis ses débuts. Il était également important de tracer les contours d'une historiographie des dispositifs immersifs modernes, pour mieux comprendre dans quelles pratiques et quelles traditions, quels imaginaires, s'inscrivent les dispositifs technologiques immersifs les plus récents. Cela nous a permis de rappeler la diversité des dispositifs, de mettre en lumière leurs spécificités, leurs usages et leur influence.

Nous avons discuté des questions de l'écriture immersive, des stratégies transversales, communes à tous les dispositifs et liés à l'immersion, les stratégies spécifiques liées aux dispositifs techniques, et les stratégies propres aux concepteurs et à leur vision de la médiation. Cela nous a permis de comprendre l'importance de la question du temps et de l'espace, et donné des outils pour les observer, de comprendre l'intérêt des multiples points de vue et de leur dialogue autour d'un espace immersif et comment se construit autour d'eux les discours de la médiation. Nous avons cherché à savoir ce qu'en disent les chercheurs comme Henry Jenkins et Alison Griffiths mais aussi les professionnels, comme Don Carson, et ceux qui ont les deux « casquettes » comme Laurent Lescop pour mieux saisir les questionnements, les défis, les expériences qui traversent leur travail.

Nous avons terminé ce chapitre sur la question de l'immersion spécifiquement dans le champ de la muséologie, et présenté les travaux de référence comme ceux de Jean Davallon, Raymond Montpetit, Dominique Gélinas ou encore Florence Belaën. Cela nous a permis de discuter de l'espace immersif comme un espace de signification, un espace symbolique mais aussi de voir comment l'immersion se met plus concrètement au service de la médiation.

Le troisième et dernier chapitre de cette première partie a porté sur la question des médiations de la guerre. Il s'est d'abord intéressé à la création et la production des images et des imaginaires de la grande guerre, depuis le début même de la guerre. Nous avons vu l'influence majeure de l'armée et de son service photographique et cinématographique, mais aussi celle de la presse, des musées, des missions d'artistes et des artistes combattants, les liens qu'ils entretiennent entre eux. Nous avons également vu la préservation du champ de bataille et l'organisation de la mémoire officielle, qui avec le tourisme et son essor après la guerre, ont largement contribué à figer certaines des représentations que nous connaissons aujourd'hui.

Nous avons ensuite discuté de la question de la mise en scène des guerres dans les musées, du patrimoine et des musées militaires, un champ d'étude encore peu répandu dans les sciences humaines, et enfin plus spécifiquement des mises en scènes de la Grande Guerre. Nous

avons convoqué, entre autres, les travaux de Dominique Trouche, ceux de Sophie Wahnich et Antonin Tisseron, Célia Fleury ou encore ceux de l'historien François Cochet qui nous ont permis de comprendre les spécificités du patrimoine militaire, sa place dans l'histoire de la France, ses enjeux aujourd'hui. Leurs travaux ont mis en lumière les pratiques muséographiques en France autour de la guerre et plus spécifiquement de la Première Guerre, où l'immersion qui propose une entrée par les sens, par la figuration ou la symbolisation, et qui permet de créer des liens entre le passé et le présent, est omniprésente tout comme les morts. C'est pour cela que nous avons conclu en posant la question de la place des morts, comme le fait Patrick Baudry, et discuté des mises en scènes de la mort, entre distance et absence, et qui en disent long sur notre rapport à la mort aujourd'hui.

La deuxième partie de la thèse était consacrée à la présentation de notre protocole de recherche, notre terrain et notre corpus de dispositifs.

Dans une perspective infocommunicationnelle et sémio-pragmatique, guidée par les travaux de Jean Davallon, Yves Jeanneret, Roger Odin, Joëlle Le Marec, Emilie Flon ou encore Lise Renaud, nous avons élaboré un protocole d'enquête articulé entre l'observation d'un corpus de dispositifs et une série d'entretiens. Pour mener à bien ces derniers, nous avons largement emprunté à la méthode compréhensive de Jean-Claude Kaufmann, afin de laisser à nos interviewés la liberté de s'exprimer et de faire remonter des sujets que nous n'avions pas forcément envisagé au départ, mais aussi pour nous laisser la liberté d'explorer ces sujets. Ainsi, nous avons réalisé 14 entretiens semi-directifs avec des professionnels de la médiation, des associations et des créateurs de contenus immersifs et établi un corpus de 25 dispositifs dont 10, allant de la reconstitution tangible à des expériences de réalité virtuelle en passant par le spectacle immersif et le jeu d'évasion, ont fait l'objet d'une recherche approfondie.

Pour rappel, la recherche s'est effectuée en deux phases, une phase exploratoire et une phase de recherche approfondie. En premier lieu, dans notre phase de recherche exploratoire, nous avons interrogé des historiens, des professionnels de la médiation muséale afin de mieux comprendre l'histoire de la Grande Guerre, nous avons mené deux entretiens, l'un avec Rémy Cazals pour comprendre le point de vue de l'historien, comprendre la Grande Guerre et approfondir la question de sa mise en scène. L'autre avec Elena Le Gall, ex-directrice au musée de la Grande Guerre de Meaux, pour recueillir le point de vue du professionnel du musée. Pour comprendre le cadre général dans lequel se situent nos recherches, c'est à dire la mise en scène et la médiation autour de la guerre en particulier des conflits contemporains, nous avons mené deux entretiens supplémentaires, l'un avec un musée à dimension local, dans une configuration

qui nous semblait être proche de la réalité des musées et mémoriaux de la Grande Guerre, le musée de la Résistance et de la Déportation de Haute-Garonne et l'autre avec un musée à dimension nationale voir internationale, le musée de l'Armée. Pour la phase d'étude approfondie, nous avons deux objectifs, interroger le processus de conception des dispositifs et recueillir le discours des concepteurs, approfondir notre connaissance du terrain, la question des représentations, mais aussi celles de la mise en médiation, de la mise en scène et en immersion. Nous avons effectué plusieurs voyages d'étude afin de voir et expérimenter nous-même les dispositifs, d'explorer les territoires du front et de mener des entretiens, dans la région de Verdun, celle d'Arras, au Puy du Fou et à Nice pour rencontrer le créateur de l'escape game *Verdun 1916*. Nous avons établi un corpus élargi de dispositifs, duquel nous avons ensuite tiré un corpus resserré qui a fait l'objet d'une étude approfondie à travers la mise en place d'une grille d'observation. Pour compléter nos entretiens et nos observations, pour tenter d'accéder à plus d'informations autour des dispositifs que nous avons sélectionnés mais pour lesquels nous n'avons pas réussi à mener d'entretien, nous avons élaboré un questionnaire.

La troisième et dernière partie de la thèse était donc consacrée à l'analyse de nos données et à nos résultats. Dans un premier temps nous avons proposé un regard croisé sur les données issues de l'observation de nos dispositifs et de nos entretiens, puis nous avons discuté de la tranchée en tant qu'être culturel, de sa circulation, de ses transformations, de ses réécritures mais aussi de leurs enjeux et usages.

L'étude comparative des dispositifs révèle une diversité d'acteurs. Tous les représentants du paysage mémoriel évoqués par Nicolas Offenstadt sont présents d'une manière ou d'une autre, individuels et particuliers, collectionneurs, passionnés, associations pour la préservation et associations de reconstitution vivante, militants et activistes, institutions. On observe tout de même face à ce constat l'arrivée de nouveaux acteurs, liés à des secteurs du divertissement comme le Puy du Fou et la salle d'escape game Hominum. Les studios de création de contenus numériques sont également parmi ces nouveaux acteurs. Quels qu'ils soient, tous ces acteurs sont portés par une volonté de faire sens et par une forme de devoir de mémoire. La recherche historique est à la base de tous les processus créatifs, cependant si certains travaillent en étroite collaboration avec les historiens et les archéologues, d'autres se basent sur leurs recherches personnelles. Quel que soit la configuration cependant, on observe des anachorismes, des erreurs de localisation de villes, de régions ou d'objets mais aussi des éléments anachroniques qui peuvent être liés à un défaut dans la recherche, une mauvaise

communication entre les équipes ou encore à la nécessité de faire passer les besoins de l'expérience avant la scénographie.

Il est intéressant d'observer la place importante consacrée aux documents d'archives, qu'ils soient photographies, vidéos, illustrations, rapports officiels, et autres objets. On observe deux grandes tendances, la première qui intègre objets et archives pour ce qu'ils sont, des documents porteurs de savoirs sur le passé, la deuxième prône l'intégration à l'environnement. Les deux stratégies sont partagées par les deux types de dispositifs tangibles et numériques. Ce faisant, les objets sont recontextualisés, remis dans un contexte qui représente leur monde d'origine ou changés de contexte, pour intégrer parfois des espaces imaginaires où ils sont associés à d'autres. Leur fonction n'est plus seulement de porter des savoirs mais de participer à la création d'un sentiment d'authenticité, de servir la narration environnementale. Les assemblages constitués dans les environnements immersifs produisent ainsi de nouvelles représentations de la guerre, de nouveaux discours et mises en scènes des savoirs.

On a vu aussi émerger des différences entre dispositifs tangibles et numériques. Les premiers tendent à l'accumulation d'objets mais aussi à uniformiser les représentations de la tranchée avec l'emploi récurrent de planches de bois. Les deuxièmes profitent de la liberté offerte par la technique pour la conception et la facilitation du processus de maintenance pour proposer des modèles plus réalistes. Ils offrent aussi la possibilité de nouvelles mises en scène, nous retiendrons le point de vue en hauteur, qui fonctionne comme un schème organisateur à la manière d'une carte ou d'une mappemonde et se substitue à une réalité impossible à mettre en œuvre, comment envoyer physiquement les visiteurs du mémorial de Verdun à 150m au-dessus du champ de bataille dans une époque passée ? Nous retiendrons aussi la mise en suspension comme procédé de traitement de l'espace et du temps. La majorité des dispositifs s'inscrit sur un territoire relativement bien défini et une temporalité précise, offrant au passage la possibilité pour les immersants de changer régulièrement d'espace-temps, un passage marquant pour la narration et l'expérience. Mais ce n'est pas le cas de tous. Quel que soit le type du dispositif, on retrouve toujours les phases d'immersion, d'expérience et d'émersion mais l'observation détaillée des dispositifs du corpus révèle un large panel de stratégies et des processus plus ou moins complexifiés. Si dans les espaces tangibles, des panneaux avec des visuels de l'expérience, des éléments de décoration, le processus d'immersion se fait progressivement et en deux étapes, une tangible puis une numérique, pour les dispositifs numériques uniquement, ils sont conditionnés par le support de diffusion et le processus d'immersion est contenu en quelque sorte dans le contenu.

Le degré d'immersivité doit être élevé, c'est une condition *sine qua non* de réussite. L'examen du corpus de dispositif met en évidence les nombreuses stratégies utilisées, notamment l'omniprésence et l'importance du son, en particulier des effets sonores, ceux qui relèvent de l'ambiance, de la reconstitution et ceux qui relèvent de l'expérience, et servent à renforcer l'émotion, un effet narratif. Les voix off sont très présentes, qu'elles soient la voix des témoins, celle du médiateur, de l'historien, d'un simple narrateur. On peut y voir le besoin de se substituer aux guides, au manque de médiateurs, au caractère social de l'être humain mais aussi une stratégie ancrée dans des pratiques et des traditions de médiation plus anciennes. Quoiqu'il en soit et quoiqu'elles soient, ces voix permettent d'incarner le dispositif dans une dimension humaine. C'est d'ailleurs quelque chose que l'on retrouve dans la plupart des dispositifs, l'identification et l'humanisation des soldats. Cependant, l'utilisation des voix permet aussi d'ajouter du dynamisme, de faciliter la distinction des informations, la compréhension de l'expérience visuelle. L'interactivité cependant est relativement absente, et reste encore un champ à explorer. Nous avons vu que la reconstitution était généralement accompagnée de multiples textes et éléments destinés à apporter des informations complémentaires et supplémentaires.

Les entretiens ont permis de mettre en avant les attentes des publics sur les lieux de mémoire à travers les récits d'expérience des professionnels de la médiation, d'approcher le quotidien des soldats pour essayer de se projeter et de mieux le comprendre. C'est une des raisons qui explique d'ailleurs le succès de la reconstitution vivante. Les dispositifs immersifs offrent cette vision à hauteur d'homme, facilitent la projection de l'immersant dans la peau des soldats. Ils répondent à une demande croissante de vivre de nouvelles expériences. Les interviewés évoquent le succès des dispositifs immersifs, même si aucun n'a fait l'objet d'une enquête de public, les observations qu'ils font sur place témoignent d'un certain enthousiasme. La conséquence est que la demande est forte, la maintenance plus grande et plus coûteuse, mais aussi que les pratiques et les comportements des publics changent. Au mémorial de Verdun, ils sont plus expressifs, au monument des fraternisations, ils prennent à présent le temps de lire les panneaux.

Nous avons ouvert l'avant-dernier chapitre sur les itinéraires biographiques des tranchées en nous inspirant de la proposition d'Igor Kopytoff présentée en première partie de thèse et en nous appuyant également sur les travaux de l'anthropologue Thierry Bonnot. Nos itinéraires ne sont pas complets, loin de là, mais ils permettent déjà de montrer les multiples parcours des tranchées, de voir comment elles s'émancipent du champ de bataille pour arriver

jusqu'aux dispositifs que nous avons observés. Ils montrent également comment de multiples images et représentations cohabitent, dialoguent, se rejoignent parfois pour en créer de nouvelles. Ils nous ont permis de mieux saisir les processus sociaux porteurs de savoirs et de représentations ainsi que les ressources multiples sur lesquelles ils s'appuient. Ils ont mis en lumière comment la tranchée incarne un récit historique et mémoriel, qui circule et se transforme à chaque fois qu'il est réécrit. Ils montrent également comment la tranchée devient un objet à part, déconnecté du champ de bataille dont elle fait partie, du no man's land et des tranchées allemandes, mais aussi de l'arrière, des campements et de la vie civile. Ces itinéraires permettent de tracer les contours des dynamiques à grande échelle de l'histoire sociale des tranchées dont parlait Arjun Appadurai. Nous pouvons y voir le changement de rapport au passé dans une perspective présentiste, l'intérêt relativement récent pour l'histoire des hommes, l'évolution du récit national, l'ouverture vers la collaboration franco-allemande, l'effet centenaire et la réactivation d'une mémoire nationale forte. Cependant, cela nous a amené à nous questionner également, sur la mesure dans laquelle les multiples initiatives prises par les individus, amateurs, passionnés, collectionneurs, ont opéré des reconfigurations et dans quelle mesure elles influencent l'histoire sociale des tranchées. Quoiqu'il en soit, les nombreux usages de l'objet tranchée, comme objet militaire, scientifique, documentaire, patrimonial, mémoriel, touristique, littéraire ou encore marchand, pour n'en citer que quelques-uns, nous permettent de confirmer que la tranchée est bien un être culturel. Chacun de ces objets est associé à des idées, des valeurs, des représentations mais aussi des pratiques, des écritures, des modes de réception particuliers.

Les terrains et les espaces dans lesquels circulent et opèrent nos tranchées sont multiples, tangibles, numériques. Ils sont mouvants, ils évoluent, nous avons vu à propos de l'ancien front comment le champ de bataille a changé le statut de terrains qui étaient auparavant agricoles, qui offraient des ressources alimentaires, sont devenus des terrains au service des opérations militaires, puis ont été rendus à la vie civile, avant de parfois changer à nouveau de statut pour devenir lieu de patrimoine, d'histoire et de mémoire. Nous avons vu aussi les multiples espaces numériques, blogs, réseaux sociaux, bases de données, mais avec une différence puisque ces espaces ont été créés de toutes pièces pour être des espaces publics du passé.

Nous avons dans le dernier chapitre, présenté trois pistes de réflexion et de discussion. La première piste portait sur la question des mondes et des expériences mis en œuvre par les dispositifs. Si on reproche à l'immersion de ne pouvoir reproduire réellement la réalité, les entretiens montrent que les concepteurs des espaces immersifs en sont totalement conscients et pour la plupart, pensent que cela n'est de toute façon pas souhaitable à propos du sujet qui nous

occupe. Ce qu'ils cherchent à faire, c'est plutôt de proposer des mondes possibles, des reconstitutions vraisemblables qui se rapprochent de ce qui a été, pour aider les publics à se projeter et mieux comprendre. Des reconstitutions qui soient aussi acceptables ou plutôt supportables par les sensibilités des publics. Les mondes élaborés par les concepteurs s'appuient à la fois sur la mémoire, avec laquelle ils entretiennent un lien plus ou moins fort, et sur une production scientifique généreuse. Ils tentent également de les concilier avec les besoins de la narration et les multiples injonctions auxquelles ils sont soumis. Tous sont légitimés par un discours scientifique, par la présence d'objets authentiques, par le lien qu'ils entretiennent avec l'ancien champ de bataille ou encore, par une stratégie de communication orientée vers le réalisme de l'expérience. Mais cela ne garantit pas leur authenticité, celle de la représentation des tranchées, des savoirs présentés et représentés, la conformité des mises en scènes qu'ils offrent aux visiteurs. Cela nous a également mené à questionner la fiction et nous a amené à reconnaître deux catégories de dispositifs, en nous basant sur les travaux d'Hervé Glevarec et d'Éric Triquet notamment, ceux qui relèvent de la fiction réaliste et réalité fictionnelle, selon l'angle de vue qu'ils adoptent. Les expériences immersives que nous avons observées s'inscrivent toutes entre rapprochement et détournement de l'Histoire, une dualité génératrice de tensions, un dissentiment conscient ou non. Quelle que soit la place accordée à la recherche dans le processus de production et outre le fait que toute reconstitution est à la fois proche et différente de son objet de référence, on observe que si les institutions sont obligées par un devoir de rigueur scientifique et font tout pour le respecter, pour les entreprises et les associations, l'authenticité est discutable. Les raisons en sont diverses, un manque de rigueur dans la recherche dû à un manque de méthode, de temps, de connaissances peut-être, un manque de temps et de moyens pour la production, des contraintes liées à la gestion des flux de publics, cela peut être aussi des problématiques techniques ou narratives. Il peut aussi être question des enjeux qui sous-tendent la mise en œuvre du dispositif, et nous en avons exploré plusieurs en reprenant notamment la typologie proposée par Patrick Fraysse à propos des usages de l'image des monuments. Cependant cette typologie ne rend pas compte en ce qui concerne notre sujet, de tous les usages et détournements, notamment ceux qui touchent au politique et au militantisme. Toutes les reconstitutions s'accompagnent également d'éléments divers ce qui pose la question de savoir si cela n'opère pas, au moins dans certains cas, une confusion voire un brouillage référentiel décrit par Lionel Dupuy. La confrontation de nos dispositifs aux huit stratégies qu'il a mis à jour témoignent que c'est bien le cas. A ceci il faut ajouter les détournements opérés par la force de l'image, rappelons ce que disait Boris Cyrulnik à propos du sentiment de matérialité et d'authenticité, des images, autrement dit : « je l'ai vu donc ça

existe ». Il faut également ajouter l'influence des discours portés sur ces images et leur capacité à orienter le ressenti et les représentations de ceux qui les reçoivent. Les liens qui s'opèrent entre le territoire et le dispositif sont également susceptibles d'influencer le récit. Par effet de correspondance, de transfert, l'authenticité du territoire peut, elle aussi, être reportée sur le dispositif. De même l'éloignement de l'ancien champ de bataille et la disparition des traces tangibles sont aussi susceptibles d'influencer la relation qui se tisse entre le public, le dispositif et l'histoire. La question se pose d'autant plus que l'observation de représentations finalement assez homogènes de la tranchée, qui selon nous, peinent à représenter la complexité du système-tranchées et de « ce qui a été ». Si les tranchées virtuelles offrent une variété de matériaux et de représentations, les tranchées tangibles en offrent beaucoup moins. Dans tous les cas, nous avons observé que la représentation du système est conditionnée par la représentation d'une partie, plus ou moins grande et élaborée, du système des tranchées. Les tranchées virtuelles offrent également une expérience plus riche, qui mobilisent des registres médiatiques plus importants, nous avons vu l'importance du son avec notamment la simulation de l'approche sonore des combats par les soldats qui est totalement absente dans les dispositifs tangibles. L'ajout d'une ambiance de reconstitution sonore de bruits de combats qui n'ont pourtant jamais été enregistrés, la musique, les effets sonores sont susceptibles de détourner ou de rapprocher les immersants par une plus forte implication émotionnelle. Ceci nous a menée à discuter des liens entre les notions de reconstitution et d'évocation car finalement, les reconstitutions ne seraient-elles pas toujours des évocations, ou plutôt ne seraient-elles pas une forme d'évocation particulière ? C'est un débat complexe que nous avons proposé d'approcher au prisme de la linguistique, en nous appuyant notamment sur la théorie de l'évocation de Jean-Michel Gouvard. Il distingue deux formes d'évocation, le type descriptif et le type évocatif, que nous proposerions plutôt de qualifier de figuratif et de non figuratif, ou d'abstrait. A de nombreux égards, il nous semble que les dispositifs de reconstitution constituent des formes d'évocation descriptive et qu'ils s'inscrivent dans une stratégie narrative et non plus interprétative. Une piste à suivre.

La deuxième piste que nous avons présentée est celle qui envisage les reconstitutions immersives comme objets transferts et espaces de substitutions. Nous sommes partie de la déclaration de l'archéologue Alain Jacques qui utilise dans notre entretien le terme d'objets transfert pour désigner la reconstitution vivante et les dispositifs technologiques puis celui d'éléments vecteurs. Nous avons creusé ces deux concepts car ils nous paraissaient intéressants en particulier celui de transfert. Si les êtres culturels se transforment en circulant, ils imprègnent quelque chose d'eux-mêmes dans le support mais aussi dans le destinataire. Quelle est la part

d'eux-mêmes et du concepteur qu'ils transmettent dans les médiations ? La notion de transfert nous semble particulièrement pertinente. Nous avons tenté d'en tracer les contours. Elle accepte de nombreuses définitions dont la première est le déplacement de quelque chose ou quelqu'un. Nous l'avons retrouvé dans le champ des études interculturelles, où il n'est pas question d'échanges interculturels mais des mouvements entre des institutions culturelles, d'objets, d'idées, de valeurs, mais aussi de la réinterprétation d'objets culturels, de leur métamorphose ou encore de leur traduction dans un nouveau code. Nous avons également exploré le concept au prisme de la psychanalyse, en nous appuyant notamment sur les travaux du psychanalyste Daniel Lagache pour qui le transfert peut concerner le déplacement de sentiments, de valeurs ou de compétences et qui associé à celui de contre-transfert, qui concerne le positionnement ou le repositionnement de l'objet ou de l'individu sur qui se fait le transfert. Selon nous, le processus de transfert s'effectue en deux mouvements, d'un ou plusieurs objets à un autre, des documents scientifiques au dispositif immersif, puis du dispositif à l'immersant. Il y a dans les médiations, un processus de transfert de savoirs scientifiques mais aussi un transfert de mémoire qui s'opère. C'est donc un transfert de compétences mais aussi d'identité et de ressenti, en lien avec la dimension mémorielle de la médiation car les valeurs qui sont associées à la mémoire, imprègnent plus ou moins visiblement les dispositifs, les images et les discours qu'ils mettent en scène, qui vont à leur tour influencer les immersants. Les entretiens ont mis en avant l'attachement très fort de nos concepteurs à la mémoire de la Grande Guerre. Derrière leurs démarches et derrière leurs mots, nos interviewés ont évoqué plus ou moins directement et plus ou moins consciemment, les sentiments qui les ont poussé à l'action, que ce soit le sentiment d'un manque d'espace et de lieux pour commémorer la mémoire et se recueillir sur un territoire, le sentiment de l'utilité de la démarche appuyé par le retour des publics, le sentiment d'un devoir envers un grand-père, de faire rayonner les valeurs symboliques des fraternisations, ou encore de la nécessité de la connaissance historique pour l'éducation à la citoyenneté et une vision ancrée dans l'humanisme. En questionnant le transfert d'identité, nous nous sommes aperçue à propos des combattants que leur représentation fonctionne sur le modèle de l'avatar et que les soldats représentés sont le produit d'une identité projective à plusieurs niveaux. L'exemple de la tranchée de Louis Barthas illustre particulièrement bien cette notion. De l'homme à ses écrits, ses témoignages puis à la publication du livre, la création du monument de l'expérience Timescope, au dispositif de valorisation mis en place par le Service archéologique de la ville d'Arras, on voit comment l'identité, les valeurs de Louis Barthas se transfèrent d'un support à l'autre, et du support au territoire qui va se les réapproprier. Pour nous ces dispositifs s'inscrivent dans un triple processus de transfert de mémorialité,

d'historicité et d'identité entre les objets et les territoires dans lesquels ils s'inscrivent. Mais il nous semble aussi que cela est possible parce qu'ils opèrent une forme de substitution au manque de vestiges, de traces mais aussi lisibilité des traces, de médiation autour du lieu, ou du moins que cette configuration entraîne un transfert plus ou moins important. Les reconstitutions immersives se substituent au champ de bataille et aux systèmes de tranchées disparus ou peu visibles, ils permettent d'une certaine façon de rematérialiser l'histoire et d'inscrire ou de réinscrire mais aussi dans certains cas de réactualiser la mémoire sur le territoire de l'ancien front. Hors de ce territoire, ils se substituent à l'éloignement géographique, à l'absence de vestiges et de traces, ils participent à la réinscription de la mémoire de la Première Guerre mondiale sur le territoire national, de réancrer la mémoire dans des lieux où elle est moins présente. A certains égards, c'est un phénomène assez similaire à celui des monuments aux morts, peut-être en sont-ils les descendants ou plutôt, les successeurs ? Il s'agit aussi de se substituer à l'éloignement temporel, qui entraîne une prise de distance affective tout comme une réduction des connaissances des publics sur le sujet mais aussi à la disparition des témoins. On voit l'importance du témoignage dans les dispositifs et comment ils se substituent à l'absence des morts mais aussi à leur expérience vécue.

La troisième et dernière piste que nous avons proposée s'intéresse à la question de la transformation. A travers nos observations, nous avons vu comment les dispositifs modifient le récit mémoriel mais opèrent également une reconfiguration du paysage mémoriel et des pratiques du territoire local mais aussi à l'échelle nationale. Ils participent à la création et à la modification des réseaux d'acteurs mémoriels, impliquent de nouveaux acteurs qu'ils viennent du tourisme, du monde économique, de la recherche scientifique, du monde de l'art et de la création numérique. Ils tentent aussi parfois d'apaiser les tensions entre les communautés mémorielles. Nous avons vu qu'il était souvent difficile de savoir ce qui relève de la mémoire et de l'histoire dans ces dispositifs, tant les deux sont liées et tant la Première Guerre mondiale occupe une place particulière dans l'imaginaire collectif depuis cent ans. Cependant, nous avons pu voir les évolutions, notamment l'arrivée des nouveaux acteurs tels que les studios de création et les entreprises du divertissement. Leurs usages questionnent, et pour nous l'entrée de Verdun au Puy du Fou est un élément qui marque un véritable tournant. Nous nous sommes demandé si cela était le signe que le passé était passé, et si Verdun et les tranchées étaient au même niveau que Jeanne d'Arc et la légende du roi Arthur, de quoi étaient-elles alors le signe ? Cela révèle peut-être le fait que la tranchée est devenue le signe ultime, le symbole suprême, voire un langage iconique obligé comme le château fort pour le Moyen Âge, la grotte pour la préhistoire. Nous avons proposé de considérer la tranchée comme un hypersigne, en nous appuyant sur les

travaux du sémiologue Andrea Del Lungo, c'est-à-dire à la fois comme un signe ou un système sémiotisé mais aussi comme un élément organisateur des autres signes et qui constitue un noyau de la représentation et fonde des paradigmes herméneutiques. Nous avons proposé également de l'envisager comme un hyper espace-temps, comme un espace qui condense le temps, de la même manière que l'hypersigne condense les significations, comme les signes grotte et château fort condensent plusieurs centaines voire plusieurs milliers d'années en un seul endroit. En nous appuyant sur la notion d'hyperlieux de Michel Lussault, on peut y voir un hyperespace autrement dit un espace dense, intense et divers, saturé d'informations et de signes. D'autant plus que nous avons pu observer le phénomène d'hyperscalarité, où la tranchée est à la fois locale, nationale, internationale et globale, qu'elle recèle une dimension expérientielle. On reconnaît aussi un phénomène d'hypercentialité, puisqu'à travers ces multiples représentations, les tranchées sont à la fois ici et ailleurs. En poursuivant sur la notion d'espace et de lieu, et en confrontant nos dispositifs aux notions que nous avons évoqué en première partie de thèse, nous avons observé qu'ils revêtent un caractère d'exemplarité selon André Micoud car ils sont l'élément qui représente la série, ils sont le lieu où s'imaginent de nouvelles représentations mais aussi de nouvelles normes, ils sont ancrés dans des problématiques sociales et fonctionnent comme des organisateurs des territoires sur lesquels ils sont inscrits. Ils pourraient être désignés comme des hétérotopies, même des hétérotopies du passé mais nous proposons plutôt de les envisager comme des espaces protopiques en regard des valeurs et des intentions dont ils sont imprégnés. Selon nous, la notion de protopie offre une piste pour penser en même temps l'engagement et les intentions des individus, la façon dont ils les mettent en œuvre dans les processus communicationnels et les font circuler, et en même temps les effets de ces dispositifs de communications spécifiques, tout en inscrivant ces processus dans un temps long. Car in fine, ce qu'ils cherchent tous c'est le « plus jamais ça », c'est d'éveiller les consciences, de sensibiliser à l'autre, à transmettre des valeurs ancrées dans la bienveillance, le partage, le vivre ensemble et la paix pour éviter que l'horreur ne se reproduise. Le terme protopie nous permet peut-être de dépasser, sinon de désigner ce que certains qualifient de devoir de mémoire, d'humanisme, de citoyenneté mais aussi de désigner un état de devenir, un processus en marche. Nous avons temporairement proposé comme définition d'un espace protopique, la définition suivante : un espace dans lequel des individus déploient des stratégies communicationnelles, portés par la volonté, consciente ou non, d'améliorer le vivre-ensemble et ayant potentiellement un impact positif sur les destinataires des dispositifs qu'ils mettent en œuvre. Pour conclure cette discussion, nous avons proposé de considérer un rapprochement plus fréquent entre les neurosciences et les sciences de l'information et de la communication, que nous pensons riche

pour penser les processus de transmission de savoir, de construction des connaissances, pour aborder la spécificité des individus, pour s'appuyer sur les processus de la mémoire en vue de développer de nouvelles formes de médiation. Enfin, il nous semblait important de rappeler l'importance de la collaboration en général, entre les disciplines universitaires, entre la recherche et le monde professionnel, et l'importance de la créativité.

Notre recherche présente comme toute recherche des limites mais nous les considérons plutôt comme des pistes d'ouverture et de développement pour nos travaux futurs. La première limite est selon nous l'étendue du terrain. Il était impossible dans le temps imparti de visiter tous les musées, tous les sites, de voir tous les dispositifs, tant il y en a. La quatrième édition du Guide des musées de la guerre 14-18 en Europe dénombre plus de 800 sites en Europe, 400 sites de vestiges, dont une grande partie est concentrée en France et en Belgique, sur le territoire de l'ancien front¹¹⁷⁶. Il est intéressant d'ailleurs qu'à chaque nouvelle édition, de nouveaux sites sont mis à jour par les auteurs. Jusqu'où cela ira-t-il ? Cela donne une idée de l'ampleur de la tâche. De même, il était impossible de lister et étudier tous les événements impliquant la reconstitution d'une tranchée, tant les événements sont nombreux et tant aussi, ils sont éphémères. Rappelons de plus, que nous avons commencé ce travail de recherche à la fin du centenaire. Les choix de visite que nous avons fait pourraient être questionnés, certains se demanderont pourquoi par exemple nous n'avons pas visité l'Historial de Péronne, ou l'anneau de la Mémoire de Notre Dame de Lorette. Que le lecteur soit avisé, nous les aurions tous visités si nous en avions eu la possibilité. Cependant, il nous fallait faire des choix, et ce sont les dispositifs immersifs qui ont guidé notre exploration du terrain. C'est un choix qui a été guidé en partie par la technologie mais rappelons que nous ne cherchions pas à étudier les muséographies de la Grande Guerre mais bien les reconstitutions des tranchées à travers des dispositifs immersifs de nature variées incluant des musées, des sites historiques mais aussi tout autre type de lieux, c'était justement pour nous l'intérêt d'avoir une vision qui ne soit pas muséo-centrée. Nous avons fait le choix de ne travailler que sur des dispositifs proposés aux publics sur un temps long. Au cours de nos recherches, nous avons eu le sentiment que peut-être il aurait été intéressant de s'intéresser aussi à ces dispositifs événementiels pour d'autres points de vue, d'autres intentionnalités, d'autres écritures. Mais cela était aussi stratégique car au début de notre travail de thèse, le centenaire s'achevait et les événements se sont fait plus rares. Nous

¹¹⁷⁶ Braeuer Luc, Braeuer Marc, Sébastien Hervouet. 2021 Quatrième édition du Guide Europe des Musées 14/18, Grand Blockhaus, 2021, 244p.

regrettons la difficulté d'accès de certains dispositifs, que ce soit à cause de leur éloignement géographique ou de leur disparition. Nous aurions particulièrement aimé explorer *War Remains* dans sa version installation. Nous aurions adoré découvrir *Empire soldiers* dans sa version avec spectacle et danse par exemple, ou encore explorer les multiples scénographies déployées dans les lieux culturels ayant accueilli l'expérience. Sans compter les dispositifs dont il ne reste que peu de traces, comme le premier dispositif monté par les étudiants d'une école de la ville de Laval, bricolé avec un casque primaire et un siège de dentiste, ou encore, la célèbre tranchée de l'*Imperial War museum* dont s'inspire celle du musée de la Grande Guerre de Meaux. En raison de la situation sanitaire de la période Covid, nous avons été obligée de nous concentrer sur les sites et les dispositifs français, plus faciles d'accès. C'était pour nous une véritable limite car en Belgique comme en Angleterre par exemple, la tradition de médiation immersive est beaucoup plus développée qu'en France, et cela aurait pu être véritablement enrichissant. Nous aurions aimé approfondir cette dimension multiculturelle de la mémoire de la Grande Guerre et aller en Belgique, en Angleterre, aux Etats-Unis ou encore en Nouvelle-Zélande et en Australie pour approfondir nos recherches. D'autant que la dimension multiculturelle de la mémoire de la Grande Guerre s'est rapidement imposée à nous, et que c'est selon nous aussi tout l'intérêt du sujet, de tenter de comprendre comment ces mémoires cohabitent, dialoguent, s'ignorent, ce qu'elles ont de spécifique et de transversal. De même, à cause de la situation sanitaire, nous n'avons pas mené de véritables entretiens autour des dispositifs étrangers. Il nous manque donc une partie des informations et nous considérons cela comme un manque. Le choix que nous avons fait de nous concentrer sur le processus de production et non sur la diffusion et la réception par les publics est un choix limitant et nous en sommes consciente depuis le début. Nous avons expliqué ce choix, car dans le temps imparti, il nous semblait impossible de mener à bien, de manière approfondie, les deux sujets qui requiert chacun des méthodes et des compétences spécifiques. Cependant, nous avons constaté de nombreuses fois dans nos travaux, qu'il nous manquait ces études de public pour confirmer, infirmer ou faire évoluer nos résultats. Enfin, nous avons manqué de temps à la fois pour l'observation sur site à cause notamment de la situation sanitaire, nous avons manqué de temps (et de compétences peut-être) pour aller chercher plus d'informations pour établir les itinéraires biographiques de nos tranchées. Nous avons aussi manqué de temps pour prendre le temps du recul sur les données que nous avons récoltées. Mais n'est-ce pas là le propre de toute recherche ?

Cela étant dit, il nous semble que notre travail présente tout de même plusieurs intérêts. D'abord, nous avons exploré un terrain dont les sciences de l'information et de la

communication se sont encore peu emparées. Nous l'avons vu, les médiations de la Première guerre mondiale, les tranchées et les médiations mémorielles sont des sujets peu saisis par notre domaine de recherche. Le fait que nous ayons choisi d'observer les médiations immersives à travers un sujet transversal est quelque chose de relativement peu courant nous semble-t-il et cela nous a permis d'étudier les stratégies d'écriture, les intentionnalités, les multiples formes de l'immersion et de les mettre en regard les unes des autres. Cela nous a permis nous semble-t-il d'aller plus loin dans l'exploration des dispositifs immersifs et de mieux comprendre leurs usages, leurs enjeux. Nous espérons avoir apporté une contribution, aussi petite soit-elle, à la recherche autour des médiations mémorielles généralement plus axée sur les conflits modernes, du moins, de ce que nous avons pu observer, de la Seconde Guerre mondiale à aujourd'hui. Cela nous a permis de discuter de la place de la mémoire et de l'histoire dans ces médiations et de voir comment elles s'articulent et dialoguent entre elles. Ce faisant, ce travail a permis de contribuer au dialogue interdisciplinaire, entre les historiens, les professionnels de la médiation et les créateurs d'expériences immersives, de mettre en dialogue leurs écrits, leurs points de vue, leurs représentations de ce qu'est la mémoire de la grande guerre, de l'immersion et de la médiation d'une manière plus générale. Notre travail a permis de reconnaître la tranchée comme être culturel et de discuter de ce qu'elle représente, de quoi elle est le symbole aujourd'hui, de la façon dont elle circule et se transforme. Il a permis de mettre en lumière plusieurs concepts qui pourraient apporter un éclairage nouveau, comme celui de la biographie des êtres culturels et de l'étude de leurs itinéraires biographiques. Cette proposition conceptuelle et méthodologique nous paraît intéressante car elle apporte un nouveau point de vue dans l'étude d'un être culturel, et permet de cerner d'une autre manière son parcours à travers le temps et l'espace. Le concept de protopie nous semble également intéressant à approfondir parce qu'il propose un point de vue différent, qui permet de sortir des traditionnelles notions d'utopie, de dystopie et d'hétérotopie, en questionnant le pourquoi des choses. Peut-être que ces concepts s'avèreront être des impasses, des pistes infructueuses mais pour cela il faudra les approfondir. Il nous semble que c'est aussi le propre de la recherche, de chercher à ouvrir de nouvelles pistes, de nouveaux points de vue, de nouveaux angles d'étude sur des sujets bien connus comme sur des sujets moins reconnus. La notion de transfert nous semble également intéressante car elle permet de porter le regard sur ce qui reste et ce qui se transforme dans les médiations et de ce que font les êtres culturels aux objets et à travers eux, aux publics.

Ceci nous amène à la conclusion finale et aux pistes d'ouverture que nous envisageons pour la suite. Car nous l'avons dit et nous le redisons, ce travail de recherche n'est qu'un début.

Au moment de mettre un point final à cette recherche, après 5 ans de travail, nous pouvons affirmer que notre intérêt pour l'immersion est loin d'avoir disparu, bien au contraire, tout comme celui que nous nourrissons pour les questions des médiations mémorielles. Nous pouvons également affirmer notre intérêt pour la Grande Guerre et notre envie de poursuivre nos explorations sur les tranchées mais aussi sur bien d'autres questions que notre travail a soulevé et que nous n'avons pas pu approfondir.

La première piste est bien évidemment celle de continuer l'étude des expériences immersives et des médiations mémorielles de la Grande Guerre, d'observer d'autres dispositifs, de mener d'autres entretiens, en France comme à l'étranger. Cela nous permettra d'approfondir nos travaux, de confirmer ou d'infirmer nos résultats, de les envisager sous un angle beaucoup plus large et plus complet, de voir aussi dans quelle mesure ces médiations s'inscrivent dans le contexte mondial évoqué par Béatrice Fleury et Jacques Walter, pour voir ce qu'elles ont à nous dire les unes des autres et faire émerger d'autres points de vue. Nous aimerions également faire évoluer et développer un protocole de recherche spécifique pour les dispositifs de médiation immersive à partir des enseignements que nous avons tirés de notre recherche doctorale.

La deuxième piste concerne l'étude de l'immersion au service de la médiation mémorielle que nous aimerions pouvoir étudier à travers d'autres terrains et d'autres objets de recherches, d'autres périodes, d'autres guerres et d'autres conflits. Cela peut nous permettre d'enrichir notre travail autour de la Première Guerre mondiale, de le mettre en regard d'autres médiations autour d'autres conflits.

La troisième piste est celle de l'expérience des publics, une question qui nous tient particulièrement à cœur, et qui était notre motivation de départ. A présent que nous avons fait un état des lieux, une première exploration, un premier point, décortiqué un certain nombre de dispositifs, mis au jour un certain nombre de concepts, nous aimerions les confronter à l'expérience des publics. Nous aimerions pouvoir étudier la façon dont les publics s'approprient les dispositifs, la nature de leurs expériences, nous aimerions comprendre en quoi l'expérience immersive a changé (ou non) leur rapport à la mémoire, leur a permis d'acquérir des savoirs et pour cela, nous aimerions proposer une recherche qui porte sur le moment de l'expérience immersive mais aussi sur un temps plus long, afin de voir ce qui en reste, de souvenirs, de ressentis, de savoirs et en quoi cela a permis d'enrichir leurs connaissances.

Nous aimerions également développer des liens avec le monde des neurosciences, car nous sommes convaincue qu'une collaboration avec celui de l'information et de la communication pourrait être enrichissant, comme c'était le cas à propos des travaux menés par Boris Cyrulnik et Denis Peschanski. Cela dans des recherches autour de la réception et de

l'expérience des publics, mais aussi du côté des concepteurs, pour tenter de mettre au jour des fonctionnements, des schémas cognitifs qui pourraient nous permettre d'aller plus loin dans l'étude des processus de mise en œuvre des dispositifs de médiation.

Sur un plan plus conceptuel et méthodologique, nous aimerions développer et approfondir les concepts de biographie et d'itinéraire biographique des êtres culturels, ainsi que le concept de protopie et de transfert. Nous aimerions les travailler de manière plus approfondie autour du terrain qui a été le nôtre mais aussi sur de nouveaux terrains, pour voir s'ils sont réellement porteurs et fructueux. Nous aimerions les discuter et les explorer en les confrontant à d'autres chercheurs dans notre discipline.

Enfin, nous aimerions valoriser ces résultats auprès d'autres chercheurs et disciplines afin de faire naître de nouveaux projets, de nouvelles collaborations et de nouvelles discussions. Nous aimerions aussi les valoriser auprès de professionnels de la médiation mais aussi auprès de professionnels de la création de contenus immersifs car le dialogue entre le monde de la recherche et le monde professionnel est quelque chose qui nous tient aussi particulièrement à cœur. De même, nous prévoyons d'intégrer ce que nous avons appris sur les médiations immersives dans nos prochains projets en tant que professionnelle de la médiation car nous sommes convaincue que la recherche doit développer des liens forts avec le monde professionnel, que le dialogue est nécessaire, que notre travail doit servir et nourrir celui des professionnels, comme ils nourrissent la recherche, et que celle-ci doit pouvoir trouver des usages réels, concrets, pour aider à comprendre et penser le monde.

Bibliographie

Aguilar Anne-Sophie.

- 2013. « Peindre le soldat. Armand Dayot et la réception de la figure du militaire (1889-1919) », *Romantisme*, vol. 161, n°3, p. 61-72.

- 2014. « Une œuvre d'art totale au service de la propagande française ? Le Panorama des crimes allemands (1916). L'artiste et la Grande Guerre : le conflit comme inspiration de 1914 à nos jours ». Canal-U, [en ligne] <https://www.canal-u.tv/81455> [consulté le 15 avril 2023]

- 2016. « De la représentation à la recreation : l'expérience immersive du Panorama de la guerre (1916) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 123-3, n°3, p. 17-31.

Alavoine-Muller Soizic. 2003. « Un globe terrestre pour l'Exposition universelle de 1900. L'utopie géographique d'Élisée Reclus », *L'Espace géographique*, vol. 32, n°2, p. 156-170.

Albert Pierre. 2010. « La presse dans la Grande Guerre (1914-1918) », *Histoire de la presse*. Paris, Presses Universitaires de France, Que sais-je ?, p. 76-80.

Amato Étienne Armand, Arifon Olivier. 2005. « Simulation de négociations diplomatiques, immersion pédagogique et développement de compétences », *Négociations*, vol. 3, n°1, p. 131-144.

Amato Etienne-Armand. 2006. « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie », *L'Image actée. Scénarisation numériques, parcours du séminaire L'Action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, Collection Champs visuels, p. 103-138.

Anglaret Anne-Sophie. 2014. « Le Mémorial de Verdun et les enjeux de la mémoire combattante », 1959-2011. *Revue historique*, vol. 669, n°1, p. 29-50.

Anteblian Blandine, Graillot Laurence, Mencarelli Rémi. 2011. « Comment gérer des expériences extraordinaires ? Analyse et recommandations à partir d'une immersion dans les parcs thème », *Décisions Marketing*, n°64, p. 11-21.

Antichan Sylvain, et Jeanne Teboul. 2016. « Faire l'expérience de l'histoire ? Retour sur les appropriations sociales des expositions du centenaire de la Première Guerre mondiale », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 32-39.

Appadurai Arjun.

- 1981. « The Past as a Scarce Resource », *Man*, n°16, p. 201-219

- 1986. *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 348 p.

Aristide-Hastir Isabelle, Marguin-Hamon Elsa. 2014. « La Grande Collecte 1914-1918 aux Archives nationales », *In Situ*, n°25.

Aroui Jean-Louis. 2005. « Évocation et cognition. À propos d'un ouvrage récent », *Travaux de linguistique*, vol. no 51, n°2, p. 135-155.

Arsenault Dominique. 2006. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal.

Arsenault Dominique, Picard Matthieu. 2008. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes de colloque. HomoLudens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué. Congrès de l'ACFAS.

Artico Chiara Isadora. 2019. « Museums and the Great War. Memory and esthetic : good practices to enhance tourism flows », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Paris, Éditions Codex, p. 421-432.

Ashworth Tony. 1980. *Trench Warfare, 1914–18: The Live and Let Live System*, New York, Holmes and Meier, 266p.

Aubry Martine, de Oliveira Matthieu. 2014. « Une base de données sur les monuments aux morts : histoire concrète et valorisation numérique », *In Situ*, n°25.

Aubry Martine, Julien Élise, Meirlaen Matthias. 2014. « Présentation d'un projet de recherche Retracer la Grande Guerre dans le Nord – Pas-de-Calais », *Revue du Nord*, n°404-405, p. 411-426.

Audoin-Rouzeau Stéphane.

- 2014. Extrait « Une histoire de la sensibilité. Épisode 3 : Comment faire une histoire des sons de la Première Guerre mondiale ? », Podcast La Fabrique de l'Histoire, [en ligne] <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-fabrique-de-l-histoire/comment-faire-une-histoire-des-sons-de-la-premiere-guerre-mondiale-8300182> [consulté le 5 septembre 2023]

- Bataille de la Somme, 1er juillet - 18 novembre 1916, [en ligne] https://francearchives.gouv.fr/fr/pages_histoire/38880 [consulté le 15 mars 2023]

Augé Marc.

- 1992. *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, La Librairie du XXe siècle, Seuil, 100p.

- 2010. « Retour sur les « non-lieux ». Les transformations du paysage urbain », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 171-178.

Auvray Malika, Fuchs Philippe. 2007. « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°45, p. 23-35.

Balibar Etienne. 1994. « Identité culturelle, identité nationale », *Quaderni*, n°22, Hiver. Exclusion-Intégration : la communication interculturelle, p. 53-65.

Bapst Germain. 1891. *Essai sur l'histoire des panoramas et de dioramas*, Paris, G. Masson. 30p.

Barcellini Caroline.

- 2003. « La commémoration de la grande guerre au musée de l'armée. (1914-1925) », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 212, n°4, p. 3-16.

- 2010. *Le musée de l'Armée et la fabrique de la nation. Histoire militaire, histoire nationale et enjeux muséographiques*, L'harmattan, 266 p.

Bardin Christophe. 2007. « Christina Kott, Préserver l'art de l'ennemi ? Le patrimoine artistique en Belgique et en France occupées, 1914-1918 », *Questions de communication*, n°12.

Barthes Roland. 1968. « L'effet de réel », *Communications*, n°11, p. 84-89.

Bates Marcia.

- 2005. « Information and knowledge: an evolutionary framework for information science », *Information Research*, vol. 10, n°4.

- 2006. « Fundamental Forms of Informations », *Journal of the American Society for Information Science*, n°57

Baudry Patrick.

- 1999. *La place des morts. Enjeux et rites*, Paris, Armand Colin, Collection Chemins de traverse, 205 p.

- 2001. « La mémoire des morts », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 29-40.

Beaudouin Valérie, Maurel Lionel. 2016. « La commémoration de la Grande Guerre sur le Web : présence et diffusion du patrimoine numérisé », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 10-17.

Beaudouin-Lafon Michel. 2007. « 40 ans d'interaction homme-machine : points de repère et perspectives », *Interstices*, A la rencontre de l'interaction - Journées ASTI, 9 p.

Beaumont Joan, Vallée Isabelle. 2016. « Deux dominions en guerre : Australie et Nouvelle-Zélande », *Monde(s)*, n°9, p. 43-58.

Becker Annette.

- 1998. « Introduction », *Revue du Nord*, tome 80, n°325, p. 251-254.

- 2000. « Des monuments différents ? La commémoration dans le nord de la France, 1914-1940 », *Mélanges de l'École française de Rome. Italie et Méditerranée*, tome 112, n°2. Les images de la Grande Guerre en France, Allemagne et Italie. Actes de la table ronde organisée par l'École française de Rome en collaboration avec l'Università di Roma « La Sapienza » et le Deutsches historisches Institut in Rom, 6 et 7 novembre 1998, p. 515-528.

- 2008. « La Grande Guerre en 1998 : entre polémiques politiques et mémoires de la tragédie », *Les guerres de mémoires. La France et son histoire. Enjeux politiques, controverses historiques, stratégies médiatiques*. La Découverte, p. 83-93.

Beguïn-Verbrugge Annette. 2006. *Images en texte, images du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 313 p.

Belaën Florence.

- 2003. « Les expositions, une technologie de l'immersion », *Médiamorphoses*, INA, n°9.
- 2005. « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, n°5, p. 91-110.

Berlemont Johanne.

- 2015. « Automne 1914 : la tranchée », *Les tranchées au quotidien : de la réalité à la mémoire*, SOTECA, p. 6-19.
- 2022. « Habiter la tranchée », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 89-93.

Bernard Anaïs, Andrieu Bernard. 2015. « Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible », *Corps*, vol. 13, n°1, p. 75-81.

Bernard Anaïs. 2019. « Immersivité de l'art, vers des univers imaginaires réels », *Revue Plastic*, n°8.

Bertram M. Gordon. 2019. « Vers une meilleure compréhension de l'histoire : Guerre, tourisme et leurs liens - Le cas de la Première Guerre mondiale ». *Via*, n°16.

Besson Florian, Ducret Pauline, Lancereau Guillaume, Larrère Mathilde. 2022. *Le Puy du Faux. Enquête sur un parc qui déforme l'histoire*, Éditions Les Arènes. 192 p

Beurier Joëlle. 2005. « La Grande Guerre, matrice des médias modernes », *Le Temps des médias*, vol. 4, n°1, p. 162-175.

Bihl Laurent. 2022. « La vie des tranchées vue par la presse satirique », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 161-165.

Bimbenet Jérôme. 2007. « Chapitre 5 - La Première Guerre mondiale, le cinéma de propagande, instrument du pouvoir », *Film et histoire*, Armand Colin, Collection U, p. 84-98.

Bitgood Stephen. 1996. « Les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas : compte rendu critique », *Publics et Musées*, n°9, p. 37-53.

- Boittiaux Johan. 2021. *L'expérience des parcs à thème. Une approche sémio-pragmatique des rapports entre proximité et évasion*. Thèse de doctorat, Sciences de l'information et de la communication, Sorbonne Université.
- Bollard-Raineau Isabelle, Neumayer Heino. 2014. « À propos de l'exposition de Bavay, Sauve qui veut. Des archéologues mobilisés. 1914-1918 (6 février-26 août 2014). Une politique patrimoniale de propagande durant la première guerre mondiale : les pratiques », *Revue du Nord*, n° 404-405, p. 271-286.
- Bonfils Philippe, Michel Durampart. 2013. « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, n°6(1), p.107-124.
- Bonfils Philippe. 2014. *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.
- Bonhoure Jean-François, Jourdan Mathilde, Sterlin Marie-Émeline. 2017. « La transmission des informations : acteurs, vecteurs, significations », *Hypothèses*, vol. 20, n°1, p. 83-92.
- Bonnet Gérard. 2001. « Le transfert imaginaire ou l'imaginaire du transfert », *Imaginaire & Inconscient*, vol. no 2, n°2, p. 39-46.
- Bonnot Thierry. 2004. « Itinéraire biographique d'une bouteille de cidre », *L'Homme*, 170p.
- Bordeaux Marie-Christine, Caillet Élisabeth. 2013. « La médiation culturelle : Pratiques et enjeux théoriques », *Culture & Musées*, Hors-série.
- Bordeaux Marie-Christine. 2008. « La médiation culturelle en France, conditions d'émergence, enjeux politiques et théoriques ». Actes du Colloque international sur la médiation culturelle, Montréal, 4-5 décembre 2008
- Bost Mélanie, Kesteloot Chantal. 2014. « Les commémorations du centenaire de la Première Guerre mondiale », *Courrier hebdomadaire du CRISP*, vol. 2235-2236, n°30-31, p. 5-63.
- Botlan Marc Di Matteo Colette, Piel Caroline, Poisson Olivier, Sire Marie-Anne. 2012. *Première Guerre mondiale et monuments historiques*, Direction générale des patrimoines, Inspection des patrimoines, ministère de la Culture et de la communication, n° 2012-38, 60 p.
- Bouchardon Serge. 2012. « Manipulation de médias à l'écran et construction du sens », *Médiation Et Information*, n°34, Paris, L'Harmattan, p. 79-91.

- Bouchat Pierre, Klein Olivier, Rosoux Valérie. 2016. « L'impact paradoxal des commémorations de la Grande Guerre », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 121-122, n°3-4, p. 26-31.
- Bouko Catherine. 2016. « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Sociétés*, vol. 134, n°4, p. 55-65
- Bourdaa Mélanie. 2023. « Chapitre 21. Patrimoine et narration, vers une médiation augmentée : Dialogue avec Jessica de Bideran », *Dialogues autour du patrimoine : L'histoire, un enjeu de communication ?* Avignon, Éditions Universitaires d'Avignon. p. 227-336
- Bourdieu Pierre. 1993. « Effets de lieu », *La misère du monde*, Paris, Le Seuil, collection Points/Essais, p. 249-250.
- Bourgeois Justine. 2002. « Le monument et sa mise en lumière », *L'Homme & la Société*, vol. 145, n°3, p. 29-49.
- Boutaud Jean-Jacques.
- 2019. « L'expérience comme lieu commun de l'exception », *Hermès, La Revue*, vol. 83, n°1, p. 61-67.
 - 2021. L'expérience d'un concept. Vers un nouvel âge post-expérientiel ? *REFSICOM*, Regards croisés sur l'expérience, diffusion et aventure interdisciplinaire d'un concept, [en ligne] <http://www.refsicom.org/966> [consulté le 5 février 2023]
- Braeuer Luc, Braeuer Marc, Sébastien Hervouet. 2021 *Quatrième édition du Guide Europe des Musées 14/18*, Grand Blockhaus, 2021, 244p.
- Brandt Susanne. 1994. « Le voyage aux champs de bataille », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 18-22.
- Brenni Paolo. 2012. « Effets spéciaux. Science et technique au service des attractions de l'exposition universelle de 1900 », *Les expositions universelles en France, au XIXe siècle. Techniques. Publics. Patrimoines*, Paris, CNRS Éditions, p. 75-90.
- Brochot Aline, De La Soudière Martin. 2010. « Pourquoi le lieu ? », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 5-16.
- Broustra Jean. 2000. « Polytope/Dépressivité », *Abécédaire de l'expression, Psychiatrie et activité créatrice : l'atelier intérieur*, Érès, coll. Des Travaux et des Jours, p. 160-167.

Bruguière Catherine, Héraud Jean-Loup, Errera Jean-Pierre, Rembotte Xavier. « Mondes possibles et compréhension du réel. La lecture d'un album en cycle 2 comme source de questionnement scientifique », *Aster : Recherches en didactique des sciences expérimentales*, n°44, p. 69-106.

Bruguière Catherine, Triquet Éric. 2012. « Des albums de fiction réaliste pour problématiser le monde vivant », *Repères*, n°45, p. 181-200

Buffetaut Yves. 1992. *Batailles de Flandres et d'Artois : 1914-1948*, Taillandier. 95 p.

Burkhardt Jean-Marie. 2003. « Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques », *Le travail humain*, vol. 66, n°1, p. 65-91.

Burnod Yves, Dauchot Katia. 2013. « Les dynamiques cérébrales de la mémoire », *Les chantiers de la mémoire*, Paris, Éditions INA, p. 47-75.

Cailler Bruno, Masoni Lacroix Céline. 2017. « Temps et espace de l'interactivité, vers une définition de la transmédiabilité », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°10.

Caillet Elisabeth. 1994. « L'ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, n°6. p. 53-73.

Calleja Gordon.

- 2007. *Digital Games as Designed Experience : Reframing the Concept of Immersion*.
Thèse de doctorat, Victoria University of Wellington.

- 2011. *In-Game : From Immersion to Incorporation* Cambridge, USA, MIT Press, 240 p

Capponnier Jean-Charles, Marguin-Hamon Elsa, Smith Paul. 2014. « Le Patrimoine de la Grande Guerre », *In Situ*, n°25.

Carpentier Nico. 2016. « Différencier accès, interaction et participation », *Publics et TIC. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques*, Nancy, PUN-Éditions universitaires de Lorraine, pp. 45-69.

Carù Antonella, Cova Bernard. 2015. « Expériences de consommation et marketing expérientiel », *Revue française de gestion*, vol. 253, n°8, p. 353-367.

Caspani-Mosca Madeleine. 2008. « L'expérience du temps, l'espace et le self », *Les Lettres de la SPF*, vol. 20, n°2, p. 21-32.

- Caune Jean. 1999. *Pour une éthique de la médiation - Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble, Presses Universitaires. 294 p
- Cazals Rémy, Loez André. 2021. *Vivre et mourir dans les tranchées*, Tallandier, 304 p.
- Cazals Rémy. 2013. *Les carnets de guerre de Louis Barthas, tonnelier, 1914-1918*. La Découverte. 568 p
- Cerdat Frédéric. 2017. « Reconquérir avec l'architecture militaire une place dans la cité », *Inflexions*, vol. 36, n°3, p. 193-201.
- Certeau Michel de. 1990. *L'invention du quotidien, Tome 1 Arts de faire*, Paris, Folio, Gallimard, p. 147.
- Chabert Ghislaine. 2015. « Les espaces de l'écran », *MEI (Médiation et information)*, n°34, pp. 203-215.
- Chabot Pascal. 2021. « Hypertemps, Avoir le temps », *Essai de chronosophie*, Presses Universitaires de France, p. 99-136.
- Chaix Audrey 2022. « Les tranchées aux avant-postes du tourisme de mémoire », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 207-211
- Champeaux Antoine. 2019. « Musée militaire : un supplément d'âme », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 143-155.
- Charaudeau Patrick. 2004. « L'identité culturelle : le grand malentendu ». Actes du colloque du Congrès des SEDIFRALE, Rio, [en ligne] <https://www.patrick-charaudeau.com/L-identite-culturelle-le-grand.html> [consulté le 7 juillet 2023].
- Chastel André. 1986. « La notion de patrimoine », *Les Lieux de mémoire*, t. II, La Nation, Paris, Gallimard, pp. 405-450.
- Chaumier Serge, Mairesse François (dir). 2013. « Chapitre 1 - La logique de la médiation », *La médiation culturelle*, Armand Colin, p. 23-60.
- Chaumier Serge.
- 2011. *La nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? Exploland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition* », Complicités, 200 p.
 - 2018. « Musées et patrimoine. Nouvelles formes de médiation, nouveaux projets », *L'Observatoire*, vol. 51, n°1, p. 40-43.

Clavandier Gaëlle. 2004. *La Mort collective. Pour une sociologie des catastrophes*, Paris, CNRS éditions, 255 p.

Cochet François.

- 2020. « Musées de guerre et musées militaires », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, [en ligne] <http://publictionnaire.humanum.fr/notice/musees-de-guerre-et-musees-militaires/> [consulté le 4 avril 2023]
- 2022. « De la guerre pensée à l'enlèvement », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 13-19.
- 2022. « Le système-tranchées », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 33-41
- 2022. « Mythes et légendes de la tranchée », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 147-153.

Coëffé Vincent, Morice Jean-René. 2017. « Patrimoine sans limite ? La mondialisation du tourisme comme opérateur d'un tout-patrimoine », *L'Information géographique*, vol. 81, n° 2, p. 32-54.

Connelly Mark, Godden Tim. 2019. « Writing the War : battlefield guidebooks and the establishing of an « essential » touring narrative », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 225-235.

Cotard Jean-Luc. 2019. « Faut-il condamner le défilé du 14 juillet ? », *Inflexions*, vol. 40, n°, p.65-74.

Coulardeau Jacques. 1994. *La culture de la réalité virtuelle*, Actes du 15e colloque du GERAS, n° 5-6.

Coutard Jérôme. 2000. « Presse, censure et propagande en 1914-1918 : la construction d'une culture de guerre », *Bulletin d'histoire politique*, p. 150–171.

Couzinet Viviane. 2001. *Médiations hybrides : le documentaliste et le chercheur en Sciences de l'information*. Paris, ADBS. 340 p.

Crivello Maryline.

- 2000. « Comment on revit l'Histoire. Sur les reconstitutions historiques 1976-2000 », *La pensée de midi*, vol. 3, n°3, p.69-74.

- 2001. « Du passé, faisons un spectacle ! Généalogies des reconstitutions historiques de Salon et Grans en Provence (XIXe-XXe siècles) », *Sociétés & Représentations*, vol. 12, n°2, p. 225-234.
- 2006. « Les braconniers de l’Histoire. Les reconstitutions historiques : nouveaux lieux du politique ? », *Concurrence des passés : Usages politiques du passé dans la France contemporaine*, Presses universitaires de Provence, p. 49-58.

Cyrulnik Boris, Peschanski Denis. 2012. *Boris Cyrulnik, entretien avec Denis Peschanski. Mémoire et traumatisme. L’individu et la fabrique des grands récits*, INA Éditions, coll. Les entretiens de MédiaMorphoses, 80 p.

Dalisson. 2016. Verdun, lieu de mémoire, enjeu commémoratif, [en ligne] <https://le-souvenir-francais.fr/wp-content/uploads/2016/02/VERDUNLieuudememoire.pdf> [consulté le 5 février 2021]

Damasio Antonio.

- 1999. *Le sentiment même de soi. Corps, émotions, conscience*, Paris : Editions O. 384 p.
- , 2017, Les sentiments sont les moteurs biologiques des cultures humaines, [en ligne] https://www.sciencesetavenir.fr/sante/interview-de-antonio-damasio-sur-les-sentiments_118523 [consulté le 9 octobre 2023]

Dan Glauser Elise. 2014. « Chapitre 7. Le sentiment subjectif. Intégration et représentation centrale consciente des composantes émotionnelles », *Traité de psychologie des émotions*, Dunod, p. 234-268.

Danchin Emmanuelle. 2015. *Le temps des ruines : 1914-1921*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 352 p.

Daux-Combaudon Anne-Laure, Goudin-Steinmann Elisa, Trautmann-Waller Céline. 2017. « Récit de l'espace / Espace du récit en contexte germanique », *Cahiers de Narratologie*, n°31 Bis.

Davallon Jean et al. 2003. *Lire, écrire, récrire : Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d’information. 350 p.

Davallon Jean, Flon Émilie. 2013. « Le média exposition », *Culture & Musées*, Hors-série.

Davallon Jean, Le Marec Joëlle. 2000. « L’usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des musées », *Réseaux*, vol. 18, n°101, p. 173-195.

Davallon Jean, Triquet Éric. 1993. « Le public, enjeu stratégique entre scientifiques et concepteurs », *Publics et Musées*, n°3, p. 67-90.

Davallon Jean.

- 1992. « Introduction. Le public au centre de l'évolution du musée », *Publics et Musées*, n°2, p. 10-18.
- 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, n°2, p. 99-123
- 2000. « Le patrimoine, une filiation inversée ? », *Espaces-Temps*, n°74-75, p. 6-16.
- 2003. « La médiation : la communication en procès ? », *MEI (Médiation et information)*, Paris, L'Harmattan, n°19, p. 37-59.
- 2006. *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Hermès Sciences Publications. 222 p
- 2011. « Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? », *Hermès, La Revue*, vol. 61, n°3, p. 38-44.
- 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », *Patrimonialização E sustentabilidade do património : reflexão prospectiva*, Lisboa, Portugal.
- 2015. « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation », *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, p. 21-41.
- 2016. « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », *Sciences de la société*, n°99, p. 15-29.

David Franck. 2019. « Monuments aux morts et mémoire de la Grande Guerre, quelles opportunités pour les collectivités territoriales ? », *Tourisme et Grande Guerre : Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 409-419.

De Bideran Jessica, Bourdaa Mélanie. 2017. « Quand les experts du patrimoine s'emparent du transmédia storytelling : l'exemple de Montaigne Superstar, une stratégie inachevée », *Communication Organisation*, n°51, p.43-54.

De Bideran Jessica, Deramond Julie, Fraysse Patrick (dir.). 2016. « La construction info-communicationnelle des médiations historiques et mémorielles », *Sciences de la société*, n°99, p. 3-12

De Bideran Jessica.

- 2012. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne-Bordeaux III.

- 2016. « Des restaurations de papier aux restitutions virtuelles, construction d'une reconnaissance scientifique et d'une mémoire patrimoniale », De la médiation des savoirs : Science de l'information-documentation et mémoires - Colloque international MUSSI, Mars 2016, Toulouse, France.

De Certeau Michel, Giard Luce. 1983. « L'ordinaire de la communication », *Réseaux*, Dalloz, Ministère de la Culture, vol. 1, n°3, La communication au quotidien, p. 18.

De Certeau Michel. 1980. *L'invention du quotidien*, Tome 1 « Arts de faire », Paris, Folio, Gallimard, p. 147.

Debray Régis, Merzeau Louise. 2005. « Médiasphère », *Médium*, vol. 4, n°3, p. 162-169.

Debray Régis. 2011. « Qu'est-ce que la médiologie ? Questions à Régis Debray, *Dix ans d'histoire culturelle*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, p. 24-29.

Del Lungo Andrea. 2014. *La Fenêtre. Sémiologie et histoire de la représentation littéraire*, Paris, Éditions du Seuil, p.13-23.

Delaporte Marie-Laure. 2021. « La réalité peut-elle être virtuelle ? L'art dans une bulle », *Nouveaux médias : mythes et expérimentations dans les arts*, Heidelberg, p. 105-120.

Delory Charlotte. 2022. « La tranchée racontée par les journaux de tranchées », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 154-159.

Deleuze Gilles. 1996. *L'actuel et le virtuel, Dialogues*, Flammarion, 187 p.

Déotte Jean-Louis. 1993. *Le musée, l'origine de l'esthétique*, Paris, L'Harmattan, 443 p.

Derèze Gérard. 2019. *Méthodes empiriques de recherche en information et communication*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, coll. Info&com, 285 p.

Deroo Éric, Chevé Dominique. 2014. « Des corps dans l'espace et le discours militaires. Petit glossaire... », *Corps*, vol. 12, n°12, p. 77-84.

Desfossés Yves, Jacques Alain, Prilaux Gilles. 2008. *L'archéologie de la Grande Guerre*. Editions Ouest France, 128 p.

Després-Lonnet Marie.

- 2012. « Médiations des lieux de médiations », *Communication & langages*, vol. 173, n°3, p. 43-48.
- 2012. « La dématérialisation comme délocalisation du contexte interprétatif », *Communication & langages*, vol. 173, n°3, p. 101-111.
- 2014. *Temps et lieux de la documentation : transformation des contextes interprétatifs à l'ère d'internet*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille.

Destatte Philippe. 2023. La prospective territoriale, "Indiscipline intellectuelle" à l'heuristique, [en ligne] https://phd2050.org/category/developpement-durable/#_ftnref10 [consulté le 5 septembre 2023]

Desvallées André. 1989. « Collecte en Aubrac », *Cours de Muséologie selon Georges-Henri Rivière*. Paris, Dunod, p. 185-192.

Devaux Bernard (dir.). 1998. « Peindre la Grande Guerre », *Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée*, Actes du symposium, de l'IAMAM.

Devos Alain, Taborelli Pierre, Perarnau Robin. 2020. « Les noms de tranchées et de boyaux de la Grande Guerre en Champagne », *EchoGéo*, n°53.

Dewey John.

- 1977. *Reality as Experience. From: the collected works of John Dewey, Middle Works: volume 3, [1906]*, Presse universitaire du Sud de l'Illinois, 478 p.
- 2005. *L'art comme expérience [1934]*, Gallimard, coll. Folio essais, 608 p.

Donnat Olivier. 1993. « Les publics des musées en France », *Publics et Musées*, n°3, p. 29-46.

Drouguet Noémie. 2005. « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées*, n°5, p. 65-90.

Dufrêne Bernadette, Gellereau Michèle. 2004. « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », *Hermès, La Revue*, vol. 38, n°1, pp. 199-206.

Dufour Mario, Hamel Nathalie. 2008. « Esprit du lieu : espaces de silence et regards croisés », 16th ICOMOS General Assembly and International Symposium : Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible.

Dupuis Claude. 2014. « Des monuments aux morts entre laïcité et ferveur religieuse : un patrimoine hors-la-loi ? », *In Situ*, n°25

Dupuy Lionel. 2018. *L'imaginaire géographique. Essai de géographie littéraire*, Presses l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 194 p.

Durieux Benoît. 2017. « Quel sens pour l'action militaire un siècle après 1917 ? », *Inflexions*, vol. 36, n°3, p. 85-97.

During Élie. 2020. « Survoler le temps : l'espace-temps comme schème, mythe et thème », *Revue de métaphysique et de morale*, vol. 107, n°3, p. 347-364.

Eidelman Jacqueline, Gottesdiener Hana, Le Marec Joëlle. 2013. « Visiter les musées : Expérience, appropriation, participation », *Culture & Musées*, Hors-série, p. 73-113.

Espagne Michel. 2013. « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, n°1.

Evanno Yves-Marie, Vincent Johan (dir.). 2019. *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*. Éditions Codex, 446 p.

Fabre Daniel.

- 2010. *Habiter les monuments. Les monuments sont habités* », Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme. 336p.

- 2013. *Émotions patrimoniales*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme. 409 p.

Faivre Marlène, Jeanteur Manon. 2022. « Photographier la tranchée pendant la Première Guerre mondiale », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 167-171.

Falceri Marco.

- 2020. « Arts visuels et propagande à Paris en 1916 : lanternes magiques, dioramas et panoramas de la Première Guerre mondiale », 19 p.

- 2020. « Le Salon des Armées au Jeu de Paume de Paris (22 décembre 1916-22 février 1917) ».

Fathi Romain.

- 2014. « La Grande Guerre à l'Australian War Memorial ou l'élaboration d'un mythe national », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, 1-2, n°113 - 114, p. 152-155.

- 2015. « La Grande Guerre de l'identité nationale : mémoire, politique et politiques mémorielles en Australie des années 1980 à nos jours », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 258, n°2, p. 71-90.

- 2019. « Le prosélytisme mémoriel australien dans la Somme et le nouveau Centre Sir John Monash », *Revue d'histoire*, vol. 143, n°3, p. 129-147.
- Flament-Guelfucci Emmanuelle. 2019. « De l'usage des fonds de l'ECPAD », *Inflexions*, vol. 42, n°3, p. 97-104.
- Fleury Béatrice, Walter Jacques (dir.). 2011. *Qualifier des lieux de détention et de massacre (4). Dispositifs de médiation mémorielle*. Presses universitaires de Nancy, 419 p.
- Fleury Célia. 2014. « Muséographie(s) comparée(s) de la Grande Guerre en 2013. Allemagne – Belgique – France – Royaume-Uni », *In Situ*, n°25.
- Fleury Laurent. 2008. « L'influence des dispositifs de médiation dans la structuration des pratiques culturelles. Le cas des correspondants du Centre Pompidou », *Lien social et Politiques*, n°60, p. 13–24.
- Flon Émilie, Jeanneret Yves. 2010. « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémiopragmatique des écrits d'écran », *RIHM : revue des interactions humaines médiatisées*, vol.11, n°1.
- Flon Émilie.
- 2008. « La médiation entre production et réception : analyse sémiotique et approche communicationnelle », *Communication & Langages*, 158 : 13-24.
 - 2012. *Les Mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction et médiation*, Hermès-Lavoisier. 224 p.
- Folliard Manon. 2022. Redécouverte et valorisation des tranchées de la Grande Guerre. Mémoire de Master, Histoire de l'art, Université Toulouse Jean-Jaurès.
- Forcade Olivier.
- 2000. « Censure, secret et opinion en France de 1914 à 1919 », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n°58, p. 45-53.
 - 2005. « Voir et dire la guerre à l'heure de la censure (France, 1914-1918) », *Le Temps des médias*, n° 4, p. 50-62.
- Foucault Michel. 1967. « Des espaces autres. Conférence au Cercle d'études architecturales, Architecture, Mouvement », *Continuité*, n°5. p. 46-49.
- Fouché Nicole. 2007. « Le tourisme américain en France : un enjeu de relations internationales », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n° 87, p. 96-106.

Fraysse Patrick.

- 2006. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulouse Le Mirail.
- 2012. « Images du Moyen Âge dans la ville : l'inscription spatiale de médiévalité », *Communication & langages*, vol. 171, n°1, p. 3-17.
- 2015. « La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? », *Distances et médiations des savoirs*, n°12.

Freydefont Marcel. 2010. « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, n°3.

Fuchs Philippe. 2016. *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Les presses des Mines. 244 p.

Fuchs Philippe, Moreau Guillaume (dir). 2003. *Le traité de la réalité virtuelle, volume 1 : Fondements et interfaces comportementales*, Ecole des Mines de Paris, 550 p.

Galderisi Claudio, Agrigoroaei Vladimir, Chaillou Christelle, Joris Pierre-Marie, Levron Pierre, Pignatelli Cinzia. Appel à communication : Effet de réel, effet du réel : la littérature médiévale au miroir des histoires (21-23 janv. 2021), Université de Poitiers [en ligne] <https://cescm.labo.univ-poitiers.fr/apel-a-comunication/> [consulté le 25 janvier 2023]

Galliano Anne-Claire, Pavot-Lemoine Cécile, Potel Baranes Catherine. 2012. « Chapitre 7. L'espace et le temps », *Manuel d'enseignement en psychomotricité. Tome 1 : Concepts fondamentaux*, De Boeck Supérieur, p. 247-285.

Garçon, François. 2005. « Le documentaire historique au péril du « docufiction » », *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, vol. 88, n°4, p. 95-108.

Gardiès Cécile, Fabre Isabelle, Couzinet Viviane. 2010. « Re-questionner les pratiques informationnelles », *Études de communication*, n°35.

Gélinas Dominique.

- 2010. *L'immersion virtuelle : une muséographie pour aller plus loin*, Actes du 10e colloque international étudiant du Département d'histoire de l'Université Laval
- 2014. « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n°16.

Gellereau Michèle.

- 2006. « Mémoire du travail, mémoire des conflits. Comment les témoignages se mettent en scène dans les visites patrimoniales », *Communication et langages*, n°149, p. 63-75.
- 2014. « Pratiques culturelles et médiation », *Sciences de l'information et de la communication*, Presses universitaires de Grenoble, p. 25-41.

Geneste Jean-Michel, Gérard Pacôme, Lescop Laurent, Marquet Martin, Magontier Pascal, Yvin Victor. 2020. « Les enjeux de la narration dans l'immersion 3D archéologique », *In Situ*, n°42.

Georges Fanny.

- 2012. « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, 62, n°1, p. 33-40.
- 2013. « L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. Le cas de Silent Hill », *Nouvelle revue d'esthétique*, 11, n°1, p. 51-61.

Gétreau Florence (dir.). 2014. *Entendre la guerre : sons, musiques et silence en 14-18*, [exposition présentée à l'Historial de la Grande Guerre à Péronne, du 27 mars au 16 novembre 2014], Gallimard, Historial de la Grande Guerre, Paris, Péronne, 2014.

Glevarec Hervé. 2010. « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision », *Questions de communication*, n°18, p. 214-238.

Gontier Alain. 2007. « La traversée des langages », *Cahiers de Gestalt-thérapie*, n°20(1), p.73-94.

Gouvard Jean-Michel. 1998. « Théorie de l'évocation et théorie du roman », *Haben sich Sprach- und Literaturwissenschaft noch etwas zu sagen ?, Abhandlungen zur Sprache und Literatur*, tome 100, Bonn, Romanistischer Verlag, p.95-119.

Grau Olivier. 2003. *Virtual Art, From Illusion to Immersion*, The MIT Press. 430 p.

Griffiths Alison.

- 2003. « Le panorama et les origines de la reconstitution cinématographique », *Cinémas*, vol 14, n°1, p. 35-65.
- 2008. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive*, Columbia University Press, 392 p.

Gueissaz Mireille. 2001. « Français et Britanniques dans la Somme. Sur quelques manières de visiter les champs de bataille de la Somme hier et aujourd'hui », *Tumultes*, n°16, p. 83-104.

- Guillot Hélène. 2010. « La section photographique de l'armée et la Grande Guerre », *Revue historique des armées*, 258p.
- Guinebault Chantal. 2012. « Scénographie et représentation : une certaine façon d'appréhender le monde », *Études théâtrales*, n°54-55, p.291-297.
- Halbwachs Maurice. 1950. *La mémoire collective*, Paris, P.U.F. 172 p.
- Harmand Dominique, Porchier Jean Claude, LeRoux Jacques. 2019. « Les conditions géologiques et les traces de la bataille de Verdun, Impacts environnementaux et approches spatiales de la Grande Guerre », *Revue de géographie historique*, n°14-15
- Hartog François. 1998. « Patrimoine et histoire : les temps du patrimoine », *Patrimoine et Société*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes. p. 3-17.
- Havé Laurence, Priot Anne-Emmanuelle, Taffou Marine. 2020. « Percevoir l'espace. L'expérience du vécu », *Inflexions*, n°43, p. 159-170.
- Hegel Georg Wilhelm Friedrich. 1963. *Propédeutique Philosophique*, Editions de Minuit. 240 p.
- Heinich Nathalie. 2013. « Esquisse d'une typologie des émotions patrimoniales », *Émotions patrimoniales*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p. 195-210
- Hertzog Anne. 2012. « Tourisme de mémoire et imaginaire touristique des champs de bataille », *Via*, n°1.
- Hirsch Marianne. 2014. « Postmémoire », *Témoigner. Entre histoire et mémoire*, n°118, p. 205-206.
- Hofman Jean-Marc, Maignon Claire. 2016. *1914-1918. Le patrimoine s'en va-t'en guerre*, Cité de l'architecture & du patrimoine, 196 pp.
- Iogna-Prat Dominique. 2011. « Maurice Halbwachs ou la mnémotopie. « Textes topographiques » et inscription spatiale de la mémoire », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, Éditions de l'EHESS, n°3, p.821-837.
- Isnart Cyril. 2013. « Espace du passé. Évocations mémorielles et hétérotopie à Vievola (Tende) », *Ethnologie française*, n°43, p.77-84.
- Jacobi Daniel. 1997. « Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 49.

Jacquemot Stéphanie. 2015. « Regard archéologique sur les villages martyrs de la Grande Guerre en Lorraine », *Archéopages*, n°40.

Jacquinet Geneviève.

- 1996. « Les NTIC : Écrans du savoir », Outils multimédia et stratégies d'apprentissage du Français Langue étrangère.

- 1998. « Du cinéma éducateur aux plaisirs interactifs, rives et dérives cognitives », *Cinéma et dernières technologies*, INA/De Boeck, coll. Arts et cinéma, p.153-168.

Jeanneney Jean-Noël. 1968. « Les Archives des Commissions de Contrôle postal aux Armées (1916-1918). Une source précieuse pour l'histoire contemporaine de l'opinion et des mentalités », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, tome 15, N°1, p.209-233.

Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel. 2005. « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication et langages*, n°145, 3ème trimestre.

Jeanneret Yves, Patrin-Leclère Valérie. 2004. « La métaphore du contrat », *Hermès, la Revue*, n°38, p. 133-140

Jeanneret Yves.

- 1995. « La médiologie de Régis Debray », *Communication et langages*, n°104, p. 4-19.

- 1998. « L'affaire Sokal : comprendre la trivialité », *Communication et langages*, n°118, 4ème trimestre. Dossier : La mondialisation en marche, p. 13-26.

- 1998. « La médiographie à la croisée des chemins poétique sociale de la trivialité et/ou critique de la raison appareillée », *Les cahiers de médiologie*, vol. 6, n°2, p. 93-104.

- 2000. « La trivialité comme évidence et comme problème – À propos de la querelle des impostures », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, n°1.

- 2007. « Usages de l'usage, figures de la médiatisation », *Communication et Langages*, n°151, p. 3-19.

- 2008. La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication. ANAIS, 1er Colloque médiations et usages des savoirs de l'information : un dialogue France - Brésil (Réseau MUSSI, Instituto de Comunicação e Informação Científica e tecnológica em Saúde – ICICT/FIOCRUZ), p. 37-59.

- 2008. Penser la trivialité, volume I, La vie triviale des êtres culturels. Hermès Lavoisier, Paris. 267 p.

- 2014. Critique de la trivialité : la médiation de la communication, enjeu de pouvoir. Paris, Éditions Non Standard. 784 pages

Jenkins Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds), Cambridge, Mass., MIT Press. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Maxime Cervulle.

Joly Marie-Hélène. 2001. « L'État et les musées de guerre en France : indifférence ou impuissance ? », *Tumultes*, n°16, 1, p. 163-183.

Joyeux-Prunel Béatrice. 2003. « Les transferts culturels. Un discours de la méthode », *Hypothèses*, n°6, p.149-162.

Julia Jean-Thierry, Lambert Emmanuelle. 2003. « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages*, n°137, p. 30-44.

Jutant Camille. 2011. *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle : Approche Communicationnelle, de la visite muséale*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication. Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, université de Québec à Montréal.

Kaufmann Jean-Claude. 2016. *L'entretien compréhensif*, Armand Colin. 128 p.

Kelly Kevin. 2016. *The Inevitable. Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future*, Viking. 336 p.

Knafou Rémy.

- 1991. « L'invention du lieu touristique : la passation d'un contrat et le surgissement simultané d'un nouveau territoire », *Revue de géographie alpine*, n°79, p. 11-19.
- 2018. « L'invention du lieu touristique », *Via*, n°13.

Kopytoff Igor. 1986. « The Cultural Biography of Things : Commoditization as Process », *The Social Life of Things*, Cambridge University Press, p.64-91.

Kott Christina.

- 2000. « Histoire de l'art et propagande pendant la Première Guerre mondiale. L'exemple des historiens d'art allemands en France et en Belgique », *Revue germanique internationale*, n°13, p. 201-221.
- 2004. « Inventorier pour mieux contrôler ? L'inventaire photographique allemand du patrimoine culturel belge entre recherche historique et politique d'occupation », *Une*

guerre totale ? La Belgique dans la première guerre mondiale. Nouvelles tendances de la recherche historique, Actes du colloque international Études sur la Première Guerre mondiale/Studie over de Eerste Wereldoorlog, Archives Générales du Royaume, Bruxelles.

Krajewski Pascal. 2015. « L'art de l'immersion : de la perspective à la simulation », *Corps*, n°13, p.97-111.

Krumeich Gerd, Prost Antoine. 2015. *Verdun 1916 : une histoire franco-allemande de la bataille*, Tallandier, 384 p.

Lacombe Bernard. 1999. *Pratique du terrain : méthodologie et techniques d'enquête. Tome 1 et tome 2*, Presses Universitaires du Septentrion, 845 p.

Lacoué-Labarthe Philippe. 1986. *La poésie comme expérience*, Paris, Christian Bourgois, coll. Détroits, p. 31.

Lafon Alexandre. 2016. « La photographie mobilisée 1914-1918 », *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, n°123-3.

Lagache Daniel. 1957. « Théorie du transfert », *Bulletin de psychologie*, n°10, p. 792-797.

Lagadec Yann. Mort-Homme, 14 mars 1916 : un bataillon du 270e RI submergé par les vagues d'assaut allemandes, [en ligne]

http://enenvor.fr/eeo_actu/wwi/mort_homme_14_mars_1916_un_bataillon_du_270e_RI_submerge_par_les_vagues_d_assaut_allemandes.html [consulté le 24 avril 2023]

Lambert Emmanuelle. 2006. *Musées, multi médias et dispositifs d'interaction à l'œuvre : La médiation en actes*. Thèse de doctorat. Université Toulouse Le Mirail.

Lambert Nick. 2012. « Domes and creativity: a historical exploration », *Digital Creativity*, n°23, p. 5-29.

Lamizet Bernard. 1999. *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan. 448 p.

Lamizet Bernard et Ahmed Silem. 1997. *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*, Paris, Ellipses, 590 p.

Laster Danièle. 1983. « Splendeurs et misères du théâtrophone », *Romantisme*, n°41, p. 74-78.

Laurent Dornel. 2019. *Guerre Mondiale (Première). Le rôle des colonies*. Encyclopaedia Universalis, [en ligne] <https://www.universalis.fr/encyclopedie/guerre-mondiale-premiere-le-role-des-colonies/> [consulté le 29 janvier 2023]

Legrenzi Christophe. 2015. « Informatique, numérique et système d'information : définitions, périmètres, enjeux économiques », *Vie & sciences de l'entreprise*, vol. 200, n°2, p. 49-76.

Lejeune Céline, Gunthert André. 2011. Archives de l'intime, *Études photographiques*, n°27.

Leleu-Merviel Sylvie, Useille Philippe. 2008. Quelques révisions du concept d'information, *Problématiques émergentes dans les sciences de l'information*, Lavoisier, p.25-56.

Le Maner Yves. 2009. « La Coupole : sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, n° 235, 75-80.

Le Marec Joëlle, Babou Igor. 2003. « De l'étude des usages à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque », *Lire, écrire, récrire – objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque publique d'information, coll. Études et recherche, p. 233-299.

Le Marec Joëlle.

- 1993. « Introduction », *Publics et Musées*, n°3, p. 10-12.

- 2002. Ce que le terrain fait aux concepts : publics, représentations, usages – vers une théorie des composites. Mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université de Paris 7.

- 2004. « Usages : pratiques de recherche et théorie des pratiques », *Hermès, La Revue*, n°38, 141-147.

Lemire Maurice. 1995. « La médiation culturelle : un autre concept clé pour une lecture stratégique de l'éducation au musée », *Recherche en éducation*, n°12, p. 75-82.

Leniaud Jean-Michel. 1994. « La mauvaise conscience patrimoniale », *Le Débat*, vol. 78, n°1, p. 159-169.

Leonhardt Nic. 2016. « Entrer dans l'image par le regard : stéréoscopie et théâtre », *Études théâtrales*, vol. 65, n°2, p. 41-51.

Leresche Nicolas. 2023. « Géographicité et immersion : La réalité virtuelle pour voyager dans le passé », *Cybergeog : European Journal of Geography, Politique, Culture, Représentations*, document 1050

Lescop Laurent.

- 2016. « Panoramas Oubliés : restitution simulation visuelle », *Cahier Louis-Lumière*, n°10, p. 49-64.

- 2018. Topologies de l'immersion.
- 2020. « Vers une grammaire narrative à 360° », *Entrelacs*, n°17.

Letonturier Éric. 2019. « Patrimoine, identités et cultures militaires », *Inflexions*, vol. 40, n°1, p. 45-60.

Le Trong Pierre-Yves. 2015. « Quel avenir pour les musées militaires en France ? », *Revue Défense Nationale*, n°781, p. 113-117.

Lévy Pierre.

- 1997. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, 252p.
- 1998. Qu'est-ce que le virtuel ?, Paris, La Découverte, p. 13.
- 2013. Les technologies qui transforment le monde. L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace, Esprit, 252 p.

Lorimer Hayden, 2015. « Archaeology and contemporary world: non-Cartesian reflections », *Visual Anthropology*, n°20, p. 190-207.

Lüsebrink Hans-Jürgen. 2014. « Les transferts culturels : théorie, méthodes d'approche, questionnements », *Transfert : Exploration d'un champ conceptuel*, Ottawa : Les Presses de l'Université d'Ottawa | University of Ottawa Press, 257 p.

Lussault Michel. 2017. *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*. Le Seuil, coll. La couleur des idées. 307 p.

Lyon-Caen Judith. 2018. « Voir le passé dans les ruines romantiques : une histoire politique et littéraire », *Sociétés & Représentations*, n°45, p. 233-260.

Mabillot Vincent.

- 2000. *Mises en scène de l'interactivité : représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 2.
- 2006. Immersions ludiques, Comment les passages se créent. Ludovia (Colloque), p. 1-15.

Maingon Claire.

- 2014. « L'instrumentalisation du patrimoine blessé. Paris, 1916 : l'Exposition d'œuvres d'art mutilées ou provenant des régions dévastées par l'ennemi au Petit Palais », *In Situ*, n°23
- 2016. « L'invisible et le visible : Nouveaux imaginaires dans les musées parisiens pendant la Grande Guerre », *Autopsie du musée : Études de cas (1880-2010)*, Paris : CNRS Éditions, p. 127-141.
- 2016. *Le musée invisible. Le Louvre et la Grande Guerre (1914-1921)*, Presses universitaires de Rouen et du Havre, Mont-Saint-Aignan (Seine-Maritime) - Louvre éditions, Paris, 262 p.

Mairesse François, Rochelandet Fabrice. 2015. « Chapitre 13 - Temporalité, spatialité », *Économie des arts et de la culture*, Armand Colin, p. 197-206.

Malgat Charlotte, Duval Mélanie, Gauchon Christophe. 2015. « Fac-similés et transfert de patrimonialité. La grotte ornée Chauvet-Pont-d'Arc », *Culture & Musées*, n°25, 141-163.

Marchal Éric. 2014. « Patrimonialisation d'un secteur militaire », *Corps*, vol. 12, n°1, pp. 69-75.

Martin Jean-Clément. 2000. « A propos du 'génocide vendéen. Du recours à la légitimité de l'historien », *Sociétés contemporaines*, n°39, p. 23-38.

Mary Julien. 2012. « Le lien armée-nation dans les musées militaires français rénovés », *Culture & Musées*, n°20.

Mauclair Camille (dir). 1917. *L'art assassiné*, L'art et les artistes, 48 p.

Maufrais Louis. 2008. *J'étais médecin dans les tranchées : 2 août 1914-14 juillet 1919*, R. Laffont. Paris, 336 p.

Mazeau Guillaume. 2019. « Revivre ou déjouer le passé ? Reprendre l'histoire de la Révolution française », *Sociétés & Représentations*, vol. 47, n°1, p. 27-38.

McLuhan Marshall. 1993. *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*. Traduction de Jean Paré, Montréal : Bibliothèque Québécoise, 404 p.

Metz-Lutz Marie-Noëlle, Bressan Yannick, Heider Nathalie, Otzenberger Hélène. 2010. « Quels changements physiologiques et traces cérébrales nous renseignent sur l'adhésion à la fiction lors de l'écoute du théâtre ? », *Frontiers in Human Neuroscience*, vol. 4, p. 59.

Metz-Lutz Marie-Noëlle. 2010. Réalité, cognition et neurosciences, [en ligne] <https://realista.hypotheses.org/320> [consulté le 5 juin 2023]

Meunier Anik, Soulier Virginie. 2010. « Quel rapport à la culture et au patrimoine ? Un partenariat culturel en contexte muséal avec le milieu scolaire en francisation », *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, vol. 43, n°4, p. 19-48.

Meunier Dominique. 2007. « La médiation comme « lieu de relationnalité ». Essai d'opérationnalisation d'un concept », *Questions de communication*, vol. 11, n°1, p. 323-340.

Meunier Jean-Pierre, Peraya Daniel. 2004. *Introduction aux théories de la communication - Analyse sémio-pragmatique de la communication médiatique*, De Boeck Supérieur, 459 p

Meusy Jean-Jacques.

- 1995. *Paris-Palaces ou le temps des cinémas (1894-1918)*, Paris, CNRS éditions, 560 p.

- 2017. « L'énigme du Cinéorama », *Archives* 37, p. 1-16.

Meylan Karine. 2016. *Réflexions autour de la réception des objets archéologiques au sein de la reconstitution historique. Le fabuleux destin des biens culturels. Ordre et désordres de la réception*, Panayota Badinou éd., BSN Press, p. 41-51.

Michaud Thomas. 2023. « Introduction », *La science-fiction institutionnelle*, L'Harmattan, p. 7-18.

Micoud André.

- 1991. « Introduction - La production symbolique des lieux exemplaires », *Des Hauts-Lieux. La Construction Sociale de l'Exemplarité*, CNRS Éditions, p. 7-15.

- 2010. « Le lieu comme figure exemplaire de l'ordre du territoire qui vient », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 109-119.

Molinier Muriel. 2019. *La voie de l'inclusion par la médiation au musée des beaux-arts : des publics fragilisés au public universel*. Thèse de doctorat, sciences de l'Information et de la Communication, Université Paul Valéry, Montpellier 3.

Monnet Jérôme. 1998. « La symbolique des lieux : pour une géographie des relations entre espace, pouvoir et identité », *Cybergeo : European Journal of Geography, Géographie politique, culturelle et cognitive*, document 56

Mons Alain. 2000. « La communication lumière de la ville. Un devenir-image des lieux », *MEI (Médiation et information)*, Harmattan, n°12-13, p. 197-207.

Montillet Philippe. 2015. Les formes complexes de patrimonialisation : la patrimonialisation de la Grande guerre, colloque Patrimoine du 21e siècle, une histoire d'avenir. Organisé par Centre de recherche en droit du patrimoine culture, [en ligne] <https://memoloi.hypotheses.org/1343> [consulté le 15 octobre 2022]

Montpetit Raymond.

- 1995. « Un Lieu de significations », *Museum international*, UNESCO, p.41-45, [en ligne] https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102162_fre [consulté le 1 juillet 2023]
- 1996. « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique », *Publics et Musées*, n°9, 1996, p. 55-103.
- 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, p. 111-133.

Morelli Pierre. 2000. *Multimédia et création contribution des artistes au développement d'une écriture multimédia*. Thèse de doctorat, Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine à Metz

Moultapa Thouvenin Indira. 2009. *Interaction et connaissance : construction d'une expérience dans le monde virtuel. Interface homme-machine [cs.HC]*. Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Technologie de Compiègne

Munier Roger. 1983. *Le Visiteur qui jamais ne vient*, Lettres Vives, 60 p.

Nannipieri Olivier, Fuchs Philippe. 2009. « Pour en finir avec La Réalité : une approche socio-constructiviste de la réalité virtuelle », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol 10, n°1.

Nora Pierre.

- 1984. « Entre mémoire et histoire : la problématique des lieux », *Les Lieux de mémoire*, tome 1 : La République, Paris, Gallimard, p. 17-35.
- 1986. « La nation-mémoire », *Les Lieux de mémoire*, Gallimard, t. II. La Nation, 3 vol.
- 1992. « Comment écrire l'histoire de France ? » *Les lieux de mémoire*, t. III, Les France, 1. Conflits et partages, Paris, Gallimard, p.20.

Nshimiyimana Eugène. 2005. « Les corps mythiques de Sony Labou Tansi : figuration et « mnémotopie » », *Études françaises*, n°41(2), 87-97.

Odin Roger, Péquignot Julien. 2017. « De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication : Entretien avec Roger Odin », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n°20, p. 120-140.

Odin Roger.

- 2000. *De la fiction*, De Boeck Supérieur, p. 9-13.

- 2011. *Les Espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 159 p.

Offenstadt Nicolas. 2010. *14-18 aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine*, Odile Jacob, 200 p.

Olivera Philippe. 2004. « Publier la bataille « le chemin des dames » (1917-1939) », *Le Chemin des Dames, de l'événement à la mémoire*, Paris, Stock, p. 298-316.

Paloque-Berges Camille. 2016. « Les sources nativement numériques pour les sciences humaines et sociales », *Histoire@Politique*, vol. 30, n°3, p. 221-244.

Paquelin Didier. 1999. « De l'image au savoir », *Xoana*, n°6, p. 121-129.

Peccatte Patrick. Un dispositif mémoriel archaïque mais toujours exemplaire : le cimetière militaire, [en ligne] <https://dejavu.hypotheses.org/1648> [consulté le 20 décembre 2020]

Pélissier Maud, Renaud Lise, Triquet Éric. 2020. « Rénover la médiation patrimoniale pour moderniser l'image du territoire : stratégies communicationnelle et territoriale autour de l'HistoPad du Palais des papes », *Tourisme & Territoires : des milieux, des dispositifs des hommes*, L'Harmattan, coll. Des Hauts et débats.

Pereira de Oliveira Claudia, Dr. Osvando J. de Moraes. 2020. « Le Cinéma en Réalité Virtuelle », *Entrelacs*, n°17

Perreten Aurélie. 2022. « Les tranchées vues par les peintres dans les collections du musée de la Grande Guerre », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p.179-203.

Perriault Jacques. 2008 (1989). *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, L'Harmattan, p. 503-504

Perrin Loïs. 2019. « La Dauphiné Leave Area : une armée au service de ses soldats ? », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 85-96.

- Piernas Gersende. 2014. « Les pèlerinages dans les régions dévastées du nord de la France organisés par la Compagnie du chemin de fer du Nord au lendemain de la Première Guerre mondiale », *In Situ*, n°25
- Pierson Xavier. 2009. « Le mémorial de Verdun : le mémorial des combattants », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, vol. 235, n°3, p. 13-20.
- Pignard Jérémy. 2014. « D'un tombeau vide à une tribune politique : genèse et évolution d'un espace commémoratif », *In Situ*, n°25.
- Pimentel Ken, Teixeira Kevin. 1994. *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. 2nd Edition, McGraw-Hill, New York, 438 p.
- Pine II B. Joseph, H. Gilmore James. 1999. *Experience Economy*, Harvard Business Review Press, 272 p.
- Pinker Steven. 2018. *Le Triomphe des Lumières*, Les arènes, 637 p.
- Pinon Pierre, Amprimoz François-Xavier. 1988. *Les envois de Rome (1778-1968). Architecture et archéologie*, Rome, École Française de Rome, 500 p
- Poulot Dominique. 2011. « Le temps des musées et le temps du patrimoine », *Hermès, La Revue*, vol. 61, n°3, p. 23-29.
- Porte Rémy. 2022. « Doctrines et règlements sur la fortification de campagne militaire », *Tranchées. Le « système-tranchées » pendant la Grande Guerre*, Silvana Editoriale, p. 21-23.
- Pradel Benjamin, Gwendal Simon. 2012. « Quand le citoyen joue au plagiste. Paris Plages, des référents touristiques dans le quotidien urbain », *Espaces et sociétés*, vol. 151, n°3, p. 69-84.
- Prado Patrick. 2010. « Lieux et « délieux » », *Communications*, vol. 87, n°2, p. 121-127.
- Prost Antoine.
- 1986. « Verdun », *Les lieux de mémoire*, t. II : La Nation, vol. III, Gallimard, p135.
 - 1994. « Les représentations de la guerre dans la culture française de l'entre-deux-guerres », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 23-31.
 - 2002. *Republican Identities in War and Peace: Representations of France in the Nineteenth and Twentieth Centuries*, Edited and translated by Jay Winter, Berg, Oxford, and New York, 368 p.
 - 2011. « Les cimetières militaires de la Grande Guerre, 1914-1940 », *Le Mouvement Social*, vol. 237, n°4, p. 135-151.

- 2019. « Les Français, la mémoire de la Grande Guerre et son centenaire », *Le Mouvement Social*, vol. 269-270, n° 4, p. 165-183.
- Pujol Florence. 1991. « L'élaboration de l'image symbolique de la bastide », *Annales du Midi : revue archéologique, historique et philologique de la France méridionale*, Tome 103, n°195, p. 345-367.
- Quéau Philippe.
- 1993. *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Champ Vallon Éditions, 224 p.
 - 1996. « Le virtuel : une utopie réalisée », *Quaderni*, n°28, p. 109-23
- Quéré Louis. 2018. « L'émotion comme facteur de complétude et d'unité dans l'expérience. La théorie de l'émotion de John Dewey », *Pragmata*, n°1, p. 10-59.
- Raulin Anne. 2001. *Anthropologie urbaine*, Paris, Armand Colin, 188 p.
- Régimbeau Gérard.
- 2007. « Médiations iconographiques et médiations informationnelles : réflexions d'approche », *Communication*, vol. 26, n°1, p. 164-177.
 - 2011. « Médiation », *Approche de l'information documentation : concepts fondateurs*. Toulouse : Cépadués, p. 75-114.
- Reinhart Koselleck, Barash Jeffrey Andrew, Delbraccio Mireille, Mons Isabelle. 1998. « Les Monuments Aux Morts Comme Fondateurs de l'identité Des Survivants », *Revue de Métaphysique et de Morale*, p. 33-61.
- Renaud Lise. 2020. « Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale », *Scénographie Numérique Du Patrimoine*, Éditions Universitaires d'Avignon, p. 133-155.
- Rey Alain (dir.). 2010. *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.
- Ricœur Paul.
- 2000. « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*. 55^e année, n° 4, p. 731-747.
 - 2006. « Mémoire, Histoire, Oubli », *Esprit*, n° 3-4, p. 20-29.
- Robichon François. 1998. « Les missions d'artistes aux armées en 1917 », CERMA- Peindre la Grande Guerre 1914-1918, Cahiers d'études et de recherches du musée de l'Armée, Actes du symposium, de l'IAMAM 1998 [en ligne] https://musee-armee.fr/fileadmin/user_upload/Documents/CERMA_extraits/MA_extrait-cerma-1-robichon.pdf [consulté le 16 février 2020]

Rosemberg Muriel. 2016. « La spatialité littéraire au prisme de la géographie », *L'Espace géographique*, vol. 45, n°4, p. 289-294.

Ryan Marie-Laure.

- 2001. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, JHU Press, 292 p.

- 2010. « Paradoxes temporels dans le récit », *A contrario*, vol. 13, n°1, p. 19-36.

Rycroft Charles. 1956. « The nature and function of the analyst's communication to the patient », *Imagination and reality*, Hogarth Press, London, 1968.

Sandri Eva. 2016. *L'imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation au musée d'ethnographie. Architecture, aménagement de l'espace*. Thèse de doctorat, sciences de l'information et de la communication, Université d'Avignon ; Université du Québec à Montréal.

Sbrava David. 2014. « Entre inventaire et propagande : les destructions du patrimoine en Picardie vues par la Section photographique et cinématographique de l'armée (SPCA) », *In Situ*, n°23

Schaefer Fabien. 2019. « Tourisme de guerre sur le front de Macédoine, *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, pp. 117-129.

Schall Céline. 2010. « La Médiation de l'archéologie à la télévision : La construction d'une relation au passé », *Culture & Musées*, n°16, p. 197-198.

Schiele Bernard.

- 1992. « L'invention simultanée du visiteur et de l'exposition », *Publics et Musées*, n°2, p. 71-98

- 1996. « Introduction », *Publics et Musées*, n°9, p. 10-14.

Schneider Élisabeth. 2019. « Le téléphone mobile comme carnet : considérer la polytopie adolescente », *Les carnets aujourd'hui : Outils d'apprentissage et objets de recherche*, Caen : Presses universitaires de Caen, p. 157-167.

Schneider Laurent. 2013. « De l'horizon impérial aux sociétés locales : patrimoine monastique, spatialisation des pouvoirs et mnémotopie autour de Saint-Sauveur d'Aniane (782-1066) », *Cluny : les moines et la société au premier âge féodal*, Presses Universitaires de Rennes, p. 329-390.

- Ségaland Laurent. 2014. « La Grande Guerre entre ombre et lumière », *Humanisme*, vol. 303, n°2, p. 72-77.
- Séguy Françoise. 2000. « Les questionnements des écritures interactives », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, n°1.
- Sion Brigitte. 2013. « Mémoire & Performance studies. À quoi servent les mémoriaux ? », *Les Chantiers de la mémoire*, INA éditions, coll. Médias histoire, p. 143-159.
- Slater Mel, Wilbur Sylvia. 1997. Un cadre pour les environnements virtuels immersifs (FIVE) : spéculations sur le rôle de la présence dans les environnements virtuels. *Présence : Téléopérateurs et environnements virtuels*, n°6 (6), p. 603-616.
- Solomos Makis. 2022. « Le Polytope de Xenakis », *L'Étincelle*.
- Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle. 2003. *Lire, écrire, récrire*, Paris, Bibliothèque publique d'information, coll. Études et recherche, 350 p.
- Soulier Virginie, Freyssinet Marianne. 2020. « État des lieux des ressources numériques éducatives et muséales », *Patrimoines du Sud*, n°12.
- Soutou Georges-Henri. 2016. « La construction du symbole de Verdun », *Revue Défense Nationale*, n°787, p. 23-28.
- Stock Mathis. 2013. « Polytopie », *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin., éd. J. Lévy & M. Lussault, 1034 p.
- T. Hall Edward. 1959. *Le langage silencieux*, Edition du Seuil, 237 p.
- Tardy Cécile.
- 2009. « Introduction », *Culture & Musées*, n°14. p. 13-18.
 - 2012. Représentations documentaires de l'exposition, Hermann, 280 p.
 - 2015. « La médiation d'authenticité des substituts numériques ». *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press.
- Thiesen Icléa. 2016. « Mémoire sociale et médiation de l'histoire », *Sciences de la société*, n°99.
- Tison Stéphane. 2018. « Introduction. Les sites funéraires de la Grande Guerre, une rupture anthropologique et historique », *Un siècle de sites funéraires de la Grande Guerre*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, p. 17-21.

Tisseron Serge. 2001. « La mémoire à l'épreuve de la famille et du groupe », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 41-52.

Traini Christophe. 2010. « Des sentiments aux émotions (et vice-versa). Comment devient-on militant de la cause animale ? », *Revue française de science politique*, vol. 60, no. 2, p. 335-358.

Trépanier-Jobin Gabrielle, Couturier Alexane. 2018. « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu*, n°9.

Tricart Céline. 2017. *Techniques & Best Practices for VR Filmmakers*, Celine Tricart, *Virtual Reality Filmmaking*, Routledge, 180 p.

Triclot Mathieu. 2012. « L'immersion n'existe pas », *L'image virtuelle*, Paris, L'Harmattan, Transversales philosophiques, p. 2.

Triquet Éric. 2018. « Évocation et abstraction : Une approche alternative au réalisme des dioramas », *Culture & Musées*, n°32, p. 107-129.

Trouche Dominique.

- 2006. « Les procédés contemporains de mise en scène des guerres », *Amnis*, n°6.
- 2010. *Les mises en scène de l'histoire. Approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales*. Paris, L'Harmattan, 212 p.
- 2012. « Rendre sensible l'histoire des guerres au musée », *Culture & Musées*, n°20, p. 167-185.
- 2015. *La Guerre de 14-18 racontée aux touristes*, [en ligne] <https://sms.hypotheses.org/3304> [consulté le 6 avril 2023].

Truc Jérôme. 2005. « La réalité comme expérience », John Dewey. Introduction », *Tracés*, n°9, p. 83-92

Tuillon Demésy Audrey. 2014. « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain », *Ethnologie française*, vol. 44, n°4, p. 725-736.

Turgeon Laurier.

- 2008. *L'Esprit du lieu : entre le matériel et l'immatériel - Présentation de la thématique du colloque*. 16th ICOMOS General Assembly and International Symposium: Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible, 29 sept – 4 oct 2008, Quebec, Canada.

- 2010. « Introduction. Du matériel à l'immatériel », *Ethnologie française*, vol. 40, n°3, p. 389-399.
- Vallotton Félix. 1917. *Art et Guerre. Les Écrits nouveaux*, Lausanne, la Bibliothèque des arts, repris dans le catalogue de l'exposition Face à l'Histoire – 1933/1936, Paris, Flammarion, 1996, 620 p.
- Véray Laurent. 2008. « Les images de la Grande Guerre. Des archives retrouvées pour des hommes oubliés », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, vol. 89-90, n°1-2, p. 5-19.
- Verdier Olivier. 2019. « Le tourisme de guerre dans un espace méconnu de l'Est de la France, Le Grand Couronné », *Tourisme et Grande Guerre. Voyage(s) sur un front historique méconnu (1914-2019)*, Éditions Codex, p. 379-395.
- Verney Jean-Pierre. 2014. *La Grande Guerre*, Les Éditions La Boétie, 242 p.
- Vernhes Jean-Victor. 2020. « Une étymologie pour τόπος (topos) », [en ligne] <https://ch.hypotheses.org/4082> [consulté le 15 mars 2023]
- Vial Stéphane. 2014. « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », *Psychologie clinique*, n°37, p. 38-51.
- Vidal Geneviève.
- 2012. « Les tables interactives dans les expositions scientifiques : De l'interactivité à l'expérience », *Culture & Musées*, n°19, p. 111-127.
 - 2018. « La médiation muséale numérique : Des dispositifs de prescription ? », *Prescription culturelle : Avatars et médiamorphoses*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, p. 253-270
 - Viel Annette.
 - 2001. Quand souffle l'esprit des lieux. Médiation culturelle dans un lieu patrimonial en relation avec son territoire. Actes du colloque, Château de Kerjean, 6-7 juin 2000, Saint-Vougay, Finistère, p. 45-51.
 - 2003. « Théâtre et exposition. D'une scène à l'autre », *MédiaMorphoses*, n°9, p. 94-99.
- Viltart Franck. 2014. « Naissance d'un patrimoine : les projets de classement des ruines, vestiges et souvenirs de guerre (1915-1918) », *In Situ*, n°23.
- Vinsonneau Geneviève. 2002. « Le développement des notions de culture et d'identité : un itinéraire ambigu », *Carrefours de l'éducation*, vol. 14, n°2, p. 2-20.

Wadbled Nathanaël. 2015. « Le paradigme des publics dans la muséologie des années 1990 », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°7.

Wahnich Sophie, Tisseron Antonin. 2001. « Disposer des corps ou mettre la guerre au musée. L'historial de Péronne, un musée d'histoire européenne de la guerre de 1914-1918 », *Tumultes*, vol. 16, n°1, p. 55-81.

Walter Benjamin. 2013 (1935). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique*, Payot, 144 p.

Weissberg Jean-Louis. 1989. « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique », *Réseaux*, n°33, p.3-110.

Winter Jay.

- 1994. « Les poètes-combattants de la grande guerre une nouvelle forme du sacré », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°41, p. 67-73.

- 1995. *Sites of Memory, Sites of Mourning. The Great War in European Cultural History*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 78-116.

Witmer Bob G., Singer Michael J. 1998. « Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire », *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n°7, p.225-240.

Wunenburger Jean-Jacques.

- 2017. « Bachelard, une phénoménologie de la spatialité. La poétique de l'espace de Bachelard et ses effets scénographiques », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 20, n°2, p. 99-111.

- 2022. « Introduction », *Imaginaire et neurosciences. Héritages et actualisations de l'œuvre de Gilbert Durand*, Hermann, p. 7-20.

Zask Joëlle, Rulhes Christophe, Cassier Julien. 2018. « Mettre en scène les langues », *A contrario*, vol. 26, n°1, p. 143-159.

Zask Joëlle. 2019. « Art et stéréotypes », *Hermès, La Revue*, vol. 83, n°1, p. 74-76.

Zhong Estelle. 2014. « La reconstitution comme pratique artistique. Les faux souvenirs dans la fabrique de l'Histoire », *Revue Française d'Histoire des Idées Politiques*, vol. 39, n°1, p. 19-26.

Table des illustrations

Traité de l'attaque des places, Sébastien Le Prestre de Vauban.....	18
Sur cette couverture du Nouvel Observateur de 1999, Rémy Cazals nous montrait comment les cadrages, les mises en scènes de la guerre s'inspirent directement du travail des peintres de guerre. On y décrypte le concept du leader, colonel, officier, général, image par excellence de l'homme fort et intrépide qui est en tête et qui entraîne ses troupes sur le front avec bravoure. Elles circulent encore aujourd'hui, véhiculant cette image mythologique portée par la peinture. Cette image est proposée par le journal comme une image témoin, non pas comme la représentation du front telle que reconstituée par l'armée à des fins de propagande. Photo : Janaïne Golonka.....	259
Cette photo montre bien les différences de mise en scène, esthétiques et visuelles qui existent entre le cimetière de type français (à gauche) et le cimetière britannique (à droite). Si le nombre de tombes évoque inévitablement l'horreur et l'ampleur de la guerre, la représentation de la mort et le rapport au culte du combattant mort est différent. Le cimetière français, très solennel, minimaliste, impressionne, augmente la dimension solennelle, le cimetière anglais est plus propice au recueillement, plus accueillant avec ses fleurs et ses massifs qui accompagnent chacune des tombes. Photo @Janaïne Golonka.....	290
Le journal l'Excelsior dans son édition du 12 mai 1919, raconte la première expédition organisée par la Compagnie du Nord, désigné comme le train pèlerinage qui a affrété un train circulant entre Albert Lens et Arras. 750 personnes ont à cette occasion visité les décombres, les champs de bataille et les tranchées. Curieux, touristes, pèlerins, le journal emploie plusieurs termes pour les désigner. Ces photographies montrent un aperçu du voyage, notamment son caractère intime. Photographies d'un article sur le premier train de pèlerinage du 11 mai 1919, [Excelsior], [12 mai 1919]. Archives nationales du monde du travail, fonds de la Compagnie du chemin de fer du Nord, 202 AQ 1638.....	308
Plan du musée, source : https://www.museedelagrandeguerre.com/	390
Cette photographie d'archive témoigne des conséquences des combats sur le village de Chattancourt et montre que même si le village n'était pas en première ligne, il a tout de même été totalement dévasté. A aucun moment cela n'est évoqué dans le dispositif d'exposition. Ruines dans le village de Chattancourt, Meuse. [légende d'origine] Photographe(s) : Ernest Pierre Henri Miguel Machard Source : © Pierre Machard/ECPAD/Défense	437

Cette carte illustre la complexité de l'organisation du champ de bataille dans la région de Chattancourt. Elle montre également le tracé de la ligne de front, en avant de la commune, sur la colline du Mort-Homme. Carte extraite de J. Péricard, p135.....	438
Visuel de communication présentant les personnages de Rose Dubois et Albert Ammas et une vue de la reconstitution de la tranchée (source : ECPAD)	489
Vues de la tranchée avec le groupe d'officier (source : Idéacom)	489
Vue de l'abri avec la caméra d'Albert Ammas et image d'archive incrustée derrière la fenêtre (source : Ideacom).....	490
Vue de la tranchée, de la borne et du panneau de signalisation ainsi que du panneau de présentation qui se trouve à l'entrée de la tranchée.	493
Vue du panneau qui se trouve à l'entrée de la reconstitution et les informations données aux visiteurs à savoir, des schémas de construction, l'origine de ces schémas, des images d'archives de tranchées d'époque et une courte biographie d'un personnage important de la région.....	493
Ci-contre : vue de l'ensemble de la tranchée depuis l'entrée.....	494
Ci-dessous : vue de l'intérieur de la tranchée et des différents éléments qui la compose dans l'ordre : première section, abri, regard d'observation, deuxième section et abri de fin de parcours	494
Ci-dessus : vues du site sur lequel se trouve la reconstitution donnant un aperçu de l'état des vestiges présentés.....	495
Aperçu de la salle du troisième étage et du dispositif technique	500
Ci-dessus : aperçu de l'écran de transition.....	505
Ci-dessus : de gauche à droite et de haut en bas : vues de la séquence de 1914, vue du paysage depuis la nacelle, vue du paysage à travers les jumelles et vue des avions depuis la nacelle (séquence 1916)	505
.....	506
Ci-dessus, de haut en bas : vue de la séquence de 1916 depuis la nacelle avec la tablette, vue de la séquence de 1921 avec l'Ossuaire de Douaumont en construction et vue depuis le sol avec tranchées sur la droite.	506
La photo ci-contre qui montre des soldats dans une tranchée sur le Mort-Homme en 1916 est cependant déjà très parlante. Titre : Soldats français du 87e Régiment dans leurs tranchées sur la côte 304 à Verdun. Date : 1916. Source : National Army Museum (NAM. 2007-03-7-3).....	515

Vue de l'espace d'entrée et de sortie avec le mur de la mémoire ainsi que le panneau historique et les deux cartes	518
Vue de l'entrée de la tranchée	519
Vues du poste de secours	519
Ci-dessus (de gauche à droite) : entrée de la tranchée de Toulouse et signalétique en bois ; poste de communication	520
Ci-dessus (de gauche à droite) : boyau de communication, exemple de panneau « portrait »	520
Ci-dessus (de gauche à droite) : entrée de l'abri de l'officier, et vue de l'intérieur de l'abri des soldats (Villa de la Dèche)	521
Ci-dessus : exemple de panneaux et objets affichés dans la tranchée.....	521
Ci-dessus : entrepôt des objets trouvés	522
.....	522
Ci-dessus (de gauche à droite) : vue du cantonnement et d'un abri (cordonnier).....	522
Ci-dessus : Vues de l'entrée de la tranchée.....	530
Ci-dessus : Vue de l'abri cuisine avec accumulation d'objets (source : equinox79).	531
Ci-dessus : Vue d'un abri de repos avec écran vidéo incrusté en fond (source : equinox79)	531
.....	532
Ci-dessus : Vue du poste de secours avec écran incrusté (source : equinox79).....	532
Ci-dessus : Vue du front et des soldats depuis la maison bombardée (source : equinox79)	532
.....	533
Ci-dessus : Vue de la scène des fraternisations.....	533
Ci-dessus : Vue de la sortie	533
Ci-dessus : vues de l'abri bétonné.....	540
Ci-dessus de (gauche à droite) : vue de l'entrée de la tranchée et de l'espace du squelette avec écrans montrant les images du front	541
Ci-dessus : vue du poste de communication	541
Ci-dessus : Vue de la tranchée (source : France 3)	552
Ci-dessus : Vue des fraternisations et du champ de bataille (source : France 3)	552
Ci-dessus : Vue du parcours, avec texte et soldats (source : vidéo BBC).....	558
Ci-dessus : Vue rapprochée d'un soldat (source : vidéo BBC).....	558
Vue de la sortie de la tranchée, en première ligne (source : vidéo BBC)	558
Ci-dessus : Vue du champ de bataille avec soldats se protégeant dans le trou d'obus, barbelés et éclats dus aux explosions d'obus (source : vidéo BBC)	559

Ci-dessus : Vue du champ de bataille, dernière scène avec évocation des tirs, textes et soldat (source : vidéo BBC)	559
Ci-dessus : Vue de la cabine de train avec la vidéo du soldat incrustée (source : vidéo YouTube)	568
Ci-dessus : Vue de la cabine de train avec projection de l’affiche de recrutement et affichage du nom et du portrait de Marcus Garvey (source : vidéo YouTube)	568
Ci-dessus : Vue de la cabine se transformant en tranchée (source : vidéo YouTube).....	569
Ci-dessus : Vue du front, dans les tranchées, avec vidéo du soldat en premier plan (source : vidéo YouTube).....	569
Ci-dessus : Vue de la maison en Angleterre avec photographies d’archives incrustées (source : vidéo YouTube).....	570
Ci-dessus : Vue de la cabine de train/métro avec incrustation des chiffres (source : vidéo YouTube)	570
Ci-dessus : Vues de la dernière séquence mélangeant tous les éléments à gauche puis à droite (source : vidéo YouTube)	571
Ci-dessus : Vue de la séquence avec objets en suspension, nuage représentant le front et silhouette du soldat se dirigeant vers le nuage, séquence 2	581
Ci-dessus : Vue de la tablette-écran avec incrustation d’images d’archive, séquence 3	581
Ci-dessus : Vue de la tablette avec carte localisant la Somme et Verdun, séquence 3	582
Ci-dessus : Vue de la tranchée en première ligne	582
Ci-dessus : Vue de la tranchée en première ligne, séquence 4.....	583
Ci-dessus : Vue du poste de communication, séquence 5.....	583
Ci-dessus : Vue du front, séquence 6	584
Ci-dessus : Vue du front avec nuage de gaz, séquence 8.....	584
Ci-dessus : Vue des obus figés, séquence 9	585
Vue générique de fin	585
Ci-dessus : Les mêmes stratégies sont observables entre dispositifs tangibles et numériques, ci-dessus, l’intégration des photographies dans le décor. Elles sont comme des connecteurs et sont intégrées comme objets dans l’environnement. Ci-dessous, l’image d’archive devient l’environnement à travers la fenêtre. Elle est recontextualisée et dans le même temps, elle sert de cadre à l’histoire. Sources : YouTube, photographie personnelle, ECPAD	601

Ci-dessus : Cette image tirée d'Empire soldats illustre une stratégie d'intégration des documents d'archives, avec la projection de l'affiche sur les murs de la cabine de train ainsi que la superposition de l'image de Marcus Garvey dont on entend en parallèle un extrait de discours original. On voit comme un nouveau récit se crée, entre les différents éléments, comment le récit sonore s'incarne visuellement dans l'espace, comme l'archive vient illustrer, mettre en lumière des éléments et apporter de l'authenticité. Source : capture d'écran YouTube

..... 602

Ci-contre : 602

A gauche Affiche de recrutement des Bahamas (1915) Gouvernement britannique. The Gleaner Co., Ltd., Imprimeurs, Kingston, Jamaïque. -Cette image est disponible auprès de la division des estampes et des photographies de la Bibliothèque du Congrès des États-Unis. 602

A droite : Marcus Garvey, héros national de la Jamaïque, en pied, assis à son bureau, George Grantham Bain Collection — Prints and Photographs division de la Bibliothèque du Congrès des États-Unis 602

Ci-dessus : Dispositif scénographique d'Empire soldats. Ici les éléments symboliques sont les fac-similés des planches et des sacs de sable, ainsi que de la banquette de tir. On voit aussi dans les visuels mobilisés la mise en avant de la tranchée. Pourtant, la séquence consacrée à la tranchée est courte dans la globalité de l'expérience, et ce n'est pas la tranchée qui est le cœur du sujet, c'est l'histoire des troupes caribéennes qui est symbolisée. Elle est ici comme le symbole d'un événement majeur, déterminant, le point de départ. On peut y voir une appropriation de la tranchée par le discours communicationnel. Source Théâtre de l'Hippodrome de Birmingham..... 636

Ci-dessus : Dispositif scénographique de l'entrée de "War Remains". Ici le dispositif est beaucoup plus symbolique, il met l'accent sur l'homme, le soldat, et il symbolise aussi le concept de l'expérience, passer quelques instants dans la peau d'un soldat. Il y a une confrontation directe qui se met en œuvre et qui prépare le visiteur à ce qu'il va se passer, une sorte de mise en condition. Source : blog CityScenec 637

Ci-dessus : Schéma extrait du site Wezit présentant le dispositif technique. Source : Mazedia / Wezit <https://www.wezit.io/prix-numix/citadelle-de-verdun/> 666

Table des schémas

Schéma 1 : L'expérience patrimoniale, Annette Viel (2001).....	124
Schéma 2 : Dimensions sémio-narratives et discursives dans les environnements immersifs, Philippe Bonfils (2014)	180
Schéma 3 : Les axes d'analyse du temps, de l'espace et des médias, Patrick Fraysse (2006).....	201
Schéma 4 : Traduction médiatique des monuments dans le temps et l'espace, Patrick Fraysse (2006)	202
Schéma 5 : Les principales trajectoires identifiées au cours du processus d'immersion. Anteblian, Graillot, Mencarelli (2011).....	215
Schéma 6 : Récapitulatif du rapport au temps.....	629
Schéma 7 : Processus immersion / émergence	639
Schéma 8 : Cartographie évolutive des médiations mémorielles.....	691
Schéma 9 : Sphères mémorielles.....	692
Schéma 10 : Affranchissement des dispositifs de reconstitution par rapport au champ de bataille	693
Schéma 11 : Schéma récapitulatif des itinéraires des tranchées	694
Schéma 12 : Usages des tranchées	696

Table des tableaux

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens (phase exploratoire et phase approfondie) par ordre chronologique.....	370
Tableau 2 : Récapitulatif des entretiens informels	371
Tableau 3 : Récapitulatif des voyages et visites par ordre chronologique	376
Tableau 4 : Liste des expériences ayant fait l'objet d'une fiche synthétique.....	477
Tableau 5 : Sélection des dispositifs	480
Tableau 6 : Récapitulatif des dispositifs du corpus resserré	482
Tableau 7 : Panneaux de la Tranchée de Chattancourt	513
Tableau 8 : Identification des modalités de diffusion	594
Tableau 9 : Identification des éléments ajoutés aux dispositifs de reconstitution	611
Tableau 10 : Tableau récapitulatif des éléments constitutifs des tranchées présents dans les dispositifs	613
Tableau 11 : Identification des modes de représentation des soldats.....	618
Tableau 12 : Localisations et repères temporels	623
Tableau 13 : Tableau des temporalités	625
Tableau 14 : Identification des modalités de représentation du temps et de l'espace.....	631
Tableau 15 : Identification des modes de déplacement et de transition entre les espaces	632
Tableau 16 : Récapitulatif des procédés d'immersion et d'émersion des expériences de réalité virtuelle.....	640
Tableau 17 : Typologie des parcours	642
Tableau 18 : Effets et registres médiatiques.....	647
Tableau 19 : Présentation des points de vue en regard des environnements.....	651

Table des matières

Remerciements	4
Résumé de la thèse	7
Sommaire	8
Introduction	11
Les fondements de la recherche	12
Les tranchées d’hier à aujourd’hui	15
Problématique et questions de recherche	28
PARTIE 1	32
1. Autour de la médiation	35
1.1. Des médiations à la médiation ou de la pratique au concept	35
1.1.1. Médiations : mosaïques et hybridations, hétérogénéité, usages et pratiques, ajustements, questionnements et détournements.....	36
1.1.2. A quoi sert la médiation ?	45
1.1.3. Qui a le pouvoir ? Sociabilités, réalités, identités et conflictualités.....	49
1.1.4. La médiation pour penser la communication	53
1.1.5. La vie triviale des êtres culturels.....	58
1.2. Les objets médiateurs et le passé passeur ? Ou la mémoire, l’histoire et le patrimoine comme objets de (la) médiation.....	64
1.2.1. Objet patrimonial, patrimonialisation	65
1.2.2. Entre mise en patrimoine, mise en histoire et mise en mémoire ?	70
1.2.3. Le tournant des années 70-80, un changement du rapport au passé	75
1.2.4. Médiations historiques, patrimoniales et mémorielles : médiations du passé ?	80
1.3. Les lieux de la médiation	88
1.3.1. Du lieu de médiation au lieu comme média : le sens du lieu	88
1.3.2. Autour du lieu. Définitions et concepts.....	91
1.3.3. Les lieux du passé : polychrésies, polytopies, polychronies	102

1.3.4.	L'esprit du lieu ou qu'est-ce qui fait le lieu ?	111
1.4.	Médiation, publics et expérience	116
1.4.1.	A propos des publics	116
1.4.2.	Expérience : du divertissement à l'investissement ou de la nature de l'expérience patrimoniale	121
1.4.3.	Médiation expérientielle : pourquoi faire ? ou autour de l'expérience .	125
1.5.	Médiation et remédiation, écritures et réécritures : une mise en abyme infernale ?	133
1.5.1.	Interprétation, représentation et authenticité ou la métamorphoses des êtres culturels	134
1.5.2.	Récits et usages de l'image, usages et images du récit	140
1.5.3.	Les (ré)écritures mémorielles ou la fabrique individuelle et collective des mémoires liées aux traumatismes.....	148
2.	Autour de l'immersion, de la réalité virtuelle et de la reconstitution ou de la nature de l'expérience immersive ?	158
2.1.	Immersion et réalité virtuelle, de quoi s'agit-il ?.....	158
2.1.1.	L'immersion : définitions, propositions	159
2.1.2.	Réalité virtuelle, réalités plurielles.....	172
2.1.3.	D'un point de vue infocommunicationnel ?.....	178
2.2.	Ecrire et mettre en scène l'expérience immersive	182
2.2.1.	Dispositifs techniques et technologies immersives.....	182
2.2.2.	Chronotopies : entre l'espace et le temps.....	192
2.2.3.	Écrire à 360° : points de vue, multisensorialité, créativité ou une possible grammaire de l'écriture immersive ?	205
2.2.4.	L'interactivité dans le récit.....	217
2.3.	Immersion, médiations et reconstitutions.....	224
2.3.1.	Une histoire plurielle et multiforme	224
2.3.2.	Muséologies et expographies immersives.....	227

2.3.3. De quoi la reconstitution est-elle réellement la reconstitution ? Représentations, enjeux et usages des reconstitutions du passé.....	238
3. Médiations de la Grande Guerre ou de la guerre à la paix.....	248
3.1. Imaginaires et représentations de l'avant à l'après-guerre	249
3.2. D'où viennent les images et les imaginaires de la guerre ? Fabrication, éditorialisation et diffusion.....	252
3.2.1. Correspondances (sous surveillance)	253
3.2.2. Ce que l'armée donne à voir	254
3.2.3. La presse entre censure et propagande.....	260
3.2.4. Les artistes et la guerre.....	263
3.2.5. L'art assassiné et l'héroïsation des ruines : le patrimoine entre destruction, protection et propagande	270
3.2.6. Les musées : un média de masse au service de la propagande	272
3.2.6.1. Les expositions des œuvres issues des missions d'artistes au musée de l'Armée et au musée du Luxembourg	272
3.2.6.2. Le vandalisme allemand exposé : le patrimoine comme pièce à charge	274
3.2.6.3. Le patrimoine, les musées et les Allemands	277
3.3. L'après-guerre ou l'incarnation des imaginaires et représentations, du champ de bataille au territoire national.....	281
3.3.1. Le patrimoine pour conserver la mémoire de la guerre	281
3.3.2. Zone rouge : du champ de bataille au champ de mémoire ou le front comme espace mémoriel national	284
3.3.3. Les cimetières.....	287
3.3.4. Mémoires et monuments aux morts, du champ de bataille à l'espace urbain	291
3.3.5. La création des mythes : l'exemple de la Somme ou le mythe des alliés et la Grande guerre comme élément fondateur du récit national des dominions	293
3.4. Focus immersion.....	295
3.4.1. Focus sur les panoramas.....	296
3.4.1.1. La visite du champ de bataille.....	301

3.5.	Expositions, musées et guerres en France aujourd'hui ? De la guerre à la Grande Guerre	309
3.5.1.	La guerre dans les musées en France ?	309
3.5.2.	Exposer la Guerre	313
3.5.3.	Patrimoines et musées militaires	318
3.5.4.	La Grande Guerre, cent ans après	326
3.5.5.	Exposition et mise en scène de la Grande Guerre : muséographie d'immersion et omniprésence des morts ou en immersion dans le monde des morts ?	338
	Eléments de synthèse	346
PARTIE 2 -		349
4.	Approches, méthodes et techniques d'enquête	351
4.1.	Les entretiens	364
4.1.1.	Les entretiens exploratoires	366
4.1.2.	Les entretiens approfondis	368
4.2.	Visites et observations	371
4.3.	Grilles et fiches détaillées pour l'étude du corpus de dispositif	377
4.3.1.	Présentation des fiches synthétiques pour le corpus élargi	378
4.3.2.	Présentation de la grille d'observation	378
4.4.	Les questionnaires	380
5.	La phase exploratoire : entrer dans la (Grande) Guerre	382
5.1.	Comprendre les mises en scènes et les médiations autour de la Grande Guerre	383
5.1.1.	Du point de vue de l'historien : entretien avec Rémy Cazals	383
5.1.2.	Du point de vue du musée : entretien avec Elena Le Gall, musée de la Grande Guerre de Meaux	387
5.2.	Exposer, communiquer autour de la guerre ?	393
5.2.1.	Du point de vue du musée local : le musée de la Résistance et de la Déportation de Haute-Garonne	394
5.2.2.	Du point de vue du musée national : le musée de l'Armée	399

5.2.2.1.	Le musée de l'Armée pendant et après la Première Guerre mondiale	401
5.2.2.2.	Exposer la Première Guerre mondiale aujourd'hui et la guerre en général	406
5.2.2.3.	Pour un musée plus actuel, plus proche de ses publics et plus attractif.....	410
6.	Terrain.....	417
6.1.	Entretien avec Pascal Roussel, ECPAD.....	417
6.1.1.	Rappel de la création de l'ECPAD et de la constitution du fonds d'archives de 14-18	418
6.1.2.	L'ECPAD aujourd'hui	422
6.2.	Autour de Verdun	424
6.2.1.	Verdun, symboles et mythes	425
6.2.2.	Le mémorial de Verdun d'hier à aujourd'hui.....	430
6.2.3.	La forêt d'Apremont, le Bois brûlé et la Croix des Redoutes	434
6.2.4.	La tranchée de Chattancourt, la côte 304 et le Mort-Homme	435
6.2.5.	Le Puy du fou	439
6.2.5.1.	Une success-story ou le succès de l'histoire ?	439
6.2.5.2.	L'histoire vue par le Puy du fou	442
6.2.6.	Verdun 1916 vu de Nice : la société Hominum	444
6.3.	La région d'Arras : un champ de mémoire international	446
6.3.1.	Visite et entretien à Neuville Saint Vaast.....	448
6.3.2.	Musée Jean & Denise Letaille - Bullecourt 1917	452
6.3.3.	François Beirnaert, Chargé de mission Tourisme, Direction du Développement Économique de la Communauté Urbaine d'Arras	455
6.3.4.	Entretien avec Basile Segalen, société Timescope.....	459
6.4.	Les dispositifs en ligne.....	463
6.5.	Recherches complémentaires : l'archéologie, de la Grande Guerre. Entretien avec Alain Jacques et Éric Marchal	466
6.5.1.	L'archéologie de la Grande Guerre : histoire et développement. Entretien avec Alain Jacques	466
6.5.1.1.	Le Service archéologique de la ville d'Arras.....	467
6.5.1.2.	Origines et développements de l'archéologie de la Grande Guerre	468

6.5.2.	Archéologie et valorisation du point de vue associatif. Entretien avec Éric Marchal, association de la Main de Massiges	472
7.	Corpus	476
7.1.	Panel des dispositifs immersifs autour de la Grande Guerre : corpus d'étude élargi	476
7.2.	Le corpus resserré : critères de sélection	478
7.3.	Apocalypse 10 Destins VR, ECPAD	483
7.3.1.	Histoire et développement.....	483
7.3.2.	L'expérience.....	485
7.4.	Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes	491
7.5.	Paysage de guerre, paysage de paix. Mémorial de Verdun	496
7.5.1.	La question du paysage	496
7.5.2.	Le dispositif de réalité virtuelle : contexte et conception.....	498
7.5.3.	Le déroulé.....	501
7.6.	Tranchée de Chattancourt	507
7.6.1.	La genèse du projet	507
7.6.2.	La reconstitution : du projet à la réalisation.....	510
7.7.	Les Amoureux de Verdun. Puy du Fou	523
7.7.1.	Le processus de création	523
7.7.2.	Le parcours.....	525
7.8.	Verdun 1916, un jeu d'évasion à Nice.....	534
7.8.1.	Pourquoi et comment Verdun 1916 ?.....	534
7.8.2.	L' <i>escape game</i> : le scénario, la salle et les modalités de jeu	536
7.9.	Timescope	542
7.9.1.	Du monument à la borne	542
7.9.2.	La borne et l'expérience.....	547
7.10.	Ghosts of Thiepval.....	553
7.10.1.	En souvenir des soldats tombés de la bataille de la Somme	553

7.10.2. De la reconstitution tangible à la reconstitution virtuelle, de l'histoire à la mémoire	556
7.11. Empire soldats : A Caribbean Story	560
7.11.1. De l'album de reggae à la réalité virtuelle : histoire d'un processus de vulgarisation hors norme.....	560
7.11.2. Une expérience riche et complète, ancrée à la fois dans le passé et dans le présent	562
7.12. War Remains.....	572
7.12.1. Du podcast à la réalité virtuelle, d'internet au musée	573
7.12.2. Un récit historique ou une histoire spectacularisée ?	575
Eléments de synthèse	586

PARTIE 3 **587**

8. Analyse de l'expérience immersive, étude comparative, regards croisés / **588**

8.1. Autour des expériences : acteurs, enjeux et contextes de développement	588
8.1.1. Acteurs, modèles économiques, modèles de collaboration.....	589
8.1.2. Contexte de développement et de diffusion	592
8.1.3. La place des historiens et des scientifiques.....	595
8.2. Mises en scènes / Environnements immersifs	597
8.2.1. Dispositifs techniques	597
8.2.2. Des objets et des savoirs du passé aux objets et aux savoirs du présent : intégration des images, documents d'archives, objets d'époque et témoignages dans les environnements	599
8.2.3. Fictions, stratégies narratives et logiques de représentation	604
8.2.3.1. Fictions, stratégies narratives et logiques / Thématiques, logiques perceptives et logiques de représentation	604
8.2.3.2. Les représentations des tranchées.....	612
8.2.3.3. La représentation des soldats, des combats et de la mort.....	616
8.2.4. Temps et espace / chronotopies.....	622
8.2.4.1. Localisation et repère temporel	623
8.2.4.2. Temporalités	625

8.2.4.3.	Espace et temps ?	629
8.3.	Parcours et expériences utilisateur, immersivités et interactivités.....	633
8.3.1.	Immersion / Émersion	633
8.3.2.	Modalités de parcours et d'interaction	641
8.3.3.	Entre immersivité et interactivité	645
8.4.	Analyse des entretiens : Représentations et réalités sur l'immersion, l'innovation et la reconstitution ou des imaginaires aux pratiques	652
8.4.1.	Par rapport aux représentations des attentes et des pratiques des publics, et à la nécessité des médiateurs de s'adapter / mettre en histoire cette histoire.....	652
8.4.2.	A propos de la réalité virtuelle et de l'immersion.....	655
8.4.3.	A propos de la reconstitution	667
9.	Discussions. Les tranchées, entre rapprochement et détournement, entre substitutions et mutations ?.....	678
9.1.	Itinéraires biographiques.....	678
9.1.1.	Tranchées de Verdun.....	680
9.1.2.	La tranchée de Louis Barthas	682
9.1.3.	Les tranchées de Chattancourt et de Massiges	684
9.1.4.	Que dire d' <i>Apocalypse 10 destins</i> , rattachée à un site et un établissement précis ?	685
9.1.5.	Thiepval.....	686
9.1.6.	Que dire d' <i>Empire soldats</i> et de <i>War Remains</i>	687
9.2.	Les tranchées comme être culturel ?.....	690
9.3.	Réécritures, circulations.....	698
9.3.1.	Mondes possibles et expériences authentiques ? Entre détournement et rapprochement, entre fiction réaliste et réalité fictionnelle.....	698
9.3.2.	Les reconstitutions immersives comme objets-transferts et espaces de substitutions	714
9.3.3.	Transformations, reconfigurations	729
9.3.3.1.	Réseaux de récits et réseaux d'acteurs.....	729

9.3.3.2. Signe, hypersigne et hyper espace-temps.....	732
9.3.3.3 Réflexion sur la médiation et la médiation immersive	741
Eléments de synthèse	744
Conclusion générale.....	747
Bibliographie	765
Table des illustrations	801
Table des schémas.....	806
Table des tableaux	807
Table des matières	808



THÈSE

En vue de l'obtention du
DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE
Délivré par l'Université Toulouse 3 - Paul Sabatier

Présentée et soutenue par
Janaïne GOLONKA

Le 13 décembre 2023

**Expériences immersives et médiations mémorielles : une
approche infocommunicationnelle des reconstitutions des
tranchées de la Première Guerre mondiale**

Ecole doctorale : **ALLPHA - Arts, Lettres, Langues, Philosophie, Communication**

Spécialité : **Sciences de l'information et de la communication**

Unité de recherche :

**LERASS - Laboratoire d'Etudes et de Recherches Appliquées en Sciences
Sociales**

Thèse dirigée par
Patrick FRAYSSE

Jury

Mme Béatrice FLEURY, Rapporteuse
M. Eric TRIQUET, Rapporteur
Mme Virginie SOULIER, Examinatrice
M. Patrick FRAYSSE, Directeur de thèse

Thèse

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par l'Université Toulouse 3 - Paul Sabatier

ANNEXES

Présentée et soutenue par

Janaïne GOLONKA

Le 13 décembre 2023

**Expériences immersives et médiations mémorielles : une
approche infocommunicationnelle des reconstitutions des
tranchées de la Première Guerre mondiale**

Ecole doctorale : **ALLPHA - Arts, Lettres, Langues, Philosophie, Communication**

Spécialité : **Sciences de l'information et de la communication**

Unité de recherche :

**LERASS - Laboratoire d'Etudes et de Recherches Appliquées en Sciences
Sociales**

Thèse dirigée par

Patrick FRAYSSE, professeur des universités Université Toulouse III - Paul Sabatier

Jury

Mme Béatrice FLEURY, professeure des universités, Université de Lorraine

M. Éric TRIQUET, professeur des universités, Avignon Université

Mme Virginie SOULIER, maître de conférences, Université de Perpignan Via Domitia

M. Patrick FRAYSSE, professeur des universités Université Toulouse III - Paul Sabatier

Table des Annexes

Entretiens	5
Retranscription entretien : Rémy Cazals.....	6
Retranscription entretien : Alain Jacques.....	25
Retranscription entretien : Apocalypse 10 Destins VR.....	46
Retranscription entretien : François Beirnaert (CU Arras)	67
Retranscription entretien : Manon Folliard	110
Retranscription entretien : Maire Neuville-Saint-Vaast.....	130
Retranscription entretien : Hominum - Escape game Verdun 1916.....	141
Retranscription entretien : Éric Marchal	163
Retranscription entretien : Mémorial de Verdun.....	179
Retranscription entretien : Charlotte George Picot, musée de l'Armée.....	198
Retranscription entretien : Elena Le Gall, directrice musée de la Grande Guerre de Meaux	221
Retranscription entretien : Jérôme Blachon	236
Retranscription entretien : Catherine Monnot-Berranger.....	247
Retranscription Entretien : Basile Segalen - Timescope	257
Fiches synthétiques.....	272
Tranchées des bavarois et de Roffignac, forêt d'Apremont	273
Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes, forêt d'Apremont.....	274
Main De Massiges	275
Tranchée de Chattancourt.....	276
Paysage de guerre, paysage de paix, Mémorial de Verdun.....	278
Tranchée du Moulin	279
Borne Timescope.....	281
Bullecourt, 1917	282
Tranchées de Vimy.....	284
Musée de la Grande Guerre de Meaux.....	286
Apocalypse 10 destins VR	288
Les amoureux de Verdun, Puy du Fou	290
Verdun 1916.....	292
Ghost Of Thiepval 360.....	293
Empire Soldiers : A Caribbean Story	295

Empire Soldiers : A Caribbean Story	297
Bataille de Passchendaele.....	299
Three lights.....	301
War Remains	302
Battle of Hamel VR Experience.....	303
Diggers VR.....	305
Explore a WW1 Trench in VR!.....	307
Le photographe inconnu.....	309
Trench Experience VR	310
11.11.18 360°	312
Fiches descriptives.....	313
Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes, forêt d'Apremont.....	314
Tranchée de Chattancourt.....	326
Les amoureux de Verdun	468
Verdun 1916.....	488
Apocalypse 10 Destins	504
Timescope	514
Ghost Of Thiepval 360.....	543
Empire Soldiers : A Caribbean Story	562
War Remains	593

Entretiens

Retranscription entretien : Rémy Cazals

Date d'entretien : 6 janvier 2020

Interviewé : Rémy Cazals, historien

Retranscription

Rémy Cazals (RC)

Si vous voulez la notion d'immersion pour moi elle est un peu confuse, il y a ces moyens modernes très sophistiqués que je connais mal mais un peu quand même, j'ai eu mis des casques, récemment dans une situation justement industrielle, l'usine a été rasée mais la personne qui a fait le travail avec ces machines, voilà, des caméras, 24. Comment il appelle ça (moi 360) donc il a fait quelque chose, il m'a fait voir, sur la dalle de béton qui avait remplacé l'usine en question et c'est vrai qu'on s'y voyait et même quand on regardait en bas on avait très peu de tomber. Donc vous voyez, moi à part cette expérience, mon immersion à moi c'est dans les bouquins. Et dans les archives éventuellement mais guère au-delà. Bon j'ai participé un peu la création d'un centre d'interprétation, à Suippes, et là il y a un centre d'interprétation avec une partie assez classique de panneaux, avec des objets aussi, il y a même un fuselage d'avion donc c'est assez important, et puis il y a une salle assez arrondie je crois, ou on peut peut-être parler d'immersion parce que on voit des images, on entend des sons, on voit des tas de trucs je sais pas si c'est vrai de l'immersion au point de vue technique, mais c'est pratiquement les seules choses que je connais.

Janaïne Golonka (JG)

Mais ce que vous connaissez vous, dans votre carrière vous avez vous, et vous même fait et expérimenté des dispositifs pour transmettre l'histoire.

RC

Ben des dispositifs techniques non, en dehors des dispositifs classiques de l'historien, c'est à dire des livres, des articles, des colloques, des conférences, des expositions éventuellement mais aucune technique compliquée, aucune... bon le plus sophistiqué c'est un simple film mais bon, c'est pas tout à fait ça.

Mais l'immersion, pour moi en particulier, ça été pendant les 4 ans du cycle du centenaire là on peut dire que c'était une immersion dans les activités, dans les publications, dans les rencontres, dans toutes sortes de choses voilà. Et je m'aperçois qu'en étant sorti de cette période, comme si j'étais sorti d'une salle d'immersion, il y a un grand vide parce que j'étais vraiment dedans.

JG

Est ce qu'il y avait peut-être un effet, ça s'essouffle parce qu'on en a beaucoup parlé peut-être mais ça va revenir...

RC

C'est normal il y avait le cycle du centenaire 14 18, donc on avait créé une mission du centenaire qui a commencé en 2013 donc déjà un peu avant et qui a fini en 2019 mais forcément on savait qu'elle était limitée, on savait que, au-delà de 2019 il y aurait autre chose et que ça serait fini, donc ça veut pas dire qu'on ne fait plus d'histoire de 14 18 mais cette partie qu'on pourrait appeler immersion elle est passée,

JG

Selon vous, d'une manière plus générale, au-delà de l'immersion, qu'est-ce que le centenaire et tous ces dispositifs qui ont émergé, pour vous qu'est-ce que ça a changé ? Est-ce que ça a changé quelque chose dans la façon dont on met en scène l'histoire, dont on la raconte, dont le public se l'approprie ou est-ce que ça a été toujours un peu comme ça c'est juste qu'on en a fait plus.

RC

Pour moi effectivement on en a fait plus, puisque j'étais heureusement à la retraite donc j'avais du temps, je suis allé à travers bon, on peut dire toute la France, j'ai fait, dans ces 4 ou 5 ans là j'ai fait peut-être 60 conférences un peu partout, bon je suis allé à l'étranger, je suis allé Shangai, donc c'était vraiment presque à temps plein.

Mais les moyens étaient à peu près les mêmes simplement ils étaient plus importants.

Alors peut être la différence que j'ai trouvé c'est que jusque-là moi j'étais habitué en temps qu'enseignants à l'université à avoir un public d'étudiants et de gens qui avaient au moins déjà fait un pas dans l'histoire, c'était pas tout à fait des professionnels mais c'était des gens qui avançaient dans cette voie. Et là, avec ces conférences un peu grand public, c'était vraiment des gens, peut-être pas tout à fait grand public mais si, il y avait beaucoup de retraités mais j'ai fait des choses aussi dans les syndicats donc euh, vraiment un public très large, et la on voit qu'il y a beaucoup à faire, vraiment beaucoup à faire, j'ai entendu des trucs mais vraiment aberrant

JG

Par exemple

RC

Vraiment vraiment aberrants, par exemple, bon là c'est encore pire, c'est quelqu'un qui faisait une conférence, donc c'était un groupe dont j'étais partie prenante, donc c'était un groupe de médecins, donc c'était pas des historiens, j'étais l'historien de service, donc déjà les médecins ils ne s'y connaissaient pas trop, donc je leur disais toujours, si vous voulez pratiquer une intervention chirurgicale, ne faites pas appel à moi parce que je ne saurai le faire, mais pour l'histoire, hein quand même, moi je sais, et vous, malheureusement, pas toujours donc il y a une conférence comme ça, ou le bonhomme disait « on dit que un canon comme la grosse Bertha a tiré sur Paris ». On dit que, ça veut dire oui, c'est vrai ou c'est faux. Or, il se trouve effectivement qu'il y a un très très gros camion allemand qui de très loin, une centaine de kilomètre, c'est pour ça que cédait vraiment inouï, on avait jamais vu un canon tirer à cette distance, et quand les bombes tombaient les parisiens regardaient si c'était pas un avion, hors en fait c'était un vrai canon. Alors on ne peut pas dire « on dit que » quand on fait une conférence, on dit ou bien ça a eu lieu, cette chose-là était réelle. Bien on en parle pas. Des choses mais, euh, bon je pour pas entrer dans tous les détails mais des bêtises, des bêtises considérables. Je ne sais pas si ça vous intéresse les bêtises enfin mais, bon il y en a un qui disait l'Allemagne a déclaré la guerre à la France le 3 août et la France a déclaré la guerre à l'Allemagne le 11 août, bon ça veut dire quoi ça, on peut pas déclarer ... Forcément dès qu'elle est déclaré ça y est on. C'est donc des trucs complètement imbéciles. Et je me suis aperçu qu'il y avait vraiment beaucoup beaucoup à faire.

JG

Mais ces gens d'où ils viennent ?

RC

Ah j'en sais rien, là il faudrait que vous alliez les interroger, comment ils se sont mis la dedans alors qu'il y connaissent rien, ils ne sont pas historiens, ils racontent un peu n'importe quoi

JG

Vous vous rappelez comment ils se présentent ?

RC

Ben il se présentait comme un amateur quand même heureusement, mais il était fier de lui, il faisait des conférences un peu partout, il est venu à Toulouse, donc on a fait une exposition à

l'Hôtel Dieu, donc chez les médecins, et donc moi j'étais un peu le garant historien et là on a vu ces choses vraiment vraiment aberrantes. Et ça pour moi c'est la grande découverte. C'est à dire que j'étais dans un milieu d'historiens et la tout a coup, lâché dans le grand public, et quelque fois pas des conflits, si un peu des altercations, des gens du publics qui ne veulent pas non non moi j'ai u, mon grand-père m'avait dit que....

JG

Ce sont des mémoires vives

RC

Oui mais alors qu'il y a des erreurs factuelles, bon après il peut y avoir des interprétations diverses sur l'histoire mais le factuel c'est le factuel, c'est vrai ou c'est faux. On dirait qu'aujourd'hui a la bonne heure, le vrai ou le faux, on ne sait plus où on en est quelquefois mais bon ..

JG

Et vous n'aviez jamais vu ça ? Ça ne vous avait jamais marqué avant le centenaire, quand vous avez visité un musée, un site...

RC

A ben quand même je pense que les musées, les gens qui font les musées font un peu attention. Mais du coup pas toujours non plus,

Bon, il y a des gens qui ne font pas attention, des gens qui mélangent des choses... mais ils croient, le problème c'est qu'ils croient être dans le vrai, et ils le diffusent, et il faudrait voir comment les gens le prennent. Bon ceci dit que la mémoire des grands pères n'est pas toujours fausse et qu'elle peut être très juste et qu'elle peut apporter aussi un complément à la grande histoire nationale, l'histoire des individus et c'est aussi extrêmement intéressant et utile, je me rappelle aussi dans ce même groupe là, ou quelqu'un faisait une conférence, qui là, était à peu près correcte, et qui a montré le portrait du général nivelles. Bon, le général nivelles, il est connu pour avoir déclenché en 1917 une offensive qui a été un désastre, donc avec beaucoup de perte, beaucoup d ..et mon voisin, qui était assis à côté de moi, dès qu'il a vu le portrait du général nivelles il s'est écrié « le boucher ! », ça veut dire que dans la tradition familiale, c'est un monsieur qui avait à peu près mon âge, donc c'est son grand père qui avait la guerre de 14, mais il avait transmis que ce général nivelles n'était pas du tout économe de la vie des soldats et était surnommé le boucher, et tout à coup il s'écrie le boucher, donc c'était vraiment remarquable et intéressant

JG

C'est intéressant parce que ça veut dire qu'on aborde cette histoire avec peut-être des préjugés, une vision qui est très familiale, affective en fait

RC

Il est clair qu'en France, et dans tous les pays importants qui ont fait la guerre de 14, la mémoire elle est pas si loin que ça, au niveau des grand parents ou des arrières grands parents et le centenaire ça été l'occasion justement, de faire ressortir tout ça.

Je sais pas si vous avez entendu parler de ce qu'on a appelé la grande collecte. La grande collecte ça a été lancé par les archives nationales qui ont fait un appel aux gens, vous avez dans les tiroirs, dans vos greniers etc... Des documents sur la guerre de 14, des photos, des lettres... Bon, sortez-les, apportez-les aux archives et soit vous les déposez et vous avez contribué à porter des documents historiques soit si vous voulez les reprendre on peut les numériser, actuellement on a toutes ces techniques là, ça a été un succès éclatant la grande collecte, ça été des milliers de personnes qui sont venues, partout dans toute la France. Bon à Toulouse, aux archives municipales par exemple, parfois les bibliothèques s'en sont mêlées, et ça a été un succès considérable, ce qui montre que les gens ils avaient été quand même un petit peu aussi, conditionné par le fait qu'ils en avaient parlé beaucoup la télé ou autre, il y a plein plein de films sur la guerre de 14 le centenaire bon voilà...

JG

Quel est le discours que ces archives ou bibliothèques ont récolté, est-ce qu'ils ont juste récolté l'objet est-ce qu'ils ont aussi récolté le discours de la personne et comment ils le transmettent ?

RC

Je crois que c'est resté au niveau des objets ou des papiers de lettres, pas au niveau de l'interview. et ce qu'il va rester à faire maintenant, parce que l'histoire il ne suffit pas de ramasser, il faut digérer tout ça, l'histoire il faut comprendre d'où ça vient, parce qu'un témoignage tel qu'il est brut, si on sait pas qui l'a écrit, si c'est un combattant ou un non combattant, si c'est un officier ou un simple soldat, il faut tout un contexte, il faut contextualiser le document sinon il sert à rien

JG

Comment vous vous avez travaillé vous quand vous avez écrit, comment pour vous on écrit ou on raconte...

RC

il y a plusieurs façons de s'intéresser à l'histoire de 14 -18 , moi mon approche ça été essentiellement par les témoignages voilà. Donc cette grande collecte m'intéressait aussi mais j'avais commencé bien avant car le premier témoignage que j'ai trouvé c'était vers 1978 par-là, à peu près par-là,

Alors le premier que j'ai trouvé c'est presque par hasard., enfin c'est jamais par hasard, quand on cherche, on trouve. Alors on ne trouve pas toujours ce qu'on cherchait mais on trouve quelque chose à côté, donc euh voilà je l'ai trouvé. Donc à partir de là je l'ai publié, les gens l'ont su, ils m'ont envoyé d'autres documents et j'ai travaillé avec ça. Et j'ai compris que si on voulait les utiliser valablement ces documents il fallait un contexte. Par exemple, la guerre d'un artilleur n'est pas la même que celle d'un fantassin. Le fantassin il est là en première ligne, il a un vague fusil à la main, il reçoit des obus qui viennent de 5 ou 10 kilomètres il peut rien faire. L'artilleur lui est plus tranquille, il est en arrière. je dis pas que c'est le paradis mais bon il est moins exposé c'est sûr, bon voilà, il y a tout un travail de contextualisation. Donc voilà, j'ai publié beaucoup de témoignages, j'ai fait avec un groupe un dictionnaire des témoins, 500 témoins, ça été publié d'ailleurs dans une maison de la région, ça s'appelle les éditions midi-pyrénéennes

JG

Et alors vous les publiés tels quels, vous les avez retravaillés, ...

RC

Ah non, il faut les publier de manière authentique. Je ne sais pas si ça va intéresser votre sujet mais il faut respecter l'auteur. il ne s'agit pas de dire, là il a mal écrit, ou là il a fait une faute d'orthographe, je mets entre parenthèses sic, ça je peux pas ça, parce que ce serait péjoratif, ça aurait l'air de dire, ce type là il écrit mal; il est pas allé à l'école, bon.. donc, quand il y a des fautes d'orthographe, à partir du moment ou dès le début on a annoncé ce témoignage est intact, tel quel, sauf la correction des fautes d'orthographe, parce qu'il faut aussi respecter le lecteur, un texte qui est bourré de fautes, vous lisez 3 pages et vous laissez tomber parce que c'est insupportable, donc vous respectez à la fois l'auteur et le lecteur.

Alors certains témoignages sont parfaits, le premier que j'ai publié, c'est le témoignage d'un simple tonnelier, un simple artisan de village, qui était titulaire du certificat d'études primaires, donc il était pas allé plus loin que le primaire, mais impeccable. Pas de fautes, bien écrit, les imparfaits du subjonctif sans difficulté, bon, impeccable. A côté de ça, il y en a d'autres qui écrivent de manière phonétique.

JG

Vous pensez que ce monsieur, a demandé à être accompagné, de l'aide pour rédiger ?

RC

Il y en a quelques-uns oui, en France c'était rare, pratiquement tout le monde savait écrire en 1914, sauf les très vieux, qui encore peut-être ne savaient pas, mais les soldats ceux qui sont en âge d'être soldats, ils savent écrire à 98, 99% il y a toujours quelques cas évidemment.

Donc ils savent écrire, mais dans le cas où par exemple ce serait un breton qui manie très mal le français, il peut demander à son copain à côté d'écrire des lettres à la famille, dans le cas de l'Italie, où il y avait davantage d'illettrés, on connaît les cas où le soldat demande à son sergent de l'aider à rédiger mais bon voilà, mais dans ce tonnelier, qui s'appelait Louis Barthas, c'était vraiment impeccable, impeccable. Bon il y en a de tout, je le répète, et quelquefois les gens de la haute société font aussi beaucoup de fautes d'orthographe, il ne faut pas se faire d'illusions. Donc il faut respecter, on le dit, on a corrigé les fautes d'orthographe, ce témoin écrit un français très correct avec de rares fautes qui ont été corrigées, celui-ci écrit vraiment mal et on a .. alors soit on le publie tel quel et on met entre parenthèse le mot correctement écrit, bon il y a toutes les façons, il suffit de le dire, et de ne pas considérer ces gens-là avec du mépris. Bon ceux qui ensuite veulent faire une thèse linguistique sur l'orthographe des poilus, bon c'est leur affaire, moi c'est pas mon truc. Et la grande conclusion à laquelle ils vont arriver c'est qu'une manœuvre fait plus de fautes qu'un instituteur, c'est une conclusion géniale hein vraiment.. rires..

JG

Est-ce que votre, je suppose que tout le monde n'a pas cette démarche, vous avez dû voir beaucoup de témoignages publiés qui justement ne respectaient pas forcément le lecteur ou l'auteur

RC

Ça arrive oui, mais en fait, si vous voulez, si quelqu'un veut publier un texte dans son orthographe catastrophique il ira pas loin, donc il le fait pas.

JG

Vous disiez qu'il y a plusieurs manières de rentrer dans l'histoire donc, le témoignage, quels sont les autres ?

RC

il peut y avoir histoire politique, il peut y avoir l'histoire strictement militaire. Alors pendant très longtemps en France, on a eu ce qu'on appelait l'histoire-bataille. Histoire avec un tiret, bataille. Ça veut dire qu'on ne s'intéressait qu'aux aspects militaires, comment le général machin a réussi à percer l'armée ennemie, comment on a gagné la bataille de la Marne. Bon moi c'est pas un truc qui me passionne, d'autant que c'est déjà fait, et je préfère, plutôt que de parler des grands mouvements, des généraux et autre, je préfère les gens ordinaires, ce qu'ils ont vécu, ce qu'ils ont ressenti, et quelque fois ça se concrétise dans la façon d'écrire aussi. J'ai trouvé le carnet d'un combattant, qui écrit, à peu près correctement, bon il fait quelques fautes par ci par là, mais bon il écrit assez bien et régulièrement sur son carnet, et puis à un moment donné, il est dans la tranchée et il sait que ça va être l'attaque ...et que quand on sort de la tranchée

On est exposé et que peut-être sur les 300 qui vont sortir, il y en a 150 qui vont rester sur le tapis. Et donc là on voit que, la façon d'écrire devient de plus en plus heurtée, de plus en plus hésitante, il dit adieu à toute sa famille enfin tout ça, et puis, il est survivant, et après on voit qu'il reprend son texte, à l'écrit tranquillement lorsqu'il est survivant et qu'il est revenu... on voit bien dans la différence d'écriture, il est en plein sous le feu et dans l'angoisse de cette sortie de la tranchée.

Et si vous voulez là, une petite parenthèse, sur une des faiblesses de l'immersion. On peut ressusciter les images, on peut ressusciter les bruits, mais on peut pas ressusciter l'angoisse, le bonhomme qui est dans, une, assis dans cet espace rond avec des images des bruits toutes sortes de choses, ben il est quand même tranquillement assis, il a pas les balles qui lui volent au-dessus, il n'y a pas l'angoisse, donc l'immersion ce sera toujours très limitée, ça peut pas être la vraie

réalité, on peut inventer plein de trucs mais pas la vraie réalité, du copain qui est tué juste à côté, de se dire dans 3 minutes ce sera moi...

JG

Pourtant c'est ce qu'on essaye beaucoup de faire dans les musées...

RC

Ça on peut pas, c'est impossible

JG

C'est toujours un peu complexe, parce que, est-ce qu'on veut faire revivre cette angoisse aussi forte et traumatisante ou est-ce qu'on veut l'approcher pour la faire comprendre ?

RC

On arrivera jamais vraiment, et je crois que la meilleure façon c'est de retrouver les témoignages les plus directs, les plus... Comme celui dont je vous ai parlé tout à l'heure, mais même là, ça suffit pas, mais c'est à mon avis ce qui s'en rapproche le plus.

bon peut-être que dans les immersions, on peut faire peur, on peut mais quand même ce sera jamais la réalité.

JG

C'est très intéressant, je vous disais que je m'intéresse aux discours aussi, le fait que vous transmettiez un discours qui a été écrit... je trouve que c'est vraiment très intéressant et je me pose la question, quelque chose qui me frappe, plus je travaille sur la 1ere Guerre mondiale et plus ça m'interpelle, c'est la dimension internationale et la façon dont chacun s'approprie entre guillemets, pas négativement, mais s'approprie cette histoire, qu'est-ce que vous vous en diriez, puisque vous avez en plus beaucoup voyagé, qu'est-ce que vous avez vu, est-ce qu'il y a des différences dans la façon de parler, de mettre en scène, entre Shanghai et New-York par exemple ?

RC

Oui, bon Shanghai c'est un cas un peu particulier, parce que les Chinois n'ont pas été combattants, mais par contre il y a des travailleurs chinois qui sont venu travailler sur le front franco, côté des Français, du côté des Anglais aussi, on avait besoin de main d'oeuvre, donc on a fait venir des travailleurs chinois. Mais ils n'ont pas été combattants. et en ce qui concerne les combattants, il n'y a pas de différence fondamentales, bon on trouvera toujours des différences parce que les italiens se sont battus dans les Alpes, c'était pas très, bon il faisait très froid, c'était difficile, les américains sont arrivés très tard, et donc ils n'ont pas subi les 4 ans et demi, le français, lui, surtout celui qui est en âge de partir, si il est survivant, comme mon tonnelier qui est parti quasiment le premier jour, et qui est resté pendant 4 ans et demi, c'est pas la même chose que celui qui arrive des États-Unis et qui passe 3 mois, a faire la guerre pendant 3 mois, c'est pas du tout pareil, donc il faut voir.

Il faut voir si ils ont connu des secteurs chauds ou des secteurs calmes, parce que quand on connaît l'histoire de la guerre de 14, on ne se battait pas partout en même temps, alors mon grand-père était à Verdun en 1915, mais oui mais Verdun en 1915 c'est totalement calme, c'est en 1916 que ça a chauffé, voyez il faut savoir... ou alors, mon grand-père a été volontaire pour partir à la guerre... oui mais tout le monde devait y aller donc, et le fait d'être volontaire, ça permettait, si on partait pratiquement 3 semaines avant la date normale, on pouvait choisir dans quel arme on combattait, on choisissait l'artillerie pour être tranquille, mon grand-père était volontaire pour l'artillerie. Bon c'est exactement le contraire... bon c'est un détail..

JG

Non mais c'est très intéressant, parce que je suis encore novice en la matière mais j'ai pas l'impression que c'est quelque chose qui transparait beaucoup dans les expositions, dans les musées. on met un peu tout le monde sur le même pied..

oui mais encore que, beaucoup dans les expositions actuelles, dans les années qui viennent de passer, qui étaient des expositions locales, faisaient appel à des documents locaux et donc c'était, vous prenez un village de la Haute-Garonne ou de l'Ariège, ces gens-là ont combattu dans l'infanterie ou dans les tranchées de 1ère ligne, et ils ont pas du tout été de grands généraux ou autres, voyant la guerre de haut et de loin, ils étaient au milieu, dedans et là, on peut avoir une vision très individuelle et très précise de la guerre. Il y a un bouquin que vous pourrez feuilleter à l'occasion, c'est le livre de Jean Norton Cru. Il a fait un livre sur les témoignages, il était lui-même ancien combattant, donc il avait une expérience précise, et il a analysé les témoignages en montrant que tel témoignage était fiable et au contraire, tel autre n'était pas fiable pour telle ou telle raison... l'auteur du témoignage a prétendu être à Verdun... on le trouve en bibliothèque, à la médiathèque de Toulouse je sais pas mais si vous avez accès à la bibliothèque du Mirail d'histoire, là oui, vous êtes sûre de trouver à moins qu'il ait disparu depuis mais bon. Donc c'est très gros livre qu'on est pas obligé de lire en entier mais qu'on peut feuilleter, regarder l'introduction un petit peu et c'est une méthode très intéressante.

JG

Je vous posais aussi la question parce que j'ai lu un article sur la façon dont on exposait la 1ère Guerre en Australie par exemple, ils disaient que l'image elle était très lissée en fait, et que tout était à la gloire du héros, du soldat australien mais que c'était pas une réalité, on ne voyait pas les traces de boue, on voyait pas le sang, on ne voyait pas la souffrance et je trouvais ça très intéressant, parce qu'il y a l'idée d'identité nationale qu'il faut établir et que du coup, c'est ancré ..

RC

Ça voilà, c'est une des façons de montrer les choses, le héros, le soldat qui est allé combattre, en plus pour les australiens ils sont venus de loin, pour aller combattre soit sur le front français, soit surtout sur le front turc, bon qu'est-ce qu'ils venaient faire là... mais il y a aussi une façon de montrer les choses de plus près, et je suppose que ces soldats australiens quand ils ont écrit leur témoignage, ils ont dû être eux aussi très proche de la réalité. Parce que là les australiens ils ont beaucoup souffert aussi.

JG

Et alors, parlez-moi des tranchées... du coup c'est l'objet principal, qu'est-ce que vous en diriez, pourquoi c'est un symbole aussi fort et aussi présent.

RC

Alors, ce que je dirai des tranchées, c'est que premièrement c'était pas prévu. C'est à dire en 1914, on partait pour une guerre qui serait très courte, chacun était persuadé qu'il allait gagner très vite et on imaginait pas qu'on allait creuser des tranchées, la guerre c'était à la surface, c'était 2 armées face à face et il y en a une qui gagne et il y a une qui perd. On en était encore à la guerre de napoléon, les grands mouvements de troupe bon, les tranchées 'n'étaient prévues dans les instructions militaires, que éventuellement on arrive le soir, on a avancé, on arrive on ne va pas marcher pendant la nuit donc on creuse un peu de tranchées pour être à l'abri au cas ou et puis le lendemain matin on repart... c'était pas du tout prévu qu'on allait creuser comme ça des réseaux aussi importants et que ça allait durer aussi longtemps.

Mais à partir du mois d'octobre 14, on s'aperçoit de 2 choses. Première chose c'est que la guerre n'est pas courte, elle continue, mais elle va continuer, elle va reprendre au mois de mars et ce sera terminé au printemps, on croit toujours que ça va se terminer bientôt. Mais elle est pas terminée.

Deuxièmement, les armées sont épuisées. Épuisées ça veut dire, à la fois physiquement, puisqu'on s'est battu depuis début août, enfin depuis le 15 août disons, elles sont épuisées, et une armée épuisée c'est aussi des morts, des blessés, c'est aussi des morts, il faut trouver des renforts, et épuisées aussi les munitions, en particulier les obus. on avait prévu une production qui allait suffire pour un mois et demi de guerre, et puis il n'y en a plus.. et donc on est obligé

de s'arrêter. et les 2 armées sont arrêtées face à face, et là , pour être à l'abri on creuse des tranchées. Les tranchées c'est pour être à l'abri. Parce qu'il y a deux sortes de tirs, il y a le tir de l'artillerie qui part du canon et qui peut venir sur la tranchée, donc là on y peut rien, et il y a le tir des fusils et des mitrailleurs, qui est un tir tendu. Donc si vous êtes dans le sol, vous êtes à l'abri. Bon, on est pas totalement à l'abri, faut pas se faire d'illusions mais on est quand même relativement à l'abri. D'autant que le tir des canons, on est pas au 21ème siècle, c'est approximatif, les canons, 95% des obus tombent à côté.

JG

Ah oui quand même

RC

Ben oui, mais celui qui tombe dessus par-contre alors celui-là...

JG

Oui il fait des dégâts

RC

Donc les tranchées c'est pour se mettre à l'abri, on se met à l'abri en se disant on va repartir, au printemps ça ira mieux, on aura des réserves d'obus tout ça on va repartir. Et on commence à creuser d'une façon un peu sommaire une première ligne, puis on creuse des boyaux pour aller vers une seconde ligne qui sera plus solide parce que peut-être il y aura des outils plus perfectionnés pour l'établir. La première ligne c'est fait avec des pelles, des pioches, un bricolage avec des outils qu'ils ont entre eux, puis une deuxième ligne, quelquefois une troisième ligne, à ce moment-là on a un vrai réseau, les troupes se relaient, vont se reposer à l'arrière puis elles montent en première ligne, quand elles ont passé une semaine en première ligne elles reviennent sont remplacées par d'autres... c'est tout un réseau, tout un système qui n'était pas du tout prévu au départ, puisqu'au départ la guerre devait être une guerre de mouvement, en plein air, à la surface en tout cas et très rapide. Bon là c'est pas le cas. et à partir du moment où ces réseaux sont constitués, ils sont tellement solides qu'ils sont pratiquement imprenables, parce que à partir du mois de mars effectivement il y aura des attaques, mars de l'année suivante 1915, il va y avoir des attaques et, par exemple, ce sont les français qui attaquent, ils vont prendre la première ligne allemande, assez facilement, bon il y aura quand même quelques pertes, mais il reste la deuxième et la troisième et donc il ont arriver là, ils vont pas aller plus loin, et 15 jours après, c'est les allemands qui vont attaquer, qui vont ramener les français en arrière et voilà, il y a des petites... mais jamais on ne réussira à percer, à percer c'est à dire à passer à travers, jusqu'en 1918. Bon en 1918, les Allemands sont tellement épuisés que bon là, c'est fini.

Voilà, les tranchées c'est ça. Alors dans les tranchées, il y a des conditions de vie abominables, on vit dans la terre, on vit dans des terriers d'ailleurs l'expression de terrier, de repère pour les animaux elle est employée souvent, les soldats se disent, je suis agriculteur éleveur... et mes animaux sont mieux traités que moi dans les tranchées, ils sont protégés du froid de la pluie, du mauvais temps, là dans les tranchées il y a rien. On a creusé pour se mettre à l'abri.

Alors à partir de là on va creuser aussi des abris pour les hommes ou ils vont s'entasser a une dizaine dans un tout petit abri, on va essayer de dormir, on va quelques fois mettre un brasero mais aussi bien un obus va arriver pour tout casser... c'est des conditions abominables, on peut pas dire il pleut, je.. hein... c'est, on doit faire sentinelles, on doit surveiller si l'ennemi n'attaque pas, il pleut, il neige, il fait froid, ou il faut au contraire trop chaud, il y a les mouches, il y a des rats, il y a toute sorte de vermine enfin c'est abominable comme vie.

et puis il y a deux moments terribles, au point de vue danger c'est quand on reçoit des obus, donc j'ai dis la plupart tombent à côté mais il y en a beaucoup qui tombent dessus aussi, alors un obus qui tombe sur une escouade de 15 types, c'est 15 écrabouillés, écart... c'est une catastrophe. donc ça c'est terrible pour le soldat qui est là.

et ce qui est encore plus terrible c'est que lui il a 2 armes, il a un fusil et il a une baïonnette que l'on met au fusil mais quand il reçoit un obus qui vient de 5 kilomètres, qu'est-ce qu'il peut faire avec ce fusil... rien. Donc il y a cette idée que c'est le hasard, peut-être on va être tué, peut-être pas, donc c'est, d'où l'expression qu'on employait en français mais qui est aussi vraie aussi, au moins en italien, l'expression de « chair à canon ». On est de la chair à canon, on va se faire pulvériser par les canons, bon si vous lisez des récits sur 14 18 vous trouverez l'expression. Donc il y a les bombardements. Et puis le moment terrible, ce que je disais tout à l'heure à propos de ce soldat qui écrivait au moment où il va... c'est sortir de la tranchée, parce que quand on est dans la tranchée, on est un peu à l'abri et quand on va sortir pour attaquer la tranchée ennemis, ou les ennemis sont eux bien protégés, ils ont des mitrailleuses et tout, vous sortez et vous devez attaquer en courant, dans la boue, dans les trous, dans les barbelés et tout ça bon c'est... et les types ils vous attendent en face..

Quand on est sorti de la tranchée à mon avis, j'ai pas l'expérience mais, là on est dans l'action, mais c'est au moment où on se dit ça y est, dans 3 minutes, il va falloir sortir, l'officier se prépare, et bon... ils écrivent à leur familles en disant bon, je vais peut-être y rester.. Les 2 moments terribles c'est le bombardement et le moment où on va sortir pour aller à l'attaque.

JG

Je comprends mieux effectivement... c'est vraiment la seule fois qu'on utilise la tranchée et qu'on y reste ?

RC

Non, il faudrait remonter aux guerres de Louis 14 je crois, ou il y avait aussi les guerres de siège. à l'époque de Louis 14 il y avait toujours des batailles comme on disait en rase campagne, les 2 armées face à face qui se rentrent dedans, mais il y avait aussi beaucoup de sièges de villes, on assiégeait une ville qui était protégée par des remparts et donc autour de la ville, on creusait des tranchées et éventuellement on préparait une tranchée souterraine pour faire sauter le mur enfin bon.. mais depuis les guerres de Napoléon en particulier, il n'y a pas de tranchées, les guerres de Napoléon c'est des grandes batailles, la cavalerie, on attaque, on se défend, pas de tranchées. La guerre de 70 je pense que là aussi, il n'y a pratiquement pas eu de tranchées, de grandes batailles en rase campagne.

et puis en 1

Voilà c'était pas du tout prévu, d'ailleurs pour les généraux c'était du provisoire, on est obligé de creuser des tranchées pour passer l'hiver et puis au printemps on va repartir dans une vraie guerre, les tranchées c'est pas de la vraie guerre et pourtant ça a duré 4 ans. et quand ils ont débarqué à Gallipoli là-bas aux Dardanelles, pareil, ils ont aussi creusé des tranchées contre les turcs qui étaient en face et la guerre de tranchées a repris.

JG

Je comprends pourquoi c'est aussi fort et aussi présent dans les mémoires et dans les dispositifs de transmission

RC

Bien entendu, la plupart des simples soldats français ont vécu dans les tranchées, d'où le fait que les tranchées c'est le symbole... alors il y a un deuxième symbole de la guerre aussi, c'est la baïonnette. Et là, c'est particulièrement une falsification parce que la baïonnette elle n'a pratiquement pas servi, la guerre de 14 c'est une guerre industrielle, c'est des obus, c'est des mitrailleuses surtout et quand on regarde les statistiques des blessés, parce que dans les hôpitaux ils faisaient des statistiques, un tel blessé au bras, par une balle de mitrailleuse ou un autre blessé à la jambe par un obus... Et à peu près on a compté que les $\frac{2}{3}$ des blessures c'est l'artillerie, 1 tiers les fusils et les mitrailleuses. Et quand vous avez fait un tiers et deux tiers, il reste 0, quelque chose pour la baïonnette. Et c'est normal, c'est une guerre de l'industrie mais c'est resté un peu un symbole. Et là-dessus, il y a... je sais pas si vous allez être obligée de lire beaucoup de livres mais il y en a un qui est très bon sur cette histoire de baïonnette, l'auteur

c'est Cédric Marty, et le titre exact il doit y avoir le mot baïonnette dans le titre. Alors Cédric Marty en plus c'est un toulousain, je connais le nom de l'éditeur, c'est Vendemia mais je dois l'avoir quelque part... (Pars chercher le livre) le coin 14-18 c'est toute cette pièce...

Voilà le livre de Cédric Marty. Alors il est évident que cette photo n'est pas une photo de la guerre de 14 hein, c'est une photo dans les manœuvres parce qu'on peut pas imaginer que, ce soit des français, donc ils attaquent, là, il y a les allemands là, on peut pas imaginer que le photographe soit là, il aurait été descendu depuis longtemps.

JG

C'est pas un peu falsifier l'histoire ça quelque part ?

RC

Moi j'aurai pas mis cette couverture, j'aurai pas mis ça mais on a pas trop de photo de l'époque, alors des falsifications alors il y en a (sors un dossier qui s'appelle TG Bêtises, très grandes bêtises ...)

JG

Le cafard est mort, ah c'est intéressant, cafard, vous savez que pendant le génocide des tutsis, c'était le mot qui était utilisé pour désigner les tutsis, il fallait tuer les cafards...

RC

Alors là le mot cafard, c'est comment dire, quand on s'ennuie, qu'on est triste, c'est un terme d'argot...

JG

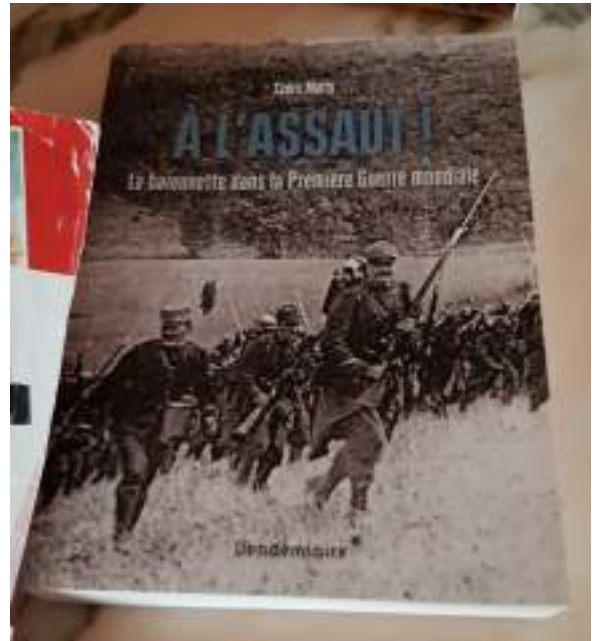
C'est une image très joyeuse qu'on donnait de la guerre, joyeux poilu

RC

Alors voilà, ça c'est encore une très grande bêtise, dans la dépêche, très grand quotidien. Imaginez la guerre de 14 comme ça, des types qui avancent tranquillement...

JG

Effectivement après ce que vous venez de me raconter...





RC

C'est un dessin, c'est pas une photo.

JG

Comment ça se fait ça ? c'était quelle année ?

RC

C'est pendant le centenaire sans doute, la date est effacée mais enfin c'est récent .. voilà, 1998, alors évidemment c'est la régionale de chez nous, c'est nous qui avons gagné, c'est ridicule. Et ça imaginez la guerre de 14 comme à l'époque du 17ème siècle... il y en a d'autres, il n'y a pas que ça

JG

Juste par curiosité, qu'est-ce que vous vous auriez mis comme couverture

RC

Peut-être un monument au mort avec un soldat qui montre sa baïonnette, mais un monument au mort on sait que ça ne prétend pas être une photo de bataille. Voilà ça par exemple... bon c'est quand même le nouvel obs.. bon ça c'est ridicule, ça tient pas debout ce genre de photos. Regardez... les Allemands sont censés être là, les Français attaquent, les allemands sont là. Bon, ils tirent dessus... le photographe il est là tranquillement, il fait sa photo, bon, ça tient pas une seconde..

Lui le chef, on lui a dit tu te tournes vers le photographe et tu fais le geste là comme ça...

JG

en fait, c'est une reconstitution...

RC

C'est une reconstitution. Là on le voit pas bien parce que c'est une copie de copie mais quand vous regardez l'original, ce type là il se tourne vers l'appareil photo en rigolant. Je pense pas que quand ils attaquaient comme ça face aux mitrailleuses.... le problème c'est de dire que c'est une photo réelle, que l'on fasse une photo de propagande, bon très bien. Ça, par exemple ça, là personne ne va dire c'est le réel, bon c'est une caricature.. tandis que là le Nouvel Obs, voilà, nous dit c'est une photo prise sur le terrain



JG

Quand vous dites propagande, de qui pour quoi exactement ?

RC

Propagande des autorités pour convaincre les français dans ce cas-là, mais il y a pareil en Allemagne, exactement pareil, qu'on a, c'est nous qui avons le droit, c'est nous qui avons la force, donc là ça montre plutôt qu'on a la force, on attaque, même si il y a eu... alors à ceux-là on leur a dit, toi tu fais le mort etc...

JG

Et ça, c'est fait en quelle année à peu près, cette photo ?

RC

Ah ben la photo a dû être faite pendant la guerre mais à 50 kilomètres après, loin du front, c'est pas possible que ce soit le front vous voyez...

JG

C'est fou de voir que ces images perdurent, jusque-là et jusqu'au Nouvel Obs.

RC

Alors je sais pas si il a mis des photos à l'intérieur... alors cette photo, là, ça rappelle exactement ça... voyez, le geste... sauf que ça c'est une peinture, donc le peintre il a pu imaginer tout ce qu'il voulait... ça c'est une photo, une photo qui reprend la thématique de ça.. et pareil pour là, celui-là il monte à l'assaut aussi, à la tête de ses hommes et il a toujours le même geste... donc ça c'est le brave soldat allemand qui combat contre cet espèce d'animal, araignée ou je sais pas trop quoi, les anglais... alors en France on a exactement l'inverse, le brave soldat français qui est entrain de lutter contre l'araignée ou le scorpion ou je sais pas quoi, un animal très dangereux qui est l'allemand, là c'est exactement le même thème mais inversé..

JG

Alors par contre, vous m'avez fait remarquer la position la façon de tenir la baïonnette lui...

RC

Ben il a pas de baïonnette, il combat avec la crosse du fusil

JG

C'est un peu comme une massue en fait... c'est intéressant...

RC

Oui il le tient comme une massue oui... c'est un peu le soldat allemand qui combat pour la liberté du... ça y ressemble un peu, et il menace le monde entier et heureusement le brave soldat allemand va l'empêcher.. alors, une différence entre la France et l'Allemagne, c'est que pour les français, la guerre de 14-18 c'est la grande guerre, pour les allemands non. Pour les Allemands la grande guerre c'est la deuxième. et oui, parce que d'abord la première ils l'ont perdu, la seconde aussi mais enfin, ça été encore plus terrible la seconde que la première. Pour les Français la seconde guerre mondiale a fait beaucoup moins de perte que la première. je crois que pour la première guerre mondiale, pour les français ça fait à peu près 1 million 400 000 morts, et pour la deuxième, j'ai pas le chiffre exact, mais beaucoup beaucoup moins, peut-être 300 000, parce que la deuxième guerre mondiale



pour la France elle a commencé en 39 et elle a fini en 40 puis elle a repris en 44 pour finir en 45, alors que les allemands ils ont combattu de 39 à 45, sur les 2 fronts, contre les russes, contre les anglais, contre les américains.. donc pour eux la grande guerre c'est la deuxième, c'est sur

JG

Et comment ils désignent la première guerre

RC

Et ben, ils appellent ça la 1ère guerre mondiale, la guerre de 14-18 mais pas l'expression la grande guerre. il me semblait avoir lu, vraiment là de mémoire, un historien allemand qui parlait de catastrophe, la plus grande catastrophe du 20 siècle ou quelque chose. Je pense que pour les Allemands, la plus grande catastrophe c'est la deuxième la deuxième qui a a la fois des pertes considérables, des pertes de territoires, le fait que l'Allemagne est divisée en deux, jusqu'en 90 par-là, et puis le génocide des juifs c'est un truc aussi... qui pèse...

JG

J'ai vu qu'il y avait des mémoriaux, des centres mémoriels, créés à la fois par les Français et les Allemands, du coup ça suppose qu'ils se mettent d'accord sur des discours communs justement...

RC

Alors celui que je connais c'est celui qui est à l'Hartmannswillerkopf.. kopfs ça veut dire tête, c'est un sommet des Vosges, c'est dans les Vosges, qui... alors vous savez que la frontière en la France et l'Allemagne passait au sommet des Vosges à ce moment-là, parce que la France avait perdu l'alsace et la lorraine en 71 et c'était territoire allemand, et là il y a un sommet qui porte ce nom et que les français ont appelé, Hartmann Villers, le vieil Armand. Bon, c'est une francisation, le vieil Armand... et c'est juste là, à l'ancienne frontière, ou il y a quelques années, je sais pas 5 ou 6 ans, le temps passe... il y a eu une sorte de musée, de mémorial franco-allemand. Inauguré par, je sais pas si c'était pas le président hollandaise à l'époque et Merkel, enfin bon Merkel elle est là depuis 11 ans, en France ça passe un peu plus... mais le président français et la chancelière étaient là, et là je pense que le discours a été identique parce que c'était un discours dans le sens de ce que je fais moi, c'est à dire les témoins, les témoins les gens ordinaires, pas les grandes batailles, pas les grands états, pas la gloire, mais la vraie vie quotidienne.

JG

Est-ce que vous diriez justement, enfin c'est ce que j'entends dans votre discours, qu'au début on parlait des batailles et puis que petit à petit on a glissé vers quelque chose de plus humain, on est rentré dans la vie quotidienne ?

RC

oui, mais c'est que autrefois, on était dans un système ou c'était plutôt les classes dirigeantes qui produisaient le discours historique, d'où les grands batailles, la diplomatie, les chefs d'état, les ministres, les généraux bon... et puis le temps passe et les historiens s'aperçoivent que c'est pas suffisant, et c'est vrai qu'il y a une tendance très claire depuis quand même déjà peut-être 50 ans, vers la guerre des gens ordinaires, comment ils ont vécu, qu'est-ce qu'ils ont fait, comment ils ont souffert... donc les hommes sur le front, les femmes à l'arrière aussi, on s'intéresse beaucoup à ces questions-là...

JG

Est-ce que c'est lié au fait que les témoins disparaissent, qui fait qu'on s'intéresse à la guerre différemment... parce que parfois la perte fait qu'on ...

RC

Moi je pense que c'est surtout une question de démocratisation, à la fois démocratisation de la culture, de la vie politique, il n'y en a plus seulement pour les grands personnages mais il y a aussi les gens ordinaires. Alors le fait que les témoins aient disparu, alors ils ont disparu à l'heure actuelle, mais ils ont laissé leur témoignage, d'où peut-être un espèce de culte de

l'ancêtre, de se dire mon grand-père à fait ça, il a laissé... est-ce qu'on pourrait pas le publier... parce que voilà, mon tonnelier dont je parlais tout à l'heure, Louis Barthas, il a écrit un manuscrit formidable, vraiment formidable mais en tant que tonnelier, il ne pouvait pas lui venir à l'idée de l'apporter à un éditeur, c'était impensable pour aller chez un éditeur il fallait être un écrivain professionnel, donc il l'a gardé, il l'a pas sorti et c'est la génération des petits enfants qui a sorti ce texte, on l'a publié. Et on l'a publié, à l'heure actuelle, on reçoit encore des témoins, ah mon grand-père a fait ci, est-ce que ça vous intéresse, est-ce qu'on peut le faire connaître... mais autrefois on pouvait pas imaginer, c'était les écrivains professionnels, les généraux, les officiers, les grand personnages, qui seuls avaient le droit de s'exprimer et souvent ces gens-là se mettaient en valeur et quelquefois ils arrangeaient les choses à leur avantage. Alors que le simple témoin qui écrit pour lui, qui écrit parce qu'il a besoin de garder une trace, il a aucune raison de tromper son public. Alors il faut faire attention quand même, il ne s'agit pas de dire que parce que c'est un simple artisan il dit la vérité, il faut vérifier, il faut... et dans le cas de ce Louis Barthas, j'ai fait plein de vérification, j'ai trouvé des photos qui correspondent exactement à ce qu'il a écrit, j'ai trouvé d'autres témoignages qui disaient exactement la même chose, bon... on peut... Le travail de l'historien c'est ça... il faut pas se laisser prendre par l'émotion, bien sûr c'est intéressant, moi c'est mon grand-père qui a fait la guerre de 14, il a pas laissé de traces donc avec ce tonnelier je retrouve un peu ce que peut-être mon grand-père aurait pu vivre et connaître voilà, donc il y a une part d'émotions mais bon il faut dépasser ça et il faut se dire, bon cette photo, est-ce qu'elle est juste, oui, on réfléchis et non, on s'aperçoit que non, ça marche pas ... est-ce que ce dessin correspond à la réalité alors là, n'en parlons pas, c'est trop ridicule, c'est trop idiot... ou bien comme a fait Cédric Marty, on parle toujours de la baïonnette, mais est-ce que vraiment elle a été l'arme décisive de la guerre ? pas du tout, surtout la guerre de tranchée. Je sais pas si on le voit bien là mais ... ce sont des fantassins.. donc le fusil par de là, la crosse arrive jusque-là, la baïonnette est là. Donc ça fait à peu près dans les 2 mètres de long... les tranchées faisaient quelquefois 1m50 de large alors comment on peut se battre à la baïonnette.. ça tient pas.. mais c'est resté..

JG

Souvent, je reviens dans l'espace du musée, on remet pas en question, on n'explique pas la démarche qui conduit à ...

RC

Je crois qu'à l'heure actuelle de plus en plus on essaye de faire ça.. il est possible que les musées anciens soient dans des traditions un peu dépassées.

JG

C'est vrai qu'il y a beaucoup de rénovations de musées autour de la guerre en ce moment.

RC

Oui oui, ben ça vient de là. C'est que on ne peut pas accepter les façons de présenter un musée comme c'était autrefois, c'est pas possible.

Alors voilà cette photo, vous l'avez vu à la télé cet épisode, c'était à Verdun en 2016 peut-être, ou il y a une toute une mise en scène, par un type un peu connu, comment il s'appelle... Dorschlendorff ? et l'idée ça été de faire courir à travers un cimetière militaire de 14-18 des jeunes franco allemands, français ou allemands, et de montrer que la vie continue, et que à l'époque on s'entretuait et maintenant on est..

JG

On court sur les tombes..

RC



Non pas sur les tombes à travers, et c'était le symbole de la réconciliation franco-allemande... alors c'est vrai que ça a été controversé hein... ça été très controversé, on a dit, comment, oui, courir sur les tombes bon.... et d'autres on dit non c'est l'espoir...

JG

Oui c'est une façon de se réapproprier le lieu...

RC

Alors il y a beaucoup d'expériences pédagogiques, ou les élèves prennent connaissance là... ils sont en train de monter sur le plateau et c'est dur, c'est pas facile et quand on arrive en haut on leur explique que si ça avait été la réalité, comme il y a avait plein de mitrailleuses là, ils seraient pas arrivés au bout...

JG

C'est intéressant... J'ai vu une initiative, je crois que c'était au Flanders museum, ou ils avaient un programme... alors ils mettaient les jeunes dans la peau de soldats australiens, alors ils leur mettaient des uniformes et ils leur attribuaient le nom d'une personne morte... je trouve que c'était assez intéressant comme façon de faire...

RC

Oui oui. Là c'est un collègue qui a fait des initiatives pédagogiques avec l'histoire et les arts plastiques, donc ils sont en train de dessiner un paysage comme l'avait dessiné un peintre de l'époque de la guerre... bon il s'est passé plein plein plein de choses-là... en plus c'est un collège de, comment dire, réseau de réussite scolaire, zone un peu difficile ..

JG

Depuis quand on enseigne la grande guerre à l'école...

RC

On l'enseigne depuis la grande guerre. Le premier manuel, le fameux manuel de l'école française de Jules Isaac, voyons c'était... la table des matières n'est pas très très bien faite... voilà, le premier manuel il date de 1921 et c'était un supplément... donc les élèves avant la guerre avaient un manuel, qui allaient jusqu'à 1912, et après la guerre, l'auteur du manuel a apporté un supplément qui est uniquement sur la grande guerre, supplément au cours sur le 19ème siècle. Donc voilà, ça commence là, et à partir de là, on a enseigné la grande guerre.

JG

Vous avez dit Jules Isaac, la personne qui a écrit ? et il était historien, il était ... ?

RC

Il était historien, il était auteur de manuels, et il a fait la guerre. Dans cet article ce qui est intéressant c'est de voir l'évolution du même manuel, à travers 1921, les années 30, les années 50... de voir... là c'est ultra patriotique là, et après le gars il a quand même un peu réfléchi, il évolue, il fait un peu de place aux Allemands... alors que là c'était les allemands, les méchants irrécupérables... le fait qu'il commence de l'histoire bataille, la Marne tout ça, des détails sur les généraux et après il y a quand même des témoignages des combattants etc.. bon là c'est un document de propagande, voilà, c'est ça un document de propagande.. les allemands ont pris l'alsace, lorraine aussi mais



l'alsace, et donc l'alsacienne... dans les documents de propagande il y a toujours un signe, cette espèce de coiffe, c'est l'alsacienne, donc c'est l'Alsace, c'est la France, c'est l'Allemagne.. donc allemande, jamais... français toujours... voilà, un document de propagande tout à fait...

JG

C'est marrant parce qu'on ne lit pas forcément aujourd'hui on ne lit pas de la même façon... moi qui suis novice, ça me fait penser à, je me suis rendue compte qu'il y avait beaucoup de dispositifs autour de la première guerre mondiale qui jouaient sur la question de la famille, du couple, de l'amour.. là par exemple, je vais rencontrer la conceptrice du spectacle les amoureux de Verdun au puy du fou, et c'est vrai que je me suis rendue compte.. alors je sais pas encore quel discours ils portent à l'intérieur.. c'est intéressant ce parti pris... je sais pas du tout si ça faisait avant, ce que ça peut amener, est-ce c'est parce qu'on s'identifie plus... je me pose la question de savoir... c'est récent peut-être vous pensez, la question de la famille, on va vers l'humain en fait, l'intime quelque part. ..

RC

D'où l'intérêt des correspondances, même si dans les correspondances on ne dit pas tout. Alors en ce qui concerne les correspondances par exemple... A Paris, au château de Vincennes, il y a les archives militaires et notamment il y a les archives des censeurs, du control postal... de temps en temps, on prend les lettres des soldats d'un régiment, on les lit, on les examine et on fait le bilan.. et la seule chose qui intéresse les censeurs c'est de savoir si les soldats ont un bon esprit ou un mauvais esprit, c'est à dire, est-ce qu'ils ont un bon moral, est-ce qu'ils sont d'accord avec la guerre ou bien est-ce qu'ils sont prêt à se mutiner, à se révolter... et dans leurs statistiques, ils disent par exemple, bon esprit 7 %, mauvais esprit 6% et sans intérêt, 85 ou 87 % , mais sans intérêt pour eux les censeurs.. mais pour l'historien c'est autre chose, parce que l'historien lui il s'intéresse aussi à , dans quelle langue on écrit, est-ce qu'il y a des sentiments d'affection, d'amour etc.. est-ce que le mari donne des conseils à sa femme pour cultiver la terre ou des tas de choses comme ça, est-ce qu'il se préoccupe des succès scolaire des enfants bon.. c'est des choses qui n'intéressaient pas les censeurs, non, sans intérêt...

JG

C'est intéressant, ils mettaient des pourcentages ..?

RC

Oui bon c'est facile, on a 300 lettres, on les lit, on dit celui-là il est bon, celui-là sans intérêt...

JG

J'aurai pensé qu'il y aurait plus de lettres à censurer en fait, vu ce que vous me racontez ça a l'air tellement difficile cette guerre...

RC

Et non, parce que les soldats savent que la censure existe...

JG

Donc ils se censurent eux-mêmes

RC

Exactement, en disant ça je peux pas te le raconter mais quand je viendrais en permission je te le raconterai...

JG

Ou pas quelque part...

RC

Ou pas...

JG

Peut-être cette censure perdure un petit peu ?

RC

Oh il y a toute sortes de moyens de détourner la censure, mais ça vous intéresse peut-être pas là maintenant...

JG

Non non, peut-être une prochaine fois (rires) et alors qu'est-ce que vous pensez des reconstitutions historiques, des batailles quand on reconstitue une bataille à laquelle le public peut assister...

RC

Bon il paraît que ça plaît aux gens, ça plaît aux publics, pourquoi pas mais c'est pas la réalité bien entendu.. c'est pas la réalité, les types qui sont déguisés, ils aiment bien se déguiser, ils se déguisent avec des uniformes propres déjà, ce qui est une contradiction totale avec la réalité, quand on voit les vraies photos des soldats, ils sont dans vêtements rapiécés, ils sont parti au départ en pantalons rouges, et au bout d quelques temps ils mettent une salopette bleu, ou le pantalon s'est déchiré, enfin bon... les soldats c'est on se bat, on fait pas de la parade, par contre ces gens-là aiment bien faire de la parade. Alors la guerre 14-18 les gens aiment bien faire des reconstitutions, mais ce qui est encore plus prestigieux c'est les guerres de napoléon parce que là il y a des plumés, toutes sortes de fanfreluches,

JG

C'est l'effet visuel en fait quelque part ..

RC

Voilà, c'est du visuel, et le public il regarde ça, c'est amusant, voilà de temps en temps il y a un canon qui tire à blanc et ça fait « fouum » donc voilà... et puis il y a des cavaliers. Bon moi personnellement ça m'intéresse pas, parce qu'en ayant lu des témoignages je suis beaucoup plus près de la réalité que dans les reconstitutions... mais ça existe, il y a des clubs de gens qui sont fanatiques ...

JG

Pour le grand public est-ce que parfois c'est pas une façon de les intéresser, de les faire plonger un peu dans la vraie histoire...

RC

ça peut.. ça peut être, oui.. je sais pas ... moi je pense que c'est surtout des gens qui aiment se déguiser

JG

alors j'ai une dernière question, je vais pas non plus vous mobiliser toute la soirée même si c'est passionnant.. alors moi je parle de médiation, parce que c'est de là que je viens, mais c'est finalement un terme que j'entends peu chez les historiens, qu'est-ce que vous entendez vous par le terme de médiation, on parle de médiation de l'histoire, qu'est-ce que ça vous évoque ?

RC

Ben le travail de l'historien, c'est de rendre accessible un certain nombre d'informations au public, donc moi c'est ce que j'ai fait avec les livres, les articles, les conférences... quand je fais un livre, j'essaye de faire un livre assez accessible aux gens ordinaires, je suis pas un fanatique des notes de bas de page... vous avez les historiens bon souvent, vous avez un texte qui tient ça, et puis les notes... bon... donc je veux être accessible, je veux être lu et je veux faire lire les récits intéressants des combattants, donc pour moi la médiation c'est ça, c'est de rendre les choses accessibles.. en essayant de les rendre le plus près possible de la vérité et de démonter toutes ces falsifications, là, c'est passionnant de démonter .. bon il y en a ... des quantités.. et souvent les gens n'ont pas beaucoup d'esprit critique.. à partir du moment où c'est publié, alors là c'est le nouvel Obs... le nouvel Obs c'est du sérieux.. Ben non... il faut avoir un peu d'esprit critique et j'ai remarqué que 'était ce qui manquait beaucoup, alors qu'on dit qu'aujourd'hui les gens font très attention à tout, mais non, c'est aussi l'époque des fake news donc euh, c'est pas Trump qui les a inventé...

JG

Je travaille pas mal avec des étudiants et je leur dis, mais réfléchissez, essayer de faire votre propre avis, allez chercher, confronter les informations... mais c'est vraiment intéressant, du

coup ça me donne encore plus envie d'aller voir les publics et de voir qu'est-ce qu'ils vont sortir de ces dispositifs immersifs justement, et de voir comment ils vont traiter cette histoire...

Juste, dans les autres symboles, il y a le coquelicot non ?

RC

Alors ça c'est pour les Britanniques, c'est un symbole britannique. Je pense que ça vient du fait qu'ils ont participé très fortement à la bataille de la Somme, et à une saison où les champs étaient couverts de coquelicots, et je pense que ça vient de là...

JG

Je l'ai trouvé plusieurs fois en France, quelque chose que je voyais revenir, le coquelicot qui est très présent...

RC

Je sais pas si vous avez vu cette série, qui commence à être ancienne, qui s'appelle black Adder, c'est une série britannique avec un fameux comique là, Rohan Atkinson qui est le héros principal et donc la série c'était Rohan Atkinson à travers les âges, depuis le moyen âge jusqu'à la guerre de 14, et donc la dernière séquence, c'était, il est dans les tranchées avec son, il est capitaine d'un groupe et ils vont sortir de la tranchée, et ça se termine là, on voit le champ de coquelicots. C'est-à-dire ils sont sortis, ils se sont fait liquider et il reste le champ de coquelicots...

JG

Donc c'est un symbole à la fois géographique un petit peu, un petit peu ..

RC

Oui la nostalgie... le...les cimetières britanniques dans le nord, les tombes sont décorées, d'un coquelicot etc... et quand, on parlait tout à l'heure des touristes qui viennent sur la tombe de l'arrière grand-oncle ou autre, ils apportent souvent un coquelicot.

JG

D'accord, donc c'est un symbole fort

RC

Oui oui, c'est un symbole très fort. Là il faudrait vérifier, mais je crois qu'autour de la tour de Londres, cette fameuse tour, ce château-là, à Londres, ils ont planté aussi tout autour des coquelicots... et donc ça montre que ce vieux symbole de 14-18 il est toujours présent, fortement présent...

JG

C'est ce que je vois, qu'il y a vraiment un attachement fort, même si l'engouement après le centenaire se tasse un peu....

JG

Bon je vais peut-être vous laissez tranquille, ça fait une heure et demie que je vous questionne...

RC

Bon on pourrait parler encore pendant des jours et des jours si vous avez d'autres moments, ou d'autres questions pour approfondir ceci ou cela... vous avez mes coordonnées...

JG

Absolument, merci ! (j'explique ce que je vais faire et visiter, dont Neuville et la borne d'Arras)

RC

Alors à Neuville il y a aussi le monument aux fraternisations... c'est quelque chose aussi il y a 50 ans qu'on pouvait pas imaginer, qu'on fasse un monument aux fraternisations entre français et allemands, ça a été inauguré en 2015. François Hollande... on a certainement une photo là dedans...

JG

Finalement, j'ai l'impression que ce centenaire il a été l'occasion d'un vrai rapprochement non ???

RC

Oui, alors il me semble bien qu'il y a une photo là... c'est l'inauguration du monument des fraternisations en 2015. C'est François Hollande. Donc c'est peut-être là qu'il y a la borne ?

JG

Je ne sais pas, peut-être effectivement, je vais regarder, j'ai pas encore été du coup je ne sais pas trop...

RC

Alors ça, au point de vue des nouveautés, c'est extraordinaire, la 1ère tentative d'en créer un, c'était à la fin du siècle, c'était en 19... 93 je crois... et aussitôt il y a eu une levée de bouclier, non, bien sûr on est amis avec les allemands mais pas question de faire un monument ... il faut attendre encore 20 ans de plus pour pouvoir le faire..

JG

Qu'est-ce qu'il s'est passé en 20 ans ?

RC

Et ben les sentiments évoluent, il y a des sujets, comme ... il y a des sujets, comme ce qu'on appelle les fusillés pour l'exemple. C'est à dire que c'est l'armée française, enfin les chefs de l'armée française qui décident qu'il faut fusiller tel ou tel soldat pour un acte d'indiscipline ou euh... il y a 50 ans il ne fallait pas en parler de ça, c'était tabou, c'était sacré, olala, non surtout pas ! Maintenant, ça a commencé avec un discours de Lionel Jospin en 1998, il a dit bon ces gens-là ils ont peut-être craqué, maintenant on peut les comprendre dans les conditions où ils étaient etc... et depuis il a eu des bouquins qui ont été faits, il y a eu une exposition à paris sur la question... et les fusillés maintenant on en parle et on a même rajouté le nom de certains fusillés pour l'exemple sur les monuments, alors que jusque-là il ne fallait surtout pas en parler, c'était des condamnés, des gens qui avaient trahis entre guillemets... mais dans les conditions où ils vivaient, on peut comprendre leurs attitude, et aujourd'hui on le comprends, mais il y a 50 ans on les comprenaient pas..

JG

C'est vraiment une question de mentalité vous pensez, c'est pas le fait qu'on s'éloigne de la guerre qui fait que...

RC

C'est une question de mentalité, autrefois on était sous la coupe d'un paternalisme, d'un moralisme patriotique auquel il fallait pas toucher, mais ces gens-là ont disparu aussi et le temps passe et on a beaucoup évolué, donc les fusillés, les fraternisations c'est des thèmes qu'on ne pouvait pas évoquer autrefois...

JG

Alors c'est intéressant que ce soit un politique, un homme politique qui l'évoque et qui quelque part autorise...

RC

Un exemple d'évolution c'est que quand Jospin en a parlé en 98, aussitôt toute la droite qui lui est tombé dessus mais 10 ans après, Sarkozy a repris le discours de Jospin, donc ça montre que les choses ont évolué

JG

D'accord, merci beaucoup pour toutes ces informations et pour votre temps ! Je vais vous laisser tranquille ! Merci !

Retranscription entretien : Alain Jacques

Interviewé : Alain Jacques, archéologue, Arras

Date : 30 novembre 2021

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour, merci d'accepter de faire cette interview et de répondre à mes questions. Pour rappel, je travaille donc sur la question des reconstitutions des tranchées et des expériences de médiation immersive. Alors allons-y, votre point de vue, ça m'intéresse beaucoup justement votre point de vue d'archéologue, déjà sur la médiation en général et puis plus en particulier sur ses expériences dites immersives qu'elles soient numériques ou tangibles.

Alain Jacques (AJ)

En tant que professionnel de l'archéologie, si jamais on n'arrive pas à se faire comprendre par un large public, c'est une partie un peu de notre démarche qui tombe à l'eau. On ne fouille pas uniquement pour se faire plaisir, et ramasser quelques bouts de poterie ou quelques monnaies, le but de la manœuvre c'est bien d'essayer de comprendre ce qu'il s'est passé sur un site des origines jusqu'à hier soir, ça explique pourquoi dans une ville comme Arras on s'est intéressé de l'époque gauloise à la guerre de 14, voir même maintenant à la guerre de 40 d'ailleurs, et donc l'idée c'est de créer, dans cette évolution de voir comment un site et une communauté évolue sur 2500 ans. Il y a une époque où nous avec nos plans, nos photos, avec les artefacts, en tant qu'archéologue on voit comment ça se passe parce que le but numéro un c'est les rapports scientifiques mais dans un deuxième temps, et surtout quand on travaille pour une collectivité comme la ville, enfin en gros les collectivités territoriales, on a aussi un travail de médiation à réaliser. C'est pratiquement notre contrat aussi. Mais ce côté-là est très plaisant parce que c'est des gens qui ne suivent depuis presque un demi-siècle, de fouille sur Arras, on a commencé dans les années 76, et à chaque opération de fouille, quand la sécurité le permet il y a forcément des portes ouvertes. Sur le site parce que en fait on est sur le territoire d'une ville, avec des gens qui tournent autour de nous, c'est une ville de 50 000 habitants donc on ne voit travailler, on nous questionne, ils sont dans leur quartier, on est dans la parcelle voisine à la leur, donc il y a un questionnement j'oserai dire continu entre les gens, entre les habitants de la commune et le lieu de fouille. Donc on a toujours été très rapidement en communication si vous voulez avec les habitants. À tel point que, à une époque, on pouvait dire qu'on allait chez l'archéologue comme on va chez le boucher. Ce qui est d'ailleurs très intéressant parce que les gens trouvaient des choses, des pièces de monnaie, des céramiques, des livres anciens... Ils n'hésitaient pas à sonner à la porte du service en disant voilà j'ai trouvé ça dans mon jardin qu'est-ce que vous en pensez ? Et il y a pas mal de belles découvertes qui ont été faites chez les gens ou alors quand ils creusent, par exemple tout n'est pas fouillé sur Arras il faut que ce soit des travaux importants de terrassement par contre les gens font des trous pour y mettre un puisard, pour y mettre un arbre, et à ces occasions-là qui ne sont pas observées par les archéologues, parce que la surface est petite, on peut quand même y faire des découvertes. On peut par exemple trouver un trésor de pièces d'or. On peut aussi trouver des sépultures. Et ça comme personne n'est effrayé par l'archéologie et plus ou moins intéressé, et puis une formation si vous voulez depuis 50 ans, les gens savent qu'il y a un service, on a une adresse connue, on sait également qu'on ne va pas bloquer le chantier pendant des lustres donc les gens ne sont pas effrayés. Donc on part de ce

constat où il y a un rapport depuis des décennies de confiance on va dire, de relations entre le public, le grand public et on a fait aussi à une époque des valises pédagogiques. On allait dans les écoles, petite classe jusqu'au lycée. Et on adaptait notre discours, notre conférence sur les découvertes récentes, ou même ben tiens par exemple la semaine prochaine je suis dans un collège, collège lycée, c'est la rue de Baudimont, qui est la rue principale authentique et le lycée fait une extension pour une cantine et bien sûr il y a une fouille et donc tous les profs d'histoire sont venus nous voir en disant il faudrait nous faire une conférence, il faudrait qu'on puisse voir, en fait c'est une leçon d'histoire sur place pour les étudiants. Donc ça c'est dans notre contrat et pratiquement dans notre ADN depuis toujours. Portes ouvertes, relation avec le public, et quand on est quelque part, notamment dans les collèges et tout ça on fait des conférences. On est bien sûr adhérent à toutes les associations arrageoises, type académie d'Arras, association de sauvetage du patrimoine des choses comme ça. Et là aussi on fait des conférences et on les tient au courant. Et, on a également suivi l'évolution un petit peu des moyens des médias et quand nous a proposé justement de faire le Timescope, on n'en a fait trois sur Arras, un consacrée à la première guerre mondiale, parce que c'était de l'actualité du centenaire, qui est toujours d'ailleurs en activité, un deuxième sur le Moyen Âge, c'est une fouille sur la petite place Arras, c'est un peu l'épicentre commercial de la ville, donc là il y a aussi un Timescope sur le XVIIe siècle, et un autre sur la citadelle d'Arras qui est passé du militaire au civil et on voulait montrer de la construction de la citadelle avec le passage de Vauban, donc trois expériences, deux en ville, une en campagne, et donc on voit aussi par rapport à ça, même si le matériel est plus solide, qu'il n'y a pas de dégradation et ça aussi c'est intéressant. Il n'y a pas de tags, on essaye pas de casser le matériel, donc il y a quelque part un respect de l'information qui est très visible à travers ça. Mais les autres expériences c'était plutôt, donc on a pris contact, comme on avait une bonne réputation sur la Première Guerre mondiale, on a été contacté par la BBC, on travaillait beaucoup avec les Anglais, parce que les Anglais comme d'habitude sont toujours en avance sur les fouilles notamment, et j'étais un peu le correspondant des équipes anglaises pour faire des fouilles dans les Hauts de France, Picardie, Nord Pas de Calais, et j'étais le point pivot pour les relations avec la DRAC, en France comme vous le savez, il faut fortement forcément une autorisation de l'État pour fouiller, et les Anglais ne connaissaient pas la législation française et je servais un petit peu de relais entre les autorités, les instances archéologiques françaises et nos collègues britanniques qui sont venus travailler plusieurs fois, on a ouvert plusieurs chantiers ce qui permettait moi à la fois de voir ce qui était trouvé et de participer réellement aux fouilles en cours, et la BBC nous avez contacté pour refaire un film, vous l'avez trouvé non ? Vous avez cherché ?

JG

Non honnêtement je n'ai pas eu le temps hier mais je vais le chercher

AJ

C'est pas grave, je ne vous en veux pas

JG

J'ai regardé le site de la main de Massiges par contre...

AJ

Donc c'est bien hein ?

JG

Oui c'est très intéressant

AJ

Il y a, alors il faut prendre contact avec Éric Marchal, il a reçu, il y a beaucoup de films qui sont faits chez lui, même ça a servi je ne sais plus pour Florent Pagny quelque chose comme ça, ou Obispo ou je ne suis plus et donc ça sert beaucoup de fond, notamment pendant le centenaire ça a servi de fond pour des documentaires et autres. Et c'est très bien fait, c'est un des rares sites où effectivement comme je disais on creuse des tranchées anciennes, et c'est fait de façon

correcte, de façon archéologique, toutes les données sont photographiées, recueillies, il y a parfois d'ailleurs des sépultures françaises, allemandes, qui ont été retrouvées au cours des fouilles, c'est suivi par la DRAC Champagne-Ardenne, et c'est un peu, c'est un chantier pilote à ce niveau-là, en fait ça pourrait être de l'utilité de fouiller les tranchées et de les rendre au public. Je pense que pour vous c'est vraiment l'expérience en cours qui est peut-être l'une des plus intéressantes et l'une des plus abouties. Ça je pense que c'est intéressant. Et ils n'hésitent pas, les gens qui sont là, ce sont des bénévoles, qui passent beaucoup de temps dessus, mais qui refont en fonction des données de fouille, ils remettent en état des piquets, des piquets en bois, les reconstitutions de tranchées, ils ont une bonne documentation aussi, ils ont une bonne documentation sur le lieu, photos allemandes, photos françaises, les plans tout ça donc ce n'est pas du tout du hasard, c'est prévu, et ils n'ouvrent les tranchées que sur des portions qui peuvent être restaurées dans la foulée si vous voulez. Ce n'est pas laissé à l'abandon, ce n'est pas un terrain de fouille et on s'en va, Éric Marchal habite sur place, dans le village de la Main de Massiges. Donc c'est une belle expérience je pense qu'il faudrait être en contact avec lui, il est charmant en plus et il faut vraiment voir l'historique, il vous expliquera bien sûr mieux que moi, cette aventure, de cette expérience. Et nous ce qu'on avait réalisé entre Cambrai et Arras dans le petit village de Flesquières, là pour le coup nous on avait un terrain libre donné par la mairie je crois, et on a réalisé à la pelle mécanique à des endroits où il n'y avait jamais eu, enfin si on a trouvé quelques vestiges. Il y avait quelques vestiges mais qui n'étaient pas répertoriés, ni cartographiés, et on a ouvert donc une tranchée et c'est là où on a tourné le documentaire. Et là pour le coup c'était les Anglais, avec la BBC avec certains moyens, moi j'avais prêté des objets venant de fouilles, et qui ont été remis en situation, pour essayer d'être le plus près possible de la vérité. Donc ça c'est, soit le Timescope en virtuel, soit la tranchée fouillée et remise en état de la main de Massiges, ou on part à ex-nihilo et on crée une expérience en film, un documentaire, ça, ça a été les... Et récemment on avait fouillé un endroit aussi... Et on l'a gardé. Il faut aller voir le Moulin Rouge, le Moulin Rouge à Thélus, ou le Moulin Barthas. Alors le Moulin Barthas c'est une expérience intéressante aussi et qui a été préservée, et c'est vrai qu'il a été préservé, oui c'est vrai qu'il a été préservé. Alors là ça parle d'une discussion après une bière, j'avais retrouvé des photos d'une fraternisation en 1915 entre les Français et les Allemands. Et j'avais acheté ce lot de photos parce que c'était dans mon secteur. Et on a réussi, on s'est dit ce serait bien de pouvoir le localiser donc on le localise, et on s'aperçoit, à l'aide des cartes d'époque, on s'aperçoit qu'il y a un moulin, qu'il y a les ruines d'un moulin. Donc très facilement dans les champs on a repéré les briques, ça faisait un grand cercle en briques... Et comme c'était sur une zone industrielle, on a demandé à la communauté urbaine d'Arras si on pouvait disposer du terrain pendant quelques semaines pour faire un grand décapage et on a retrouvé effectivement les ruines du moulin, moulin qui a été construit au XIXe siècle, récupéré tout de suite par les Allemands en 14 et à l'intérieur de ce moulin, les Allemands avaient érigé un blockhaus. Une espèce de blockhaus d'observation, qu'on a retrouvé, et au fur et à mesure de la recherche documentaire on s'est aperçu que c'était là où Barthas écrivait dans son ouvrage, la fraternisation. Donc à partir de ce moment-là, le Moulin Rouge est devenu le Moulin Barthas, et il est devenu le Moulin des fraternisations. D'accord, et c'est de là qu'on s'est dit tiens si on faisait un Timescope, et on la fait non pas sur l'endroit même mais sur un terrain qui avait été acheté... Alors acheté par qui ? Par un metteur en scène qui s'appelle, c'est Monsieur Carion, qu'est-ce qu'il a fait, il a fait avec Dany Boon, il y a une scène de fraternisation, Joyeux Noël. Alors avec les royalties, avec les royalties de ce film, il avait acheté un bout de terrain, dans son idée, il voulait faire un monument. Et à titre perso. Et bon il est parti vers d'autres aventures, le terrain a été acheté, et une fois, je pense que c'est dans le Monde, il a fait une lettre ouverte en disant voilà je suis propriétaire de ça, je voudrais faire ça etc. et la communauté urbaine d'Arras dont dépend le village, après contact avec Carion, ils se sont vus plusieurs fois, on s'est vu plusieurs fois, et la CUA et Carion, inauguré par François Hollande le président de l'époque,

donc... Et nous parallèlement on a profité de la vague d'intérêt médiatique, pour entreprendre la fouille du véritable lieu de la fraternisation. D'accord ? C'est ce qu'on a appelé l'effet centenaire. Donc dans le secteur vous avez un monument aux fraternisations, avec le Timescope, tout près des cimetières allemand, anglais, français. Et nous on a, l'archéologie a mis son petit grain de sel, on a proposé à ces gens-là de trouver l'endroit qui avait été l'objet de cette fraternisation. Et de ce fait là, comme c'était très lisible sur le terrain, la CUA s'est privée de quelques centaines de mètres carrés de zone industrielle pour faire un lieu de commémoration. Donc quand on va sur place, il y a un parking, il y a un cheminement où on voit non pas les ruines du moulin, on a reconstruit autour, où on voit des évocations. Ce sont des évocations du moulin et des panneaux, il y a le portrait de Barthas, il y a des photos, il y a des scènes de fraternisations... Et il y a le panneau français anglais sur ce qu'il s'est passé dans ce secteur-là.

Alors là il faut aller, il faut regarder Moulin Barthas, je sais qu'il y a des photos, on avait fait des vues de drones, des choses comme ça... Oui sur le net je sais qu'on peut trouver.

JG

Oui j'étais tombé par hasard sur ce site, mais vraiment par hasard, c'est ce qui m'avait surpris c'est qu'il n'y avait pas vraiment de lien entre le monument des Fraternisations, la borne et tout Il n'y a rien qui est renvoie au site.

AJ

Il y a une histoire commune entre le lieu de fraternisation, le Timescope, et la fouille.

Tout ça c'était l'histoire, et c'est d'ailleurs dans la foulée, et ça il faut voir ce monument qu'on appelle l'Anneau de la mémoire, il faut regarder aussi Anneau de la mémoire, qui a été créé, qui a eu plusieurs prix d'architecture, c'est un très très beau bâtiment. Un très très beau monument. Franchement il est joli. Plein de symboles, des choses comme ça, et des choses qui n'avaient jamais été faites auparavant c'est-à-dire de mettre tous les noms, par ordre alphabétique, de tous les gens morts en Artois, en Nord pas de calais, sans grades des choses comme ça, tout le monde y est y est, c'est une gageure parce que on est à 600 000 noms. Au départ ça devait être un cercle, mais il y avait tellement de noms, parce que on les a trouvés au fur et à mesure de l'étude, que c'est devenu un ovale pour mettre tout le monde. Vous l'avez vu le monument ?

JG

Je ne l'ai vu qu'en photo, je n'ai pas pu visiter encore.

AJ

Si vous retourner sur Arras pour peut-être illustrer votre propos il faudrait aller au Monument des fraternisations à Neuville Saint-Vaast

JG

Ça je l'ai vu, j'ai rencontré Monsieur le maire aussi

AJ

Avec le Timescope aussi ?

JG

Oui

AJ

Donc il faut aller entre Neuville et Thelus, c'est le petit chemin qui relie Neuville vers Tellus, il y a les vestiges, ce qu'on appelle les vestiges du Moulin Rouge.

JG

Oui ça je me rappelle, vraiment je suis tombée par hasard je m'en rappelle, la tranchée est signalé par des poteaux et des barbelés, de mémoire

AJ

Voilà c'est ça, parce que on ne voulait pas, on avait une expérience donc avec *The trench*, donc parce que, maintenir en état une tranchée c'est pratiquement impossible avec les intempéries chez nous c'est pratiquement impossible. Donc ça on avait eu cette expérience là avec *The*

trench, parce que une fois que les Britanniques sont partis, si vous voulez le terrain nous on la préservé, et on a essayé de l'entretenir et si il n'y a pas une équipe constamment sur place qui restaure, ça tourne vite au bazar quoi. Contrairement à l'expérience de la Main de Massiges, où là il y a une association, l'association de la Main de Massiges. Donc c'est des gens qui chaque semaine, chaque semaine, vont soit fouiller soit entretenir. Donc c'est... On voit en fait les limites de l'expérience. Si on fait une tranchée, même si elle est soignée, même si elle est faite selon les règles, des choses comme ça, si on ne l'entretient pas ça tourne vite à la gadoue, les parois s'effondrent, l'herbe pousse, c'est vraiment difficile de maintenir en état. Pour l'instant et les seuls qui arrivent à ça c'est les gens de la Main de Massiges. Et qui font visiter régulièrement alors par contre je ne sais pas si c'est payant ou pas. Mais à mes connaissances c'est gratuit ou alors c'est pas cher ou alors on donne quelque chose pour acheter du matériel ou pour continuer. Mais c'est pas des gens qui sont là pour l'argent.

Alors dans la foulée du centenaire, donc on a travaillé sur l'Anneau de la mémoire, ou il y a eu des fouilles, d'ailleurs avant, c'est la première fois où avec Thelus Avec Barthas où il y a des fouilles programmées. C'est-à-dire que, auparavant, avant 2015, la découverte de vestiges archéologiques de la Grande guerre était fortuite. C'est-à-dire qu'on était sur une villa romaine, une nécropole mérovingienne par exemple et par hasard on tombait sur des vestiges de la Grande guerre, mais c'était par hasard, on était pas là pour ça. Donc ceux qui étaient sensibilisés au premier conflit le fouiller et ceux qui n'avaient pas envie de fouiller pouvaient bazarder tout ce qui était Grande guerre. D'accord ? Donc le but de la manœuvre, donc on s'est allié avec la DRAC, avec l'Inrap, donc on retrouve toujours en gros les mêmes noms, Desfossés Jacques Prilaux, sur toute la biblio. Donc on est tous les trois issues de structures différentes, Desfossés c'est l'État, Gilles Prilaux c'était l'Inrap et moi les collectivités. Donc on a essayé de réunir ces gens-là, les moyens financiers de ces gens-là et aussi de convaincre les gens qui appartenaient à ses différentes institutions. Donc maintenant, c'est depuis le centenaire, il y a des fouilles programmées partout en France, et tout ça c'est issu d'Arras. Ça c'est la volonté du prosélyte. Maintenant on fouille ça régulièrement, j'ai même maintenant des gens qui font des Master voir même des thèses qui s'intéressent à la Grande guerre, dans l'université d'Arras et de Lille. Et ça c'est né, il y a une dizaine d'années sur Arras.

JG

C'est fou que ce soit arrivé si tard, comment ça se fait ?

AJ

Oui, oui oui, vous savez qu'on a été ostracisés, enfin ostracisés, quand on a commencé à fouiller ce genre de choses, on nous a dit vous perdez votre temps, vous êtes ridicules... Oui oui, on perd notre temps, ça ne sert à rien, vous êtes ridicules, et en plus on venait de déranger un petit monde, qui était bien rôdé, c'est-à-dire il y avait les institutions comme le Commonwealth, comme le VDK, qui avait d'ailleurs attribué, qui avait donné ses droits au service des sépultures françaises, et tous ces gens-là en fait ne travaillaient sur le terrain, sauf pour l'entretien des cimetières bien évidemment, ne travaillaient que quand il y avait des découvertes fortuites, quand les cultivateurs leur signalaient par exemple la découverte d'un corps, donc on a envoyé un jardinier, on n'en voyait des gens totalement incompétent sortir des nonos, il y a une fois de temps en temps, il y avait une plaque qui sortait mais il y avait aucune preuve que c'était vraiment la plaque qui correspondait au soldat. Donc il y a eu énormément d'inconnus qui ont été enterrés dans les ossuaires français anglais et allemand. Mais à partir du moment où les archéologues ont démontré qu'on pouvait fouiller ça correctement, qu'avec une fouille, avec des techniques appropriées, on avait un taux de réussite énorme et on comprenait pourquoi ils étaient morts, quand ils étaient morts, et comment ça fonctionnait. Il faut acheter un bouquin ou le faire venir à la bibliothèque, c'est l'Archéologie de la Grande guerre. C'est le résumé qu'on a fait avec Gilles et Yves, de ces aventures. Au début on ne trouvait pas de quoi publier, ils ne voulaient pas, les gens, les organismes d'archéologie, ils ne voulaient pas publier. Donc on a

créé nous, comment on avait appris ça, Documents d'Archéologie et d'histoire du XXe siècle où on a publié à peu près, sur l'histoire, sur ce qu'on appelait le saillant d'Arras ce qui nous permettait en fait quand on trouvait quelque chose de pouvoir, le caractériser et le comprendre tout de suite. On avait anticipé. Et donc on avait bien sûr, comme on a remué à peu près 2000 m³, oui c'était quoi... Oui c'était une centaine d'hectares par endroits donc dans sur le champ de bataille on trouvait énormément de corps, énormément de vestiges, donc au bout d'un moment l'État a dû dire tiens quand même il faut faire quelque chose. Mais on les a poussés. On les a poussés pour le faire quoi et c'est pour ça qu'on avait, que j'avais mis en place une équipe avec l'État et l'Inrap. Parce que quelqu'un des collectivités n'aurait jamais pu rêver seul ce genre de choses si vous voulez. Il fallait impérativement intégrer des différentes institutions ou les institutions majeures de l'archéologie française.

Ceci dit, c'était une très belle expérience. Donc bien évidemment, énormément de conférences en Angleterre, en Allemagne, en Italie, en Belgique et tout ça pour aller convaincre nos collègues. Donc les collègues Belges maintenant on fouille ça très facilement, plus difficilement en Allemagne mais les Italiens sont partants... Donc on arrive quand même, on a réussi à convaincre énormément de gens et maintenant c'est une véritable, au même titre que l'archéologie c'est, celtique ou romaine, on a l'archéologie de la Grande guerre. Et ça en 20 ans. Non 30, donc j'ai commencé dans les années 90. Et 90 et puis, ah oui et on venait déranger un petit monde qui était en place y compris un monde très particulier qui est le monde des pillards, qui en fait récupérer les objets et les vendaient ou vous les collectionnaient. Donc dès qu'on a commencé à avoir des résultats scientifiques que, on faisait connaître par le biais de nos publications, pas des publications archéo, par le biais de nos publications parce qu'on trouvait personne pour les publier, on a dérangé un peu tout le monde. On a dérangé en fait un peu les pillards qui ne trouvait plus de matières premières, et on pouvait les chasser, et on a dérangé ces institutions qui étaient en fait en gestion d'espaces verts qu'on appelle cimetières et là on leur mettait des fois 20 ou 30 bonhommes en plus dans leurs beaux cimetières qui était bien ordonnancés. Et ça ils veulent pas trop. Parce qu'il faut faire des recherches, parce que ça change le quotidien... Et résultat de ça, de 20 ans de découverte archéologique dans l'arrageois, le Commonwealth a embauché deux anthropologues, archéologues. Ce qui n'était pas le cas avant. Ils ont embauché deux anthropologues. Ça c'est de la vraie réussite, donc ça c'est les Anglais comme d'hab, ils sont en avance et on espère que devant ce qui va sortir quand les archéologues, les anthropologues archéologues britanniques, enfin ils sont embauchés par les Britanniques mais ce sont des Français, ils viennent d'où ils ont été formés par Signoli à Marseille. Donc formés en France par quelqu'un qui nous a... Alors là aussi c'est des histoires de rencontre, c'est dès qu'on trouvait un corps on pouvait le donner à faire une étude gracieuse, par le labo du CNRS dirigée par Monsieur Signoli, qui est corse comme son nom l'indique et qui avait perdu quelqu'un pendant la Grande Guerre. Donc il a pris en charge toutes les études de corps qu'on a trouvé sur le front Nord, c'est énorme, il a fait des études... Et là, on n'en a trouvé encore quelques-uns, des gens de Grenoble, le 159ème régiment d'infanterie alpine. Ils sont morts en octobre 14 et donc en fait on lui donne, il fait l'étude. Donc les gens qui sont actuellement embauchés par le Commonwealth sont des gens qui viennent de chez lui. Donc formés déjà à l'étude des impacts de balles par exemple ou à des dégâts causés par une explosion de bombes. Ça devient une archéologie vraiment complexe, avec des problématiques spécifiques, sur l'alimentation par exemple, sur l'habitat, sur les souterrains, c'est pour ça qu'il faut venir à Arras voir les souterrains, sur la gestion de la mort de masse... On a beaucoup publié sur la mort de masse, avec Signoli. Et ça, ce que je peux faire, est-ce que vous voulez que je vous envoie une biblio ?

JG

Oui avec plaisir

AJ

Sur l'expérience, je dois avoir ça, je vais demander ça à Myriam qui doit avoir ça dans ses... je vous enverrai ça, parce qu'on fait, sur les graffitis, on fait des études de graffiti... On fait des études... Et maintenant donc une découverte quand même des années 90, qui est la carrière Wellington, c'est 80 000 visiteurs payants à l'année, c'est une dizaine de personnes embauchées qui en vivent, il y a des personnes qui en vivent, ils vivent d'une découverte archéologique. Et donc c'est 80 000 personnes qui vont boire un coup et casser la graine en ville. D'accord ? On s'imagine l'impact et ça c'est une découverte archéologique qui est à la base de ça, qui est à la base de ça.

JG

C'est fou, on voit qu'il y a un engouement très fort de la part du public quand même

AJ

Oui oui oui. On l'a vu quand on faisait nos bouquins, on faisait un bouquin par village et on faisait pour, vendre nos bouquins, vendre notre came, on faisait le nombre des bouquins qui était par rapport au nombre d'habitants du village, on faisait une expo avec les objets trouvés, et on a diffusé en fait tous ces bouquins dans les mairies, au Conseil général, des choses comme ça et tout doucement en fait, on ne faisait pas des fouilles comme des clandestins on publiait et on prenait contact avec les familles. Les Anglais sont venus. Ça c'est aussi un truc extraordinaire, un Écossais de 82 ans venir avec toute sa descendance à Arras pour enterrer son père. Donc là forcément et ben... Ça, ça marque, même... Même nous ça nous a marqué parce que autant on avait l'habitude de fouiller du romain, du médiéval, c'est un geste technique. Et quand vous rencontrez le fils de quelqu'un que vous avez trouvé, que vous lui remettez ses badges et ses objets, le gars il ressemblait un peu à Sean Connery, une grande bête écossaise, un beau jeune homme de 82 ans, on avait... Parce qu'on ne peut pas rester insensible. Il y a une charge émotionnelle bien plus forte quand on travaille sur ces périodes-là que pour un romain... Voilà... Il n'y a pas la même empathie, il n'y a pas les mêmes gestes, ce n'est pas la même démarche parce que après, le gars que vous avez fouillé, vous avez son âge, parfois même plus jeune que vous, vous avez sa photo, vous avez sa famille vous avez tout ça donc vous ne pouvez pas rester comme ça quoi. On ne peut pas rester insensible à ce genre de démarche. Et la découverte la plus forte c'était ce qu'on appelle les Grimsby, les Grimsby Chums, c'est les potes de la ville de Grimsby ou là c'est 20 soldats qui ont été retrouvés ..., dans une espèce de danse macabre, tués le même jour, enterrés par leurs copains et tout ça... Et là on a pris contact, donc la ville de Grimsby, il y a eu des échanges, des choses comme ça. C'est quand même très très fort. C'est une prolongation, il y a les propres prolongations. Et maintenant vous avez les tours operators aussi, les Battlefields, il y a même des Battlefields qui ont été créé à Arras

JG

Qu'est-ce que vous appelez les Battlefields, c'est de la reconstitution historique ?

AJ

À non non, c'est des australiens et des Anglais qui se sont installés dans l'arrageois qui font de la pub sur le net, qui regroupent des gens et ils leur font visiter le champ de bataille, ou les cimetières, où ils font des recherches pour les familles, pour dire voilà la tombe d'un tel est un tel endroit, venez voir votre grand-père ou votre ancêtre ou votre ascendant. Non non, c'est, au niveau économique on ne s'est pas trompé quoi. Il y a des choses qui marchent.

JG

C'est intéressant de voir, parce que cette pratique de visiter le champ de bataille d'après ce que j'ai pu lire, notamment des travaux de Vincent Jouanneau, on se rend compte qu'il y avait déjà toute une industrie touristique quelque part qui avait émergé et qui a disparu et qui revient finalement

AJ

Et surtout chez nous il y a encore beaucoup de... Là samedi je vais manger dans une auberge sur le site de Lorette, qui avait été créée pour les visiteurs du monde entier et le gars a gardé un

petit peu l'aspect 1919, 1920, dans sa déco et c'est directement sur le site de Lorette. Donc là je reçois des Normands qui viennent régulièrement sur le site pour retrouver, alors les gens viennent chercher un nom en fait de l'ancêtre qui est mort en Artois. Alors on avait un gros déficit sur les Français et sur les Allemands, qui doucement est en train de se combler, d'abord ce sont les Anglais qui ont réagis tout de suite, le plus vite et en masse, et surtout au niveau scolaire, on avait des gens de, des pré-ados qui venait mais déjà formés qui posaient des questions hyper intéressantes, formés par les profs, et on avait un déficit français et surtout allemand. Allemand c'est très difficile. Mais maintenant avec le centenaire, alors qu'on pense 50 % de visiteurs britanniques sur les 80 000, on arrive à peu près à 20 à 25 % de Français. Alors qu'on parlait de zéro. Parce qu'effectivement il y a eu l'engouement jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, après il y a un tel trauma avec la Seconde Guerre que la Première a été un petit peu effacée. Il y a eu tous les gens qui ont travaillé comme des fous après comme des gens comme Cazals, qui a publié Barthas et tout ça plutôt dans les années 70... Et cette défiance qu'on avait aussi un petit peu avec la littérature combattante même si Norton Cru avait écrit avec des études critiques sur tous les livres post-première guerre et début des années 30. Les récits, les récits des généraux, il y avait très très peu d'auteurs qui parlaient vraiment du quotidien, du quotidien des combattants. C'est des gens en fait, la génération des années 70. Cazals, pour nous, les Anglais c'est ... ? qui a écrit sur la bataille d'Arras alors c'est des gens que nous on a rencontré parce que nous en fait, on n'y connaissait rien, moi je suis spécialiste en Antiquité, j'ai une thèse en Antiquité donc je suis très très loin de... Et on a rencontré des gens qui étaient censés donc, être pédagogues pour la Grande guerre, à l'université de Amiens, Paris et Lille. Audoin Rouzeau, le nom doit vous parler Stéphane Audoin Rouzeau, ça a été le premier à nous accueillir et à intégrer dans ses cours théoriques sur la littérature combattante et sur la Grande guerre, la notion d'archéologie. C'est lui le premier qui nous a accueilli. On a donné des cours, participé à des TD, à Jules Vernes, à Amiens. Voilà c'est le premier. Et qu'il y a visité certaines fouilles (?) de la Grande guerre... Je pense qu'ils connaissaient tellement le texte tout ça, ils ne pouvaient plus les presser davantage que, quand on a amené une matière nouvelle, pour eux ils étaient intéressés et surtout, nous ça nous permettait à ce qu'on était critiqués de faire ça, ça nous permettait avec les gens qui étaient au fait de l'histoire, qu'ils nous posent des questions. Qu'est-ce qui leur manquait pour aller plus loin dans leur démarche ? Est-ce que l'archéologie, c'était ça en fait les problématiques, est-ce que l'archéologie pouvait faire venir à l'histoire de la Grande guerre ... ? Dans cette notion de faire venir l'histoire de la Grande Guerre... Ça c'était intéressant comme démarche. Donc beaucoup de colloque, de colloque où on croisait les premiers résultats de l'archéo avec les historiens. Et on était accueillis par les historiens dans un premier temps. Et les professeurs.

JG

J'ai rencontré Rémy Cazals au tout début de mes recherches d'ailleurs, c'était très intéressant.

AJ

Il est très très intéressant, très intéressant, on l'a récemment fait avec un bouquin avec Yves Le Maner, peut-être le nom vous parle, Yves le Maner c'est celui qui était chargé par la région Nord-Pas-de-Calais de mettre en musique le centenaire. Donc on a fait les chemins de mémoire, parce qu'on a constaté qu'entre la Picardie et les Flandres, il y avait une parenthèse, où il n'y avait strictement rien qui évoquait la Grande guerre en Nord-Pas-de-Calais. Donc on a fait tous les sites et donc on a rendu un travail qui s'appelle les chemins de mémoire et c'est à partir de ça qu'on a créé quand même trois ou quatre musées, ou centre d'interprétation, l'Anneau de la mémoire etc. Et tout ça donc on a recréé le lien entre la Picardie, qui vivait un petit peu comme la post-Première guerre, qui vivait de la mémoire, chez les Britanniques notamment, avec la bataille de la Somme, intéressant aussi. Mais à l'époque c'était géré uniquement, c'était géré uniquement par les Anglais. Ypres, anglais, la bataille de la Somme. Nous on était du côté français et anglais et personne n'avait songé à se connecter avec la Picardie, la Flandre belge,

donc avec Le Maner on a créé des chemins de mémoire et on a eu les? De l'État, de la région, du département ou des villes, pour créer un musée, on a créé un centre d'interprétation à Bullecourt pour les Australiens, on a créé pour les musées de Cambrai, de Flesquières, sur le char Déborah. On a fouillé, on a trouvé un char de 1917, donc là le musée est créé, il est visitable, on a travaillé sur la carrière Wellington, sur le centre d'interprétation de Souchez qui est au pied de Notre-Dame de Lorette, on a travaillé avec la rénovation du site canadien, on a prêté des objets aussi, les Canadiens ont profité du centenaire pour rénover leur centre d'interprétation donc on a travaillé avec eux, et dans les Flandres on a travaillé avec les Australiens pour Fromelles. Fromelles c'est une belle aventure, c'est une découverte des archéologues et des historiens qui montraient au bois du faisan, un petit village de Fromelles, près de la frontière près de Lille. Comme quoi il manquait 2000 Australiens qui avaient été enterrés par les Allemands, après une défaite australienne et on a fouillé, donc on a trouvé 250 bonhommes, ce qui est énorme, avec une logistique, c'est une collaboration entre les fouilleurs Oxford archéologie, et les services locaux. Et il y avait toute une chaîne opératoire où on faisait sortir le corps, faire une étude ADN, et parallèlement à ça comme c'était fait en accord et payé par les Australiens, par le gouvernement australien, autour de 2 millions d'euros, création donc d'une morgue, recherche systématique de l'ADN, stockage et en parallèle en Australie et au niveau de tous les territoires, si vous avez perdu un ancêtre à la bataille de Fromelles venez vous faire connaître en mairie, prise de l'ADN, et on essayait de matcher avec l'ADN des soldats. Donc au départ, il y a une morgue, il y a une fouille, il y a une morgue, étude ADN à la fois Australie et sur place, et création d'un nouveau cimetière, tout nouveau cimetière où chaque tombe était numérotée de 1 à 250. Et au fur et à mesure qu'on arrivait à matcher avec les gens on pouvait mettre le nom du soldat. Et c'est une expérience encore en cours. Première grande fouille dans le département du Nord.

JG

Vous parlez de, j'ai l'impression qu'il y a comment dire, effectivement en fonction des territoires si je peux les appeler comme ça, il y a différents rapports avec cette mémoire, par exemple à Verdun, quand j'ai été visiter un peu Verdun, la tranchée de Chattancourt etc., j'avais l'impression alors c'est vraiment une impression que j'ai eu, vous allez me dire ce que vous en pensez, mais j'ai eu l'impression qu'il y avait une mémoire qui était très forte très présente et il y avait beaucoup de, une vraie tradition de reconstitution historique avec des gens qui sont des amateurs mais parfois très spécialisés et que c'était très vivant alors que j'avais l'impression que dans le nord, finalement moins, c'était différent

AJ

Alors en Picardie là pour l'inauguration de Wellington, il y a 15 jours, on a voulu faire un campement britannique et on est allé chercher ces gens-là en Picardie. Je pense que dans le process il y a d'abord, d'abord il y a la remise en état des lieux, la reconstruction, les monuments dans les villages, les grands monuments à Verdun les choses comme ça ensuite il y a plus ou moins une démarche scientifique, publication de livres, des expositions d'objets, d'artefacts, des choses comme ça et la suite, la suite logique de ça pour les lieux où il y a une tradition ancienne, Picardie ou Verdun, c'est des groupes de reconstituteurs qui se mettent en place. Pour l'instant nous dans la partie qu'on a remis en activité depuis une dizaine d'années avec Le Maner on a pas encore ce phénomène-là. Mais je pense que c'est la suite, qu'on va avoir des gens qui vont se décider à s'habiller en anglais, en allemand ou en français d'ailleurs. On commence tout doucement, ça commence à germer alors j'avoue que là aussi, comme j'y suis assez ouvert, je me dis qu'après tout ce n'est pas parce que je n'apprécie pas trop qu'on doit refuser, si cette image-là, si ce type de reconstitution peut faire connaître ou peut donner envie à des gens de travailler, de travailler hein sur la question, le devoir de mémoire moi je l'appelle plutôt le travail de mémoire, le devoir c'est facile, les politiques utilisent, tout le monde l'utilise, c'est éculé ça ne m'intéresse plus. Mais le travail de mémoire donc c'est si, les gens pour ne pas oublier, si il

faut passer alors moi je suis pour les livres, je suis pour les expositions, les conférences, les musées, maintenant si il faut en plus, mettre un campement anglais ou allemand, si on peut attirer un autre public why not. Mais pour moi c'est la fin, je ne peux pas aller plus loin. Mais je l'accepte en tant que tel, c'est tout, s'il y a une demande du public, si c'est aussi une façon... Alors c'est assez paradoxal parce que, pour les Romains j'ai très bien accepté, il y avait des troupes britanniques qui venaient faire des défilés ici et qui étaient habillés en centurions romains, ça me plaisait énormément. Donc je me dis que c'est une question de temps, je m'y habituerais... Rires...

JG

Alors du coup qu'est-ce qu'il fait que c'est plus facile sur une période plus ancienne pour vous que sur la première guerre mondiale ? Qu'est-ce qu'il fait la différence pour vous ?

AJ

Sur les périodes anciennes, parce que j'aime voir ces gens-là qui essaye de, qui avaient travaillé, qui avait vraiment travaillé, ils ont fouillé beaucoup de camps romains en Grande-Bretagne, et ils avaient fait leurs uniformes de façon très correcte. Nous on était en train de fouiller des camps romains ici et on trouvait des petits objets qu'on arrivait difficilement à interpréter, à caractériser. Et là on allait avec nos petits objets sur, des gens qui étaient habillés en soldats romains et ça nous permettait d'identifier, voilà, d'identifier les objets qu'on avait trouvés. Donc en fait c'était des petits musées ambulants. Et en plus ils parlaient de leurs démarches, pourquoi ils ont refait telle chose, telle chose, telle chose. Donc scientifiquement ils avaient refait leurs armes par exemple ils étaient forgerons, ils étaient, il faisait un arc, ils faisaient, ils reconstruisaient le costume était donc... Donc une vraie démarche de ce qu'on appelle l'archéologie expérimentale. Si vous voulez. Pour l'instant ce n'est pas ce que je retrouve chez les reconstituteurs. D'accord ? Voilà c'est peut-être ça. Donc moi je suis OK pour s'habiller en kaki ou en... ? Si ça peut intéresser les gens, ou faire partie des animations. D'ailleurs là, on l'a fait à Wellington mais, je ne trouve pas le même intérêt qu'un défilé de centurion romain par exemple. Ils sont pas dans l'archéologie expérimentale. Vous voyez le truc ? Alors maintenant, c'est sûr que je ne vais pas leur demander de refaire Fusil baïonnette ou un Mother. C'est pas leur boulot ou quoi... Rires. Donc je connais aussi les limites de mon discours. En fait si on les mets habiller, à s... s'habiller comme en 1917, qu'est-ce qu'ils peuvent amener, qu'est-ce que cette démarche-là peut amener au niveau scientifique, au niveau compréhension. Voilà c'est un peu ce qu'il me manque, et pour l'instant je ne trouve pas de réponse. Alors que quand ils font des, notamment en Picardie, il y a un très bon groupe qui s'appelle Les Ambiani, une troupe de gaulois, mais aussi c'est une leçon d'histoire, alors voilà, c'est une leçon d'histoire vivante. Les Ambiani, les romains, c'est une leçon d'histoire vivante. Cette impression là je ne la retrouve pas, je ne la retrouve pas dans les campements 14-18. Mais j'accepte tout à fait parce que, là nous on a monté donc ce camp anglais avec les Picards, il y avait toujours, allez, je vais être méchant mais il y avait toujours des enfants autour. Vous voyez ce que je veux dire... Il y avait toujours... Parce qu'il y avait des armes, parce qu'il y avait des gens habillés en infirmier, parce qu'il y avait des gens avec des bottes parce que... Voilà, il y avait toujours des enfants autour... Rires. et les parents qui suivaient... Voilà, c'est pas, il manque quelque chose pour que ce soit vraiment bien. Bon je n'ai pas la solution, je n'ai pas la réponse. Je n'ai pas le même plaisir, voilà, par contre je conçois tout à fait que ça peut être une démarche pédagogique... Je ne voudrais pas que vous notiez un vieux réac qui n'aime pas les choses... Rires. Non je veux bien marquer en fait pourquoi. Entre l'archéologie expérimentale et qu'est-ce que le fait de s'habiller en kaki, sous une tente qu'est-ce que ça peut m'amener ? En fait je suis très égoïste, mais je voudrais, je suis égoïste et curieux. En les regardant fonctionner, autant chez les Ambiani, chez les Romains, j'apprends, je regarde, ça marche comme ça, où ça fonctionne comme ça mais là, quelques doutes.

JG

Est-ce qu'il n'y a pas quelque chose qui tient au fait finalement que cette guerre on la connaît quand même parce qu'il y a eu beaucoup d'images, que ça a été très médiatisé, est-ce que finalement c'est pas plutôt pour le public qu'il a un intérêt parce que ça leur permet de mieux comprendre, de mieux voir...

AJ

Oui oui tout à fait, ça permet de faire revivre un petit peu cette période qu'ils connaissent mal. Alors au niveau de l'expérience de cette archéologie expérimentale, quand on dit, c'était un reproche qu'on nous faisait dans les années 90, cette guerre elle est connue, elle est documentée, il y a des photographies, il y a des films et quand on va travailler avec les proches de la Contemporaine (?), on a cherché dans des endroits où il n'y avait pas de documentation, ce que nous on a appelé la gestion de la mort de masse. Quand on voit les mêmes films sur la mort de masse, ou sur les enterrements, c'est toujours un peu, enfin c'est soft. C'est ce qui est acceptable à l'image si vous voulez. Et alors que nous ce qu'on voit, mais ça il faudrait en parler longuement, c'est hyper intéressant, c'est par ce biais-là, c'est par ce coin là qu'on est rentrés et qu'on a intéressé les gens, sur la façon dont les différents camps ont géré d'abord les leurs, et le corps de l'ennemi, et comment on les mettait encore en parade. C'est assez extraordinaire. C'est un geste archéo, c'est vraiment une démarche archéo, nous on a vu des gens dans les tombes, les Anglais par exemple, les mettre par ordre, comment, par ordre de hiérarchie. Dans tous les beaux cimetières anglais qu'on voit maintenant, on a pas l'apparition de grade, d'accord. Ils sont mêlés. Mais dans les premiers cimetières qui sont créés sur le champ de bataille, là il y a une véritable hiérarchie. Il y a les sous-offs, il y a les hommes du rang, c'est organisé, et surtout on les tourne vers l'ennemi. C'est-à-dire qu'on les met en ordre de bataille et ils sont, même quand ils sont coupés en morceaux, ils continuent à être un combattant.

JG

Assez intéressant donc c'est une mise en scène de la mort...

AJ

Bien sûr, que c'est une mise en scène. C'est une véritable mise en scène, et donc les trous sont creusés en fonction du nombre d'hommes. C'est hyper intéressant, hyper intéressant, ils sont encore en combat et tourné vers l'adversaire. Chez les Français c'est un peu pareil. Chez les Allemands, ils font d'énormes monuments, c'est toujours du monumental, mais en dessous c'est du substrat. Les corps là, les corps allemands ils sont pêle-mêle en deux ou trois couches, puis au-dessus il y a un monument. Ils sont un peu frustrants les Allemands. Il y a plein de choses comme ça, ils reconstituent des corps aussi chez les Anglais. Parce que les corps sont démantelés, ils sont dispersés, il reste une jambe, un bras, ou une tête, on a trouvé une fosse dépotoir avec... on remontait toutes les jambes diverses et variées, trouvées, anglaises, trouver sur le terrain, ensuite ils mettaient tous les morceaux de corps... Et puis quelques têtes qu'ils avaient retrouvées et puis, c'est du Frankenstein. Toutes les études archéo, entrepôt, dire que les pieds du bonhomme n'appartenaient pas à la tête du bonhomme.

JG

Mais c'est fou quand même, ça me choque mais ça m'interpelle beaucoup parce qu'il y a la question du respect de la personne, enfin du mort est-ce que... Ça pose question ?

AJ

Mais là en fait, comme le corps dilué dans l'espace, pulvérisé, on ne laissait pas la tête traîner sur le champ de bataille, donc qu'est-ce qu'on fait quand on a une tête dans les mains, on fait un trou, on entasse, et quand il y a un cimetière à côté et qu'on a retrouvé plein de jambes et tout ça, ils reconstituent. Ils redonnent une allure de corps, ils redonnent, ils remettent... C'est un geste, pour eux c'est un geste. En fait on ne met pas ça dans un trou comme de la barbaque, même si c'est mêlé, bien au contraire, et dans la tombe de Grimsby Chums, donc c'était des gens qui venaient de la même ville, donc Grimsby c'était un petit port à la frontière de l'Écosse et de l'Angleterre, et là il y avait trois corps qui était totalement dilués, il restait que des bouts. Donc

il y en a 17 ou 18 qui sont bras dessus, bras dessous, ça c'est hyper intéressant, et après parce qu'à la fin ils retrouvaient les corps, donc le trou était creusé, c'était une grande fosse, au lieu de mettre pêle-mêle les choses, il y a des bouts de jambes, donc ils les ont remis dans le prolongement des jambes, les côtes il les ont remis dans le prolongement des côtes. C'est-à-dire qu'ils ont reconstitué alors qu'ils n'avaient que des fragments de puzzle, ils ont... Ils se connaissent tous donc le gars qui est mort avait un nom, ils le connaissent, 5mn auparavant il discutait avec lui, donc soit on fait un grand trou et c'est, on fait un énorme bouillon et tout ça et là au contraire ils ont reconstitués, même si ils étaient hachés menus. Ensuite on voit nous le changement. Je hais le corps de mon ennemi, comme on a fouillé le côté allemand pris par les Anglais, ben les corps sont pillés, on leur enlève tout ce qui peut être vendu, les insignes, les boucles tout ça. Et là on voit très bien la façon dont on jette les corps. Il y a deux gars aux pieds et aux mains, et 1, 2, 3 et hop en balance. Et on n'en a retrouvé un autre dans un dépotoir, de boîte de conserve, de barbelés, des choses comme ça. Et on leur enlève leurs disques. C'est là qu'on les tue deux fois. Ils sont Ad Vitam des morts inconnus. C'est ce qu'il y a de pire quoi. C'est-à-dire qu'on enlève le disque d'identification, Et donc c'est fini quoi. Le gars restera dans les limbes ou sur les Champs Élysées... C'est vraiment, c'est intéressant, et ça c'est vraiment une démarche archéologique.

Mais ça on l'évoque, vous lirez la doc qui a été publiée et tout ça, on les voit que ce point-là.

JG

C'est vraiment intéressant. En plus, moi je suis rwandaise aussi d'origine, par mon papa, donc ça me parle.

AJ

Oui oui, on a assisté à plusieurs conférences où on a vu, je m'excuse de prendre un peu ce biais-là, on a vu des fouilles au Rwanda. La façon dont les anthropologues et tout ça fouillaient justement très très très correctement pour justement essayer d'identifier, de travailler, et de tout retrouver ... Justement de redonner, de redonner une identité à cette personne qui étaient dans la fosse. Donc c'est ça qui est important, quand on prend le disque d'identification, parce que chaque soldat était doté d'un disque qui nous permet parfois de pouvoir l'identifier, là, le fait de l'enlever, c'est une double détente. D'ailleurs les méthodes qui ont été employées au Rwanda, ou même aussi en Malaisie, les Balkans ? Suite à ça nous on a vu comment on pouvait faire et comment ça pouvait amener des informations. Donc c'est des expériences aussi partagées sur les anthropologues, c'est pour ça qu'on ne pouvait pas nous, se lancer dans ce type de fouille, sans se mettre avec des historiens pour l'histoire générale, les anthropologues pour l'histoire particulière, et on est allé chercher des gens comme ça. Pour constituer un staff de réflexion pour que, dès qu'on trouve un corps, on puisse nous, s'accorder toutes les chances pour l'identifier. Je pense que le but ultime c'est ça, c'est redonner le corps à la famille. Je trouve qu'on est bien plus responsable quand on fouille une sépulture de la Grande guerre que je si je fouille un romain. Je n'ai rien contre les romains mais on sait très bien qu'on ne va pas remonter la famille, on sait très bien que, en fait, ça va finir dans un musée, dans une belle vitrine, avec une tombe à incinération et puis on verra... Maintenant c'est comme ça 2000 ans, 2500 ans après c'est comme ça. Là, la démarche doit être, doit être totalement différente. On ne peut pas laisser ça, ce genre de fouille, sans avoir une logistique et il faut qu'il y ait une démarche à la fois empathique, d'empathie. Ça ne doit pas être un geste technique comme on l'a pour les époques très anciennes.

JG

Je pense que ce n'est pas quelque chose qui, du moins de ce que j'ai vu, qui apparaît beaucoup dans les musées justement je recherche...

AJ

Dans les musées de 1ère guerre ?

JG

Oui

AJ

C'est très difficile, parce que je vois notamment pour les Britanniques, nous au début on faisait avec toute, quand on fouille par exemple un cimetière romain ou mérovingien, quand on fait une publication, on montre les sépultures, on montre les squelettes. Ça fait partie de la démonstration, ce sont les pratiques usuelles. Et gentiment, je peux comprendre, les Britanniques nous ont dit, et donc vous ne trouviez pas de photo de Fromelles par exemple des 250 sépultures. Vous allez trouver des croquis sur le positionnement du corps mais pas de photo du corps. Et ça je peux le comprendre, on l'a compris doucement, c'est peut-être parfois délicat parce que comme on retrouve le nom de la personne, donc de ses descendants, même si maintenant c'est de plus en plus éloigné, il faut s'imaginer comment je réagis si moi je voyais dans une publication archéologique je voyais le squelette de mon grand-père ? Il faut se mettre aussi à la place des gens, ils sont très heureux de retrouver leurs ancêtres, en disant bah il est là, on va l'enterrer... Mais comment... Et certains peuvent l'accepter comme une démarche scientifique et d'autres peuvent être, je peux tout à fait comprendre, être surpris et même déçus de voir, déjà en temps normal voir un squelette pour les périodes anciennes on évite de les montrer aux enfants lorsqu'ils sont trop jeunes. Ce qu'il y a quand on a identifié comme étant son oncle, son grand-père voire même son père, et de le voir sur une table avec des caisses en plastique, de voir le corps de son grand-père c'est... C'est pas terrible terrible. Tout le monde ne va pas réagir comme un... Voilà, se trouver un petit peu en décalage, en survol. Nous on est en décalage, on est en survol par rapport à l'objet Mais les gens, ils vont dire non non bah ça c'est mon grand-père ou mon père euh voilà... Et donc de moins en moins on publie les corps. On les décrit, on fait un croquis, ça devient un dessin, mais on ne montre pas la photo. On ne montre plus les photos ou pas trop. Ou éloigné sans mettre un nom directement dessus. Avant on mettait un nom, on était tellement contents d'avoir trouvé le nom qu'on disait voici la sépulture du soldat Bonvoisin. Maintenant on ne le fait plus. Le soldat... le corps d'un soldat français mort en 1915 par exemple. Comme on se fie à... Ça aussi, comme c'était tout nouveau là aussi, il fallait nous laisser un peu de temps de voir ce genre de choses.

JG

C'est vraiment passionnant, de voir aussi ces différences culturelles qui sont vraiment flagrantes entre la France, les Anglais, les Australiens aussi, je trouve que c'est...

AJ

À oui, oui oui, il y a vraiment une démarche totalement différente. Bon il y a un moment où tout ça va se regrouper, fatalement, mais... Et il faudra voir aussi, ça a été publié sur la lettre, c'est la fouille de cimetières français et allemands, parce que on les a enterrés à l'époque un peu n'importe où, et parfois par centaines, et après la guerre, le terrain a été rendu au propriétaire, aux cultivateurs. Donc on a payé les gens, on a payé des gens pour aller exhumer. D'accord ? Et pour les groupes regrouper, à Lorette par exemple c'est un regroupement de tombes, toutes les tombes françaises du Pas-de-Calais, pour libérer les terrains sur lesquels les gens avaient été inhumés à la va-vite. Et maintenant sur ce terrain rendu à la culture, lotis. On va construire des maisons dessus, d'extension du village... Et on s'est aperçu que quand on fait des grands décapages et qu'on veut aller voir dans les tombes soi-disant vides, on retrouvait entre 5 et 10 % de corps qui étaient encore là. Qui étaient encore en place parce que les gens qui étaient là, étaient payés à la sortie de corps, à l'exhumation. Au plus on en enlevait dans la journée, au plus on était payé. Donc ils avaient des cercueils de bois, ils mettaient 3/4 colons (?) dedans, pour que ça fasse carcasse quand on l'ouvre, quand on le trimballe, et hop ils avaient deux euros. Mais ils ramassaient. Pas tout. Et parfois même il ne prenait qu'une tête, ou un pied, et puis hop c'était bon. Donc là on est en train de refouiller des cimetières soi-disant vidés et on retrouve, que ce soit du côté français ou du côté allemand, des dizaines de corps. Alors ça fait des choses très intéressantes parce que logiquement il y avait des noms sur les tombes, il y a parfois des,

notamment il y a un cas allemand, je crois que c'est un cas allemand, ou le gars a trois tombes, il y a le nom, et on l'a retrouvé il n'a jamais bougé, on l'a bougé deux fois dans des cimetières de regroupement, donc à chaque fois on lui a mis son nom. Donc il a deux ou trois endroits à lui. Mais on ne sait toujours pas qui est dedans... Bah oui... Ça pose problème aussi... Et quand les Anglais ont payé des coulis chinois pour récupérer les corps, c'est pareil, un corps anglais coûtait deux euros, donc ils le ramenaient, un corps français un euro et un corps allemand 0,50 €. Et le chinois est fourbe mais il est intelligent quand même, donc au plus je ramène anglais, au plus je ramène d'argent... Donc quand ils trouvaient un Anglais ils gardaient, les Anglais ont des boutons très spécifiques ou des badges, et ils mettaient un badge avec le corps donc le corps était homologué anglais d'accord ? Et quand il trouvait un Français ou un Allemand, ils lui enlevaient les insignes qui auraient pu l'identifier et ils le parsemaient de boutons anglais. Et de nouveau ils étaient payés deux euros. Donc le jour où dans quelques milliers d'années, on va fouiller le cimetière anglais, si jamais on fait des études anthropologiques, on va trouver des Anglais qui ont une ascendance germanique ou française quoi... voir sénégalaise... Rires... Ça aussi, c'était le grand foutoir. Comment ça s'appelle ce film, c'est un auteur du Nord d'ailleurs, il y a *La vie et rien d'autre* avec Noiret, ça il faut absolument voir qui est paru aussi qui montrer en fait tous les gens qui ont fait des fortunes sur justement des exhumations, c'est avec Dupontel

JG

Ah mais oui c'est *Au revoir là-haut* !

AJ

Oui c'est ça, et ça montre bien, ces deux films-là, ça montre bien l'état de la situation dans les années 19-20.

JG

Je ne me rendais pas compte, pourtant je l'ai vu, je ne me rendais pas compte que c'était à ce point c'est incroyable

AJ

Oui il y a eu énormément d'argent qu'ils se sont rentré sur le dos de ses malheureux bonhomme. Donc voilà. Ai-je répondu à votre question ?

JG

À oui oui, même à plein de questions que j'avais. J'en ai quelques-unes encore. Alors du coup sur les expériences immersives, peut-être virtuelles, ces nouvelles si on peut dire nouvelle, expérience immersive, qu'est-ce que, c'est quoi votre point de vue est-ce que ça peut servir vraiment la valorisation, est-ce que c'est plus de la communication, c'est juste on montre vraiment ce qu'il y a mais il n'y a pas vraiment de transmission, de savoir, est-ce que...

AJ

Je pense et c'est ce qu'on a, je pense que c'est, même si je partage pas, on a parlé des reconstituteurs, on a parlé du virtuel, auquel j'ai participé dans les deux cas, je pense qu'il faut aussi s'adapter aux technologies contemporaines. Et si on veut intéresser les nouvelles générations c'est impératif, il faut qu'on en passe par là. On parlait tout à l'heure justement de la post Première Guerre mondiale où il y a eu des trains, où les gens se déplaçaient par milliers pour aller voir sur les tombes, et on a parlé après la Seconde Guerre d'un oubli. D'un oubli du grand public. Je crois que si on veut éviter cet écueil, il faut peut-être passer par les techniques modernes comme le virtuel ou la reconstitution, Si c'est... Nécessaire, à cette poursuite de la mémoire pourquoi pas. Là aussi de mon côté je ne suis pas satisfait entièrement mais c'est peut-être qu'il y a tout à faire. Je ne sais pas comme je ne détiens pas la vérité, à aucun moment je ne détiens la vérité, si ça peut faire bouger les gens, si ça peut les faire réfléchir, si ça peut amener quelque chose de positif et si, il faut passer par le virtuel et bien faisons. Allons-y.

JG

Qu'est-ce qui ne vous satisfait pas dans ce que vous avez vu ?

AJ

Bah je veux, c'est ce qu'on disait tout à l'heure sur les reconstituteurs moi, je ne, ma curiosité n'est pas satisfaite et dans le, parce que justement ils ne font pas d'archéologie expérimentale, mais de là, je me plaçais uniquement la deuxième question uniquement sur l'aspect mémoriel. Si le passage de la mémoire passe par ces éléments-là, bon OK. D'abord admettons aussi, peut-être que dans la mesure où moi je travaille dans l'archéologie et que ce passé moi je le travaille, ou je le comprends, peut-être différemment donc je n'ai peut-être pas besoin de ces objets transferts. Moi j'ai une autre façon, j'ai peut-être un autre angle d'attaque, c'est-à-dire, d'un autre angle d'attaque pour m'immerger dans cette période. Mais bien sûr tout le monde ne fouille pas du 14. Donc je me dis que peut-être c'est, le virtuel ou les reconstitutions, les choses comme ça sont peut-être aussi des éléments vecteurs... de ça. Comment à titre personnel quoi parce que j'ai peut-être de la chance, de la chance je ne sais pas, mais j'ai l'occasion de pouvoir travailler la chose différemment. Mais maintenant quand je vois la satisfaction, vous avez pris contact avec les gens de Timescope ? Ils sont charmants d'ailleurs, c'est vraiment une boîte très bien. On a bien bossé, et je les ai vraiment embêtés, je voulais que le képi soit comme ça, que le barbelé...

JG

J'en ai entendu parler... Rires

AJ

Bon j'ai été un petit peu chiant avec eux Mais bon ils l'ont accepté, résultat le truc, il tient la route quoi. Et puis mon rôle, c'était sûrement celui-là, moi je ne pouvais pas, je ne vais pas réécrire cette histoire-là tout ce que je peux amener c'est cette vision que l'archéologie m'a donné. Donc si déjà j'arrive à transmettre ça bon, j'estime que c'est... Donc voilà, mon rôle il se borne à ça en fait, il se cantonne à ça, à restituer, à restituer ce que j'ai vu et donc à coller, autant que faire se peut à ce genre de choses. Mais maintenant, une fois de temps en temps quand je passe devant la borne 14-18, je la regarde par plaisir aussi, j'ai invité plein de gens à aller la voir, on l'a regardé. Et même dans les musées, on ne présente plus, ça a changé aussi pour les périodes très anciennes, avant quand on visitait un musée il y avait des centaines de vase romains par exemple. Ça, je pense que c'est fini, on va présenter un vase ou deux avec une histoire derrière. On est plus dans le cumul, on est dans le qualitatif et dans l'explication de l'objet. Peut-être davantage ce qui intéresse les gens... Je pense qu'il faut aussi se bouger et se mettre aussi au diapason, que demande le public ? Que demande le public ? C'est ça la vraie question, ce n'est pas tant de se faire plaisir, moi je ne fais pas le centre de Souchez où j'ai prêté des centaines d'objets là-bas, ce n'est pas pour me faire plaisir, le but c'est vraiment de convaincre, d'intéresser, ou d'ouvrir un œil sur une période, sur des choses comme ça. Je ne me balade pas pour me faire plaisir, il faut se retirer de ça.

JG

Sur Timescope, je me demandais qui a proposé de, parce que ce qu'on entend c'est un extrait du récit de Louis Barthas, qui n'est pas modifié, qui était tel quel dans les mémoires. Et alors ça c'est vous, qui l'a proposé par exemple d'utiliser son récit et de ne pas écrire quelque chose qui était fictif ?

AJ

Oui en fait, non parce que là comme on l'a dit c'était Carion, qui avait donc avait lu Barthas et lui il a vraiment fait son film Joyeux Noël sur ces fraternisations,... mais global, il prenait pas un point, ils avaient pris des extraits de toutes les fraternisations, et c'est quelqu'un du coin Carion, et donc il voulait le faire dans notre secteur quand on n'en a discuté, je préférerais faire une rencontre franco-allemande pour laquelle j'avais de la doc, pour laquelle j'avais établi l'histoire plutôt qu'une rencontre allemande, oui Allemagne-Angleterre comme dans le film. Donc il avait lu Barthas, et après avec le Timescope, on s'est dit qu'on allait rester proche de ça.

JG

Oui c'est très intéressant parce que, dans les amoureux de Verdun, au Puy-du-Fou, là pour le coup on se base sur des extraits de correspondance mais c'est totalement réécrit ?

AJ

Oui, oui. Là encore on est dans un lieu différent. C'est un parc de loisirs qui s'est adapté au centenaire. Moi j'ai fourni que quelques idées et quelques objets. On m'a demandé si j'avais, si il était facile de trouver des objets en fer, réels, qu'on trouve chez nous en quantité, par exemple pour supporter les barbelés, il y a ce qu'on appelle des queues de cochon. Et chez nous on n'en trouve encore des milliers en bon état, des choses comme ça, du matériel qu'on ne peut pas, qui ne nous sert pas au niveau archéologique. Des tôles, par exemple des tôles pour faire des abris, des choses comme ça. Donc j'avais été consulté par un collègue qui s'appelle Monsieur Mirouze. Monsieur Mirouze, il est spécialiste en uniforme de la Première Guerre mondiale. Donc c'est lui qui était un peu le maître d'œuvre de ça, comme on se connaissait, on avait publié ensemble, il m'a demandé si on pouvait aller voir des cultivateurs du coin parce que eux les mettent de côté parce que ça gêne dans les champs. Donc dans les fermes il y a toujours des énormes tas de ferraille, d'énormes tas de ferraille dans lesquelles il y a des objets de 14. Donc on a fait le tour de ses propriétaires de champs et tout ça et on a retrouvé plein d'objets, en fer, ou en verre d'ailleurs, de la Première Guerre mondiale. Et c'est ce qui décor, ce qui donne de la véracité à la tranchée du Puy-du-Fou.

JG

Donc tout ce qu'on voit, parce qu'il y a beaucoup d'objets, moi c'est ça qui m'a interpellé, il y a beaucoup beaucoup d'objets tout au long du parcours. Donc tout est authentique ?

AJ

Pour les objets qui ont été fournis, qui viennent d'Arras, je pense que Laurent Mirouze est allé dans d'autres collections, il travaillait au niveau national, donc il y a peut-être d'autres choses qui viennent d'autres lieux. Mais pour les pièces extérieures comme les supports de barbelés, des boucliers de tranchées, ils sont dans l'état où on les trouve dans les champs. Et qui n'ont pas un intérêt scientifique majeur. Donc on est allé voir des cultivateurs et si on fait un tour dans les champs maintenant on n'en trouve encore. Donc là ma participation était plus de lier le contact entre les gens de ma région que je connaissais bien et qui y avait du matériel dans leur cour, et puis en fait quand ce matériel n'est pas utilisé ils le vendent à la ferraille. C'est ferrailleur. Vous avez les cultivateurs quand ils sont dans leur champs, ils font un énorme tas et quand le tas est gros ils vont chez un ferrailleur et ils vendent au kilo. Donc c'est des objets qui de toute façon étaient destinés au ferrailleur.

JG

Ils ont été sauvés quelque part on peut dire ça

AJ

Quelque part ils ont été sauvés oui... Rires

JG

Et du coup, j'imagine que vous avez vu le spectacle fini, qu'est-ce que vous en pensez ?

AJ

Moi je l'ai vu au moment de sa création, quelques mois après, donc il n'était pas encore vraiment huilé mais bon il y a du bruit, il y a des odeurs, il y a une remise en condition, on la fait 2/3 fois, et deux ou trois collègues sont allés le voir, et ils ont trouvé que pour ce genre d'endroit, pour ce genre de lieu, pour ce type de présentation c'était tout à fait correct.

JG

C'est intéressant c'est vraiment une belle expérience, enfin moi elle m'a beaucoup marqué. Après c'est vrai...

AJ

Ça vous replonge... Alors moi ça m'a rappelé les premières, parce qu'on a beaucoup fréquenté les musées britanniques pour ça, notamment l'Impérial War Museum, où là on visitait une

tranchée et ils avaient réussi à faire la lumière, le bruit et l'odeur. Et là c'était pas mal. On était vraiment, on pouvait voir du vrai matériel, le fonctionnement, des choses comme ça. C'est également une expérience intéressante.

JG

Elle n'y est plus si je...

AJ

Non, non non. Ils ont revu leur scéno il y a 6,7 ans, je crois que c'était pour le centenaire, ils ont revu leur scéno pour le centenaire... Mais là ils sont plus maintenant, je vois, avant il y avait beaucoup beaucoup beaucoup d'objets, et moi j'y allais pour faire ma chronotypo, pour interpréter, caractériser, identifier les objets, donc c'est une source de référence. Et là maintenant ils sont pour le bel objet ou l'objet qui va parler aux gens. Ils ont vraiment changé leur façon de travailler.

JG

C'est un courant un peu généralisé finalement même dans d'autres musées...

AJ

Oui, le musée Vernay auquel on a participé avec Vernay, on avait travaillé aussi avec Tardi, pour toutes ces bandes dessinées, donc il était venu plusieurs fois à Arras pour visiter les champs de bataille ou les choses comme ça. En fait c'est très éclectique quand on voit, moi ça m'a beaucoup intéressé, on pouvait discuter avec Carion par exemple, discuter avec la BBC, on pouvait avoir des gens comme Tardi qui venaient et avec qui on avait l'occasion de pouvoir papoter un petit peu, c'est quand même, ce qui montre bien tout l'intérêt de la période pour les Français. Non c'était intéressant, c'était intéressant.

JG

Je ne sais pas si vous avez vu passer l'info, mais l'Impérial War Museum a sorti une expérience en réalité virtuelle aussi, qui nous replonge dans les tranchées. Donc est-ce qu'il n'y a pas un manque, je n'ai pas encore vu j'ai reçu le fichier il y a quelques jours donc les concepteurs sont vraiment très ouverts et très enthousiastes donc c'était très chouette, mais finalement je me suis demandé s'il n'y a pas un manque dans leur scénographie qui fait que à un moment on a besoin de se replonger dans la tranchée, dans une reconstitution en trois dimensions, est-ce que finalement cette expérience ne vient pas pallier ce manque.

AJ

Oui, oui, je pense. Je pense qu'ils sont un peu comme nous, ils sentent bien que la technologie évolue, et je pense qu'ils... Alors est-ce que c'est bien est-ce que c'est mal je n'en ai, je ne sais pas ça. Est-ce que ça plaît oui mais ça plaît pourquoi ? Parce qu'on est replongé dans un jeu vidéo ? Comme les gosses le sont maintenant, on vit dedans... Je ne sais pas, j'espère que ce qui est présenté est vrai, que c'est fait sérieusement mais bon... Qui on veut atteindre par ce média-là, je ne sais pas. Je n'irai pas, j'irai voir, je suis curieux, pas en ce moment avec le Covid, en plus... Mais j'irai voir. Il y a aussi une chose, il faut se tenir au courant aussi. Je n'aurais pas été Timescope compatible si je n'avais pas vu justement ce qu'il se passait ailleurs, et évidemment c'est une vérité, de toute façon on ne peut pas présenter les objets comme on le faisait avant. Vous avez vu Bullecourt vous m'avez dit, et dans la deuxième partie on a laissé la vitrine tel que le collectionneur la présentait avant.

JG

Extraordinaire, avec les cadres et tout c'est assez rare

AJ

Et ça, j'ai voulu mettre ça. Parce que comment ça évolue ? Parce que de toute façon ça évolue, et ça doit évoluer et ça évoluera. Donc voilà comment le gars a présenté sa collection pendant des décennies, il en a fait don, il a fait don de tout, de la collection et de la maison. Et c'est l'Etat, c'est les Australiens qui ont payé avec la région. Et donc j'ai voulu présenter dans la grande vitrine du fond, voilà tel que lui le présentait. Et pour tout dire, la présentation qui suit,

celle sur laquelle on a opté avec Le Maner et... Les gens de chez nous tout ça, lui ça lui plaisait pas trop. Ça ne lui plaisait pas trop, lui, pour lui il fallait ce cumul d'objets, il fallait tout présenter tout... Voilà... Dès qu'il trouvait quelque chose il fallait le mettre en plus et en plus et en plus. Mais nous on sentait bien, déjà avant le Timescope, que c'était pas, avant le virtuel, ou la possibilité de mettre du virtuel, on sentait déjà que cette présentation en amas elle plaisait à des gens comme moi, parce que on retrouvait là-dedans des objets qui sortaient vraiment... (coupure) Ce que j'ai appelé les grands anciens, il y a deux ou trois grosses collections dans le secteur, j'ai pris contact avec eux et puis on a passé du temps à remuer la ferraille, et à voir comment présenter. Mais dans notre présentation si vous le voulez un peu plus dynamique/britannique, les scénos, donc ils ont proposé, donc la deuxième partie. Et je sais que lui, il m'avait dit deux ou trois fois je n'aime pas trop la façon dont s'est présenté. Et c'est normal, il avait son type de présentation, par contre ce qui était extraordinaire c'est que ce gars-là, vivait là à côté, il avait la grange et sa maison à côté. Si vous pouviez prendre rendez-vous avec lui, ou vous sonner à sa porte, il vous faisait une présente visite telle que lui avec ses anecdotes, avec ses rencontres, avec son expérience, tout ça, et ça on savait qu'on allait plus la voir. Ce monsieur qui est décédé quelques temps après. Donc ce qui faisait la force de sa présentation, même si elle était cumulative, c'était sa présence en fait. Donc quand on regardait et les gens regardaient très peu les objets, mais c'était lui, la force du lieu c'était son expérience sur 50 ans. D'accord ? Et là on savait qu'il fallait qu'on passe à autre chose. Ça n'aurait pas pu avoir quelqu'un de disponible et qui avait l'expérience. Quelqu'un de disponible oui parce qu'il y a un collègue qui garde le lieu mais c'est, il est gardien. Mr Letaille il transmettait, il y a gardien et transmetteur, d'accord, et chaque objet qui était déposé dans ses vitrines avait une histoire propre, un lieu, donc voilà... Ça pouvait durer des jours... Rien...

JG

Bullecourt a fait une expérience aussi en réalité virtuelle je ne sais pas si vous l'avez vu ?

AJ

Où ça ?

JG

Au musée Bullecourt, alors elle est sortie, ça devait sortir, enfin ça a été bouleversé, le calendrier a été bouleversé par le Covid donc moi je l'ai vu, fin juin et ils voulaient...

AJ

Ah oui, c'est tout récent alors

JG

Oui, oui, ils venaient de le mettre

AJ

Et alors, qu'est-ce qu'ils ont fait en réalité virtuelle ?

JG

Alors l'idée c'était de qu'on comprenne mieux comment s'est déroulée, comment se sont déroulés les deux grandes batailles, et donc on est en surplomb, on est au-dessus des champs littéralement, donc on est vraiment en prise de vue réelle, et il y a des petites animations qui vont être incrustées, qui nous permettent de voir où se situaient les lignes, où se situaient les tranchées, les Allemands etc. On comprend aussi un petit peu la géographie puisqu'on voit des différents lieux, sites qui ont été aussi importants enfin c'était assez intéressant, vraiment j'ai beaucoup aimé, bon après on est en surplomb toute l'expérience bon moi j'aime bien aller sur le terrain... J'ai dit pourquoi on va pas mis les pieds dans la boue etc. parce que sur le terrain c'est compliqué d'y aller d'après ce qu'ils me disaient

AJ

Alors je sais qu'ils font des visites terrain deux, ou trois fois par an

JG

Oui mais ils me disaient, donc c'est Aurélie Le Cadet que j'ai rencontré, qui est une des deux médiatrices, qui me disait c'est difficile parce que on est dans les champs, il faut mettre les bottes, il y a de la boue, ça colle, c'est pas praticable, donc c'est vrai que ce n'était pas quelque chose qu'il faisait très très souvent. C'est dommage parce que ça aurait été chouette de voir aussi ce point de vue en réalité virtuelle mais bon c'est aussi leur expérience, la boîte qui les accompagner n'était absolument pas spécialisée en médiation et valorisation du patrimoine, je pense que ça ça a beaucoup joué et puis ils ont un peu travaillé, entre le Covid, c'est une petite équipe, qui connaissait très peu la technologie et ces possibles donc voilà c'est perfectible mais c'est très bien quand même je l'ai trouvé très intéressante cette expérience. À voir.

AJ

Ah bah j'y retournerai, de toute façon, elle était là à l'inauguration... Elle est venue me voir et puis elle m'a sollicité pour une conférence pour l'Anzac Day en avril prochain donc j'y retournerai.

JG

D'accord donc vous me direz, on aura peut-être l'occasion d'en reparler...

AJ

Oui tout à fait... rires... alors on avait fait aussi ces cartes qui sont mouvantes comme ça et qui explique un petit peu etc. pour le centre de Souchez au pied de Lorette. Vous l'avez visité cinq ?

JG

Et non

AJ

Ça il faut le voir.

JG

Le problème c'est que je suis dans le sud de la France et du coup c'est compliqué d'accéder au... J'ai fait plusieurs voyages mais c'est vrai que je ne peux pas te voir... C'est terrible...

AJ

Et là on a travaillé un petit peu ces cartes mobiles comme ça de façon virtuelle.

JG

Le support c'est quoi, c'est un écran tactile où c'est...

AJ

Il y avait un écran tactile qui représentait tout le secteur avec les photos de l'Impérial War Museum, les gosses... C'est une grande table qui faisait pratiquement 2 m², et on pouvait pointer village par village et voir son évolution à l'origine, démolition des choses comme ça. C'était hyper intéressant mais les gosses s'en sont trop servis, ils tapaient dessus, et donc résultat je crois qu'il est en, il ne fonctionne plus. Il ne fonctionne plus. Et donc comment on fait si jamais ceux pour qui on le fait ne peuvent pas l'utiliser... C'est la question ?

JG

C'est qu'il y a peut-être un problème de conception aussi. Alors moi je suis médiatrice, je suis spécialisé en ingénierie culturelle, donc je fais ça à côté de ma thèse, depuis plusieurs années maintenant, et je suis spécialisée sur cette question numérique et c'est vrai que finalement Moi ce que je fais quand je travaille sur des projets comme ça, j'essaie d'impliquer les publics pour être sûre que ce qu'on va leur proposer correspond à leurs usages, à leurs pratiques et que ça va s'intégrer dans le lieu et vraiment je trouve que ça fait une différence. Là par exemple je travaille avec le mémorial du Camp de Rivesaltes donc on a choisi de développer une expérience en réalité virtuelle, on a une subvention du ministère de l'armée enfin de la DPMA, et on a pas vraiment pris le parti de déjà travailler en mode collaboratif, dans l'équipe est assez soudée, on se voit régulièrement, on travaille ensemble et on a aussi organiser un hackathon cet été avec les jeunes, on n'en a pas eu beaucoup parce que la période était compliqué c'est des publics un peu jeunes, difficile à mobiliser, c'était vraiment hyper intéressant ils ont fait émerger des choses auquel on a pas pensé ou on se disait ils sont trop jeune ça ne va pas leur parler, et en fait pas

du tout, ils ont une capacité à comprendre les objectifs, les enjeux de la médiation autour de ce lieu qui est particulier aussi, c'est une mémoire assez complexe entre la Seconde Guerre mondiale, la Retirada, les prisonniers allemands, les troupes coloniales, la guerre d'Algérie, enfin c'est hyper complexe, et c'était vraiment génial de pouvoir travailler avec eux et on va continuer. Là on développe le scénario, le pré scénario définitif qu'on va confronter justement aux jeunes et on va continuer à discuter comme ça et c'est vrai que bah ça fait une différence vraiment. Parce que, ils sont impliqués déjà, surtout qu'on a eu des jeunes

AJ

Déjà ça c'est bien effectivement

JG

Oui surtout qu'on a eu des jeunes en difficulté scolaire, des jeunes qui sont en décrochage qui était dans, qui venaient de CFA, donc là, avec leur prof qui nous disait oui mais de toute façon l'histoire généralement ils en ont rien à faire, ça ne les intéresse pas alors que là on a eu des gamins, pendant quatre jours ils étaient hyper impliqués, ils travaillaient le soir, ils nous ont fait des modèles 3D, des modèles, des visuels, des machins, on les a régulièrement, il nous envoie à bah tiens j'ai fait un petit truc autour du mémorial... Et ça c'était incroyable ... Ça c'est quelque chose que j'essaye de transmettre...

AJ

C'est tout l'art justement, ça consiste à les impliquer et à leur donner un peu d'importance en leur disant ce que vous allez amener peut être utile et ça, ça les motive en fait, et ce qu'il faut c'est ça. Et encore une fois c'est de personne à personne, devant une machine même si elle est très sophistiquée est-ce que vraiment tout le message passe. Je ne sais pas. En fait quel message quand ils regardent la borne de Neuville, quel message ils vont recueillir, ça on a jamais fait, ils ont vu quelque chose qui bougeait, qui était en couleur, mais qu'est-ce qu'ils en ont retiré ? C'est pourquoi pour eux... La conclusion de l'expérience, je ne sais pas... On a pas fait ça, on a pas... Par contre on est content quand les gens vont revoir, parce que avec l'entreprise ils nous fournissent au moins le nombre de pics, donc on est content quand il y a beaucoup de pics, rire... Parce que ça justifie pleinement les sous qu'on a mis là-dedans... Rire... Mais au bout du but, quel message on va envoyer, ça on ne sait pas, on ne connaît pas les résultats...

JG

Et ce qui manque, c'est l'objectif de mon postdoc. Justement de m'intéresser à l'impact de ses expériences sur le public. Après on voit qu'on a quelques retours quand même...

AJ

Oui, oui, oui. Alors les gens sont contents, ils disent c'est bien... Et là, est-ce qu'ils parlent de l'esthétique, ils parlent du virtuel, ils disent oui c'est bien fait, oui c'est parlant, oui il bouge bien... Mais, c'est quoi le résultat historique patrimonial, je ne sais pas ça...

JG

Oui, qu'ils ont appris...

AJ

Ouais, vous voyez on aurait pu leur présenter la grotte de Cro-Magnon ou je ne sais pas quelque chose comme ça, et donc, ça va leur servir à quoi ? Je ne sais pas, je ne sais pas

JG

Après il y a cette idée dans les expériences immersives de voir les choses, il y a cette approche très visuelle et très émotionnelle aussi, qui est très présente. Je l'ai vu sur certains commentaires autour d'expériences qui sont disponibles sur les stores Oculus etc donc en ligne où les gens mettent quand même des commentaires parfois un peu détaillés et il y a vraiment cette idée de voir, de comprendre en fait comment ça fonctionnait, comment ça se, à quoi ça ressemblait à l'époque, parce que ça répond aussi à quelque chose de naturel nous, humain, on observe le monde en trois dimensions et même peut-être plus donc il y a aussi ce besoin de voir les choses ça permet de faciliter on va dire la projection et pour moi ça permet aussi peut-être de maîtriser

un petit peu les images référence. J'ai eu cette discussion avec une image médiatrice de Rivesaltes, qui me disait mais pourquoi on a pas besoin de la VR, les gens on leur parle, on leur dit oui imaginez... Je lui dis mais non, ils vont imaginer à partir de quoi ? Des films de référence qui ne sont pas bonnes... Donc il y a cette idée là aussi quoi, de donner d'autres références visuelles plus proches de la réalité historique finalement.

AJ

On essaye nous de faire au mieux de coller aux événements, de coller à l'histoire en espérant que justement ils retrouvent une ambiance, une atmosphère qui leur permettent de mieux pénétrer la période, de mieux la comprendre.

JG

Oui c'est cet appel au sens je trouve qui est intéressant, et aux émotions qui est intéressant finalement je trouve que ses expériences.

AJ

Oui on a beaucoup joué là il faudra voir la carrière Wellington, mais plutôt début février quand elle sera de nouveau opérationnelle et ouverte, on a beaucoup joué aussi sur la musique, on a beaucoup joué aussi sur les images 3D, les choses comme ça... Il faudra la voir. Et justement c'est l'émotion, les gens quand ils sortent de là c'est ça, ah oui... Ah oui on a compris, et on a été surpris, et ça nous donne beaucoup de sujets de réflexion. Bon, c'est déjà ça. Rires... Bien écoutez j'espère avoir répondu en partie, et n'hésitez pas à rappeler si vous avez d'autres questions, faites-moi signe et de mon côté je vais tenter de vous envoyer quelques articles qui ont été réalisés par le service.

JG

Super merci infiniment, c'était passionnant

AJ

Et si vous faites un tour sur Arras faites-moi signe !

JG

Avec plaisir !

AJ

On ira déjeuner et on continuera la discussion si vous avez d'autres questions.

JG

J'en aurais toujours, c'est ma spécialité.....rires...

AJ

D'accord, ce sera avec plaisir.

Retranscription entretien : Apocalypse 10 Destins VR

Date entretien : mardi 3 mars 2020

Interviewé : Pascal Roussel, concepteur et chef de projets numériques

Retranscription

Pascal Roussel (PR)

...qui compensait un peu le fait qu'au départ on avait le souhait de le mettre en ligne et qu'on a pas pu faire pour des raisons techniques et surtout de perte de capacité réelle donc du coup on l'a finalisé un petit peu rapidement et puis après on l'a mis à disposition de nos partenaires parce qu'on l'a fait essentiellement..

je vais reprendre depuis le début. je vous dis juste pourquoi, par exemple là il ne faut pas prendre en compte ce qui est écrit, vous feriez une erreur et puis ce serait une mauvaise information, du coup ça non. je vérifie parce que je ne voudrais pas que vous publiez quelque chose même dans le cadre d'un travail de recherche qui soit faux ou erroné et qui du coup peut vous être ou m'être reproché par la suite.

Janaïne Golonka (JG)

Je pensais peut-être publier des articles issus de mes recherches, pensez-vous que cela soit possible ?

PR

Personnellement je ne le pense pas, si jamais vous pensez qu'il y a matière à ce moment on se reverra. En fait au départ, en 2018, nous ici on était pas encore... on était dans la 360°. Depuis quelques temps déjà, donc on a des moyens de production 360 et on fait pas mal de choses notamment pour la DPMA, la Direction du patrimoine de la mémoire et des archives, pour faire vivre des lieux de mémoire par exemple, les rendre accessibles aux gens qui ne peuvent pas les visiter. Donc on augmente un petit peu cette 360, on arrive sur un lieu de mémoire sur lequel on va tourner, avec un acteur qui nous fait faire des visites, on enrichit les visites lorsqu'on est dans les espaces par de l'infographie, il n'y a pas directement de l'interactivité là c'est vraiment de la 360 enrichie par de l'infographie et qui permet de faire des visites de site, pour des gens qui sont pas sur place ou qui sont en mobilité limitée, dans des espaces qui n'ont pas été prévus pour des handicapés, qui du coup peuvent se voir proposer de mettre un casque pour faire la visite qui sinon ne leur serait pas accessible. Donc ça c'est des activités qu'on faisait déjà depuis un certain temps. Depuis 2015-2016, peut-être un peu avant, on a commencé à s'y intéresser et être dans la production plutôt à partir de 2016, mais sans garantie de certitude parce que ce n'est pas moi qui en ai la charge, donc là je vous le dis à titre informatif mais ça n'a pas valeur de vérité, c'est pour avoir une idée ...

Donc moi j'étais très intéressé plutôt par l'aspect qui allait plus loin que la 360 c'est à dire mettre de l'interactivité et utiliser nos ressources en 3D, pour mettre en avant des projets qui soient plutôt de type réalité virtuelle, c'est ce qui m'intéressait, donc on a commencé petit à petit, parce qu'en interne on avait pas les ressources, on avait pas des gens et l'idée c'était pas de recruter, l'idée c'était de voir si on pouvait monter une petite équipe projet en interne pour faire de la recherche et développement

Du coup début 2018, on a commencé faire des petites choses là-dessus, à réfléchir, à faire de la R&D, à monter en compétences certain d'entre nous qui faisaient partie de l'équipe technique en on profité aussi pour se former dans des domaines dans lesquels ils manquaient de

compétences, donc ils ont identifié des manques de compétences donc ils se sont formés, donc c'était vraiment une démarche en interne, de R&D pour voir un petit peu ce qu'on pouvait faire. Et dans ce moment-là, sur le cours de l'année 2018, moi ça faisait déjà un petit moment que je faisais de la veille technologique en participant à des salons et autres journées en lien avec la réalité virtuelle ou d'autres type de réalités, et j'ai rencontré différentes personnes dont le directeur de l'époque du multimédia du réseau Canopé, et du coup, en discutant de ce qu'on était en train de faire et eux, ce qu'ils étaient en train de faire, on s'est dit ce serait peut-être intéressant de voir si on peut faire quelque chose ensemble, donc eux ils travaillaient à l'époque sur une exposition pour les ateliers Canopé, une exposition qui devait être itinérante, qui a commencé dans l'atelier Canopé de Lille, et qui était une exposition en lien avec apocalypse 10 destins.

Apocalypse 10 destins étant lui-même... apocalypse 10 destins est sorti en 2014, sur internet, c'est une bd animée qui s'inscrit dans la licence apocalypse et qui donc a été en partie produite avec les producteurs de la licence apocalypse, donc CC&C, Cost & Clark et compagnie... et ceux qui ont fait apocalypse 10 destins, il me semble que c'est Idéacom, une boîte de prod canadienne, en partenariat avec CC&C et donc Canopé s'était intéressé, parce qu'en fait, je ne sais plus dans quelle mesure ils étaient en lien avec Idéacom sûrement quand est sorti après Apocalypse 10 destins, le réseau Canopé... parce qu'Idéacom produisait aussi des ressources, ils savaient très bien que l'outil qu'ils avaient mis en place sur internet était un outil qui pouvait intéresser pour des aspects pédagogiques donc ils avaient mis en place un certain nombre de suppléments à disposition du réseau Canopé potentiellement mais d'autres réseaux en Europe ou en Amérique puisqu'ils sont canadiens Idéacom. Et je ne sais pas comment le processus s'est développé entre Canopé et Idéacom. Le fait est qu'en 2018 le réseau Canopé a mis en place une exposition sur la base d'apocalypse 10 destins.

Cette exposition, donc c'était un espace, ça a son importance, donc c'était un espace d'exposition assez grand, qui faisait écho au projet d'apocalypse qui allait sortir à ce moment-là, qui était celui sur 1919-1926 il me semble, la période juste après la 1ère guerre mondiale, donc cette exposition s'inscrivait là dedans, c'est à dire, qui reprenait la plupart des personnages il me semble d'A10D, en les inscrivant dans la suite de ce qui était sorti en 2014 sur internet, c'était pendant la 1ère guerre ces personnages-là traversaient la 1ère guerre je crois que l'exposition reprenait ces personnages mais à la fin de la guerre, pour faire écho à la sortie du documentaire et donc replaçait ces personnages dans le cadre de l'exposition, en 1919 il me semble, et donc dans les lieux, l'exposition était un petit peu comment dire, aussi interactive dans le sens que, ils avaient recréé dans l'espace d'exposition, dans la scénographie, des espaces qui correspondaient aux personnages et à ce qu'il se passait dans l'histoire des personnages donc et ça c'était important parce que nous après on a travaillé sur cette logique-là.

Ceci étant dit, lorsque moi j'ai rencontré le responsable du réseau Canopé de l'époque, on s'est dit qu'on allait voir ce qu'on pouvait faire ensemble, et ce que nous on pouvait leur proposer parce que nous on était en train de monter en gamme, donc on était pas forcément non plus... et du coup on s'est mis à travailler sur la logique de produire deux modules, qui correspondaient à 2 personnages de cette exposition, et donc de A10D, et notre choix s'est rapidement porté sur Rose Dubois et Albert Amas, parce qu'en fait ces personnages ils font aussi écho à notre Adn, c'est à dire que les personnages que vous allez retrouver dans l'expérience qu'on a fait ADN VR, ce n'est que le regroupement, ces expériences-là, des deux modules de réalité virtuelle qu'on avait fait pour l'exposition.

Donc du coup, la 1ère step ça été ça, créer deux modules. Donc on a choisi Rose Dubois et Albert Amas, Albert Amas étant directement inspiré d'un opérateur de la SCA, donc de notre ancêtre ici, euh, Albert Samama-Chikli, d'origine marocaine, et donc les gens qui ont développé en 2014, quand ils ont créé ces personnages ils se sont aussi inspirés de personnages

existants pour créer des histoires fictionnelles mais le plus proche possible des problématiques et des réalités de cette époque.

Donc ce personnage-là, nous ils nous parlait et puis en plus; l'idée c'était de pouvoir, vu qu'on allait affronter pour la 1ere fois de l'interactivité on s'est dit ben c'est très bien si on choisit Albert, cameraman de la 1ere GM et Rose, documentaliste photographe, on s'ouvre l'option de pouvoir valoriser des archives films et photo de cette époque, qui font partie de nos fonds, on s'ouvre la potentialité de pouvoir mettre en place des interactions, en lien avec ces prises de vue photo ou film. Donc du coup, ça été quelque chose qui nous intéressait beaucoup. Voilà donc du coup, tout ça s'est un peu résumé dans ce que je vous donnerai.

Donc du coup on a travaillé à développer une histoire, en lien avec le, il fallait que ce soit assez crédible au niveau narratif, cad que cette histoire s'inscrit déjà dans l'histoire de ces personnages-là, et c'est pour ça que du coup, au début quand vous ferez l'expérience vous verrez, il y a des cartons qui permettent à la fois d'être dans des temps de chargement ou il ne se passe rien et qui permettent du coup de donner des informations pour quelqu'un qui ferait l'expérience sans avoir été à l'exposition. Parce qu'en fait, ces modules-là, au départ, ils étaient pas prévus pour avoir une vie propre en dehors de l'exposition, ils font sens que dans l'exposition et ils font sens dans l'exposition, c'était aussi un parti pris narratif, cad, a quel moment on offre au visiteur de l'exposition de mettre le casque, dans son parcours scénographique de l'exposition.

Donc il y avait dans cette exposition des espaces qui étaient dédiés à chacun des personnages, donc évidemment quand on avait choisi le personnage d'Albert et de Rose, on savait qu'on allait retrouver des casques mis à disposition du public dans les espaces d'Albert et de Rose, mais ce qui nous intéressait c'était d'aller plus loin, cad comment dans la découverte, dans la scénographie qui est proposée dans ces espaces là, ça fait sens de mettre un casque à un moment. L'idée c'était pas de mettre un casque dans un coin en disant, ben voilà, là vous pouvez voir des photos ou de tel personnage, la de Rose, la de machin, et là si vous voulez, vous pouvez mettre le casque pour faire un petit bout de l'expérience avec rose. l'idée c'était quand même d'être plus ancré dans cette exposition et donc, il y avait une logique à retrouver dans l'exposition, le personnage de Rose au moment où on se situe dans l'histoire cad, il y avait une logique narrative par rapport à ce qui était l'histoire de ces personnages, à faire en sorte que Rose comme Albert, ce qu'il se passe c'est qu'ils se retrouvent en 1918, près de Cambrai, dans les lignes canadiennes, à un moment où Rose Dubois étant documentaliste et qui travaille avec un journaliste photographe d'une revue américaine, d'un journal américain, se trouve que dans l'histoire, elle a un moment, le journaliste photographe il est pris par un autre truc et comme ça fait longtemps qu'ils travaillent ensemble, il lui donne la responsabilité de poursuivre le reportage sur la médecine de guerre qu'il était en train de réaliser pour ce journal, je crois que c'est le World Chronicle ou un truc comme ça.

Et du coup, nous dans notre expérience, on est à ce moment-là, c'est à dire que Rose qui doit continuer son reportage, arrive dans les premières lignes, parce qu'elle est en compagnie d'Albert, qui est le cameraman, parce que des civils comme elle, à cette époque-là, ne pouvait pas accéder au front et encore moins aux premières lignes si ils étaient pas encadrés, accompagnés par un officier par voilà... en plus Albert et Rose, on le voit pas, si à un moment on les voit les officiers, donc ils ne sont pas seuls non plus, ils sont accompagnés par un officier de l'armée française parce qu'on ne dit pas n'importe quoi, on s'appuie sur des réalités qui étaient les réalités de ce temps-là et des limites qui étaient données aux opérateurs à ce moment-là.

Donc l'expérience commence en 1918, dans cette tranchée, à un moment où Albert lui, fait des vues pour documenter la guerre pour l'armée française, pour son service, le SCA à l'époque, et il a accepté d'être accompagné de Rose, qui elle fait un reportage sur la médecine de guerre et espère retrouver dans cette zone à ce moment-là, une infirmière qu'elle a rencontré

précédemment et qu'elle sait être à peu près dans cet endroit-là, qui s'appelle Louise, et voilà pour continuer à prendre des photos de Louise.

Là où on est, on est dans des tranchées qui ont été anciennement, il y a eu un premier assaut quelques jours auparavant, qui ont été anciennement tenues par des Allemands et reprises aux Allemands et on se trouve à cet endroit-là, dans un moment où l'assaut sur la ville de Cambrai se prépare à être lancé et où les Allemands d'ailleurs, on s'en apercevra dans l'expérience, commencent à incendier la ville de Cambrai avant de la quitter, parce qu'ils vont certainement reculer. Donc, il y a tout un tas d'informations historiques qu'on a pris en compte, même si n'importe quel usager qui va mettre le casque et va faire l'expérience ne va absolument pas se rendre compte de tout ça, mais pour nous, c'était très important d'avoir une rigueur historique, je dis pas scientifique mais à minima historique, pour pas faire de contresens, pour pas développer quelque chose qui n'était pas une réalité et comme on a la chance de connaître assez bien ce domaine, parce que nous même nous sommes des descendants de ces personnages que l'on retrouve en 1918, du coup on sait comment ils travaillaient, on connaît leurs contraintes et l'idée était que au-delà de faire un petit, d'être présent au niveau de l'exposition, l'idée sous-jacente dès le départ, était de dire, et c'est ce qu'on a fait, nous ce qui nous intéresse c'est de voir comment on peut de la façon la plus intelligente possible, comment est-ce qu'on peut valoriser des archives de cette époque sur un aspect ludique, pédagogique, qui pourrait intéresser un public relativement jeune

Donc du coup, tout ce qui est de l'ordre des choix graphiques, c'est très particulier, c'est très en lien avec la cible visée et l'exposition. Les personnages d'A10D sont des personnages de BD animée, de la 2D, sur internet.

Donc nous, pour deux raisons, pour des raisons pratiques, parce qu'à ce moment on savait déjà faire de la modélisation 3D mais on avait pas forcément le temps de pouvoir le faire parce que ça prend beaucoup de temps, et qu'on était en ressources très limitées puisqu'en fait en faisant de la R&D ici c'est très compliqué parce que pendant le temps où on fait de la R&D on ne fait pas une autre production, donc évidemment on a l'impression qu'en faisant ça en interne on coûte rien à l'établissement mais c'est faux, parce que n'étant pas disponible pour d'autres prod on répond pas à des demandes de clients qui font entrer de l'argent, donc ça a un coût quand même. Donc on était en équipe la plus restreinte possible, le noyau dur de cette équipe c'était 3 personnes, moi, Alexandre Gomy et Raphael Levacher, mais ça c'est des informations que vous aurez là aussi, et après on savait qu'on pouvait éventuellement compter sur du soutien, d'autres graphistes 2D ou 3D, de monteurs vidéo quand on faisait des petits montages vidéo destinés à être valorisés au sein de l'expérience, ce genre de choses.

Donc pour en finir avec l'exposition, l'idée c'était donc d'inscrire vraiment par rapport à ce qui avait été déjà écrit dans A10D, l'évolution de l'histoire de ces personnages, parce qu'il y a eu après, on repart de la BD sur internet en 2014 mais par la suite, ils ont fait des suites, c'est justement après 1919 pour des supports en réalité augmentée, ce genre de choses. Donc c'est pour ça que nous on a travaillé avec leur scénariste pour savoir où ils en étaient de l'histoire, de leurs personnages et avoir quelle digression on pouvait faire dans leur histoire, quel petit parcours parallèle on pouvait donner à Albert et Rose sans que ça perturbe la narration et que ce soit cohérent avec ce que eux ils racontent, donc ça on a vu, il n'y avait pas de problème, on a fait des allers retours avec eux pour aligner nos narrations respectives et qu'elles soient cohérentes et nous on avait ce souci, donc, au-delà de l'exposition, de nous tester sur un produit qui potentiellement nous amènerait plus tard à développer d'autres projets de serious game dans ce domaine ou dans un autre.

Alors, pour en revenir à ce projet en particulier, c'est ce que j'étais en train de dire avant, en fait on a fait le choix de faire des personnages 2D, pour faire écho à Apocalypse et en même temps pour toucher la cible parce qu'on, en fait notre cible c'était plutôt des collégiens voir un peu plus jeunes, en fait ils abordent les sujets de la première guerre mondiale en 4ème ou en 3ème

quelque chose comme ça, plutôt en 4ème, et les gens de Canopé, nous avaient dit que dans leur exposition, même si ils allaient avoir des collégiens, ils allaient aussi avoir des classes même plus jeunes que des collégiens, plutôt des écoliers donc voilà, pour nous ça faisait sens d'être avec ces personnages de bd qui du coup faisaient totalement écho aux personnages de l'expérience internet et de l'exposition, et aussi comme je disais, on avait pas forcément le temps de faire de la modélisation 3D partout

Malgré tout, évidemment tout ce qu'on a créé qui n'existe plus c'est la fameuse tranchée et le décor dans lequel on évolue c'est de la 3D évidemment, et on a traité cette 3D graphiquement pour qu'elle ait un aspect un peu bd et que du coup il n'y ait pas un trop grand réalisme dans la 3D qui ferait, qui serait pas compréhensible qu'on inscrive des personnages qui sont dessinés, puisqu'on avait un illustrateur qui nous a dessiné les personnages qu'on a après intégrés dans la 3D.

Donc du coup on a une tranchée, ça marche plutôt pas mal, j'étais plutôt inquiet au départ mais ça marche plutôt pas mal, avec des astuces des fois qui sont que, évidemment les personnages 2D, comme c'est de la 2D dans de la 3D, c'est des personnages en feuille de papier, puisque si on les voit sur le profil, donc du coup pour éviter ça, on les a toujours positionnés dans un endroit, comme dans n'importe quel jeu vidéo ça se passe comme ça, dans des endroits où on ne peut pas accéder par derrière ou par les côtés, et surtout on leur met des petits déplacements qu'on ne voit pas forcément. C'est à dire que si nous on se déplace dans la tranchée, ils sont là, mais si jamais on va plus loin et qu'on se retourne, en fait, ils nous suivent, ils suivent la caméra qui est celle de notre personnage et du coup ça fait qu'on est jamais... parce que si ils restaient là, ben évidemment si on se retournait sur nous même, on verrait plus facilement l'aspect feuille de papier. Parce que là comme ils suivent notre mouvement, quand on se retourne, ils sont plutôt face à nous donc c'est des petites astuces comme ça qu'il a fallu trouver pour essayer de rendre la chose la plus intéressante possible.

Pour en finir avec l'exposition, du coup, au-delà de ce que je vous disais, de la narration par rapport à l'histoire, de ce qu'on voulait tester nous en terme d'interactivité pour l'expérience postérieure on a pris en compte ce qu'il se passait dans l'exposition, à savoir, à quel moment ça se produisait quand on mettait le casque mais surtout par exemple, vous testerez, vous verrez, si vous prenez le personnage de Rose, qui donc est dans cette histoire avec son appareil photo, vous allez pouvoir prendre une 1ère photo, qui vous permettra, ça c'était important pour nous, ça permet aussi de justifier ce qu'on a fait, dans ce sens-là, vous verrez que vous prendrez une photo d'Albert qui est sur sa caméra en train de filmer, donc vous vous déplacez dans la tranchée, vous voyez Albert en 2D dans cet espace 3D, vous prenez sa photo, et lorsque vous prenez sa photo, apparaît la photo et en fait vous verrez, ce qui est apparaît c'est une photo d'archive, qui a été prise, exactement à cet endroit-là, exactement au jour près quasiment, ou on a inscrit l'expérience, et nous on s'est appuyé, ça permet de prendre conscience aussi qu'on s'est appuyés sur des photos d'archive de l'époque, pour recréer le décor. Et c'est le cas, cette tranchée, elle est pas imaginée dans nos têtes, on l'a à 90% parce que des fois, il y a des manques, on avait pas à l'époque des photos à 360 qui permettent de reconstituer complètement donc il y a forcément des limites, il y a des moments où on interprète entre deux poteaux les manques qu'il y a.

Mais quand on interprète les manques, c'est un peu le soucis ici, on le fait jamais au niveau des documents d'archive officiels, quand on restaure un document, on ne recrée pas les zones manquantes, parce que sinon ça voudrait dire qu'on triche en réalité, nous on se l'est permis par rapport à un décor de 3D, parce que ça n'a pas vocation à être un document scientifique, les documents scientifiques étant les archives que l'on montre à l'intérieur et donc effectivement quand on montre une archive parce qu'on prend une photo de ces personnages-là, ben en fait on voit vraiment la composition de la photo.

D'ailleurs, l'idée pour accentuer cette logique-là, c'est que on peut pas faire la photo n'importe où, c'est à dire que lorsqu'on arrive sur la zone ou on est censé pouvoir faire la photo, si vous regardez légèrement sur votre droite et que votre personnage est à gauche de votre cadre de photo, parce que quand vous avez à prendre la photo vous vous retrouvez comme si vous regardiez dans l'objectif d'un appareil photo, avec le cadre de l'appareil photo, le viseur de l'appareil photo, donc si vous regardez et que le personnage est sur votre gauche, vous ne pourrez pas prendre la photo. Il y a des éléments du viseur qui sont ouverts et qui ne se referment que lorsque le bon axe de prise de vue est ok. Et donc ce qui permet du coup de vraiment prendre la photo dans l'axe de prise de vue et avec la valeur de cadre qui est celle de la photo, du document d'origine, donc ce qui apparaît c'est vraiment le document que vous auriez pu prendre en 1918.

La différence qu'il y a la suite, quand on arrive un peu plus loin dans l'expérience et qu'on prend une deuxième photo qui était à l'époque la fin de l'expérience du module de Rose c'est que là, la photo qu'on prend, ça dévoile le truc mais vous allez retrouver Louise à la fin qui est entrain de soigner un blessé allemand, pardon, un blessé et elle vous demande de prendre la photo parce qu'il a une plaque de son matricule qui est totalement abîmée et très effacée. Elle voudrait pouvoir l'identifier pour par la suite communiquer ben peut-être à ses parents, qu'il est toujours vivant, en tout cas, avoir une preuve de son identité. Et la photo que vous faite là, de toute façon ce sont des personnages en 2D, puisque Louise est un personnage 2D, qui lui est un personnage peut être inspiré de... bon voilà... on a pas de photo de personnages de l'époque donc de la même façon que vous avez vu Albert en 2D vous avez pu prendre la photo là vous voyez Louise avec son blessé, elle vous demande de prendre une photo et vous prenez une photo. Mais là, vous n'allez pas avoir la photo d'époque parce que Albert, on avait la photo de Samana-Chikli qui a inspiré le personnage, à cet endroit-là, et vous avez son film dans l'expérience, et là lorsqu'on prend la photo, on affiche les personnages qu'on vient de prendre en photo, en noir et blanc et tout ça mais c'est de la 2D toujours, et l'expérience se termine là. Alors pourquoi ce choix ? comme je vous le disais, c'est pour faire sens à la scénographie et à la narration de l'exposition, cad que lorsqu'on faisait cette dernière photo, il y a avait cette dernière photo qui apparaissait avec le personnage 2D mais en noir et blanc en photo tout ça, et lorsqu'on enlevait le casque a ce moment-là, on se rendait compte même si on l'avait peut-être vu avant mais on avait pas percuté, qu'en face de nous, dans le décor de l'exposition il y avait un kiosque a journaux, puisqu'on était censé être dans la gare de Lyon, il y avait un kiosque à journaux et il y avait des journaux accrochés à ce kiosque a journaux, et il y avait notamment le Herald Chronicle, le journal pour lequel travaillait Rose et à la une d'un article, enfin il y avait un article a la une sur les blessés de guerre, la photo qu'on venait de prendre était sur le journal, sur le fac-similé du journal qu'on trouvait dans l'exposition.

Donc il y avait vraiment un souci de faire sens et de faire un lien au moment où on enlevait le casque, et de pouvoir continuer, voilà, de rajouter un petit peu un lien pas d'interaction mais d'interaction indirecte, ce qu'on venait de faire ça prenait sens dans le parcours qu'il restait à faire au niveau de l'exposition.

Et de la même façon, lorsque le fameux Albert, lorsque vous le prenez en photo en étant Rose vous-même, en ayant pris l'avatar de Rose et en ayant pris Albert en photo, au même endroit puisque vous êtes exactement dans le même lieu que vous soyez avec Albert ou avec Rose en tant qu'avatar lorsque vous prenez Albert vous serez dans cette même situation, la situation d'être à cet endroit-là, et d'être en capacité de filmer au-delà du parapet de la tranchée la ville de Cambrai, dont on voit les fumées parce qu'elle est en train d'être incendiée par les allemands. Donc de la même façon vous arriverez, vous voyez les officiers qui vous accompagnent sur les lieux parce que vous êtes jamais seul, si vous êtes Albert, vous verrez votre caméra et là vous comprendrez qu'il y a une interaction possible et l'interaction vous passez par le viseur de la caméra, il faudra de la même façon trouver le bon axe de prise de vue, qui est un peu plus

complicé que la photo parce que là il est un peu plus décalé par rapport à où on se trouve, donner un petit peu de côté, justement gamification pour donner un côté un peu ludique parce que sinon, si tout vient tout de suite c'est trop facile, et vous tournerez, ou apparaîtra l'extrait du film que vous avez tourné la et effectivement c'est l'extrait du film ou on voit, on distingue, parce que c'est assez lointain, puis les objectifs à l'époque c'était plutôt des 50mm c'était pas des téléobjectifs, ils zoomaient pas, donc on aperçoit la ville de Cambrai, une volute de fumée, encore faut-il le savoir mais effectivement ça a été tourné par Samama Chikli de cet endroit-là, dans cet axe là, sur la ville de Cambrai, et qu'on aperçoit aussi en 3D puisqu'elle fait partie du décors.

Voilà donc l'expérience est assez courte, une fois que l'exposition a été terminée nous on a essayé de faire en sorte de réunir les deux modules dans un seul module, du coup c'est ce que vous allez voir, on a le choix au départ, on arrive dans un ce qu'on appelle la homepage comme pour un jeu vidéo ou on a possibilité de choisir entre Rose et Albert, la langue française et anglaise puisque comme on avait des partenaires notamment canadiens, la volonté c'était quand même de rendre accessible en langue anglaise. Et après ben du coup, vous faite cette expérience qui dure quoi, 4mn, c'est assez court, 5-6 mn maximum, soit en tant qu'avatar de Rose, soit en tant qu'avatar d'Albert, l'idée principale étant que qu'importe l'avatar que vous prenez, par exemple si vous choisissez Rose, pour aider à la compréhension des choses, au-delà des cartons d'informations qui arrivent au moment des chargements avant que vous soyez dans l'expérience après il y a plus de voilà...

Donc vous rentrez dans l'expérience après une petite cinématique, déjà pendant la cinématique, vous entendez des gens, vous entendez des voix, c'est à dire vous entendez la voix de votre personnage comme si votre personnage il parlait dans sa tête, cad qu'au départ, quand vous prenez le personnage de Rose et que vous êtes dans la cinématique, vous allez entendre Rose qui se dit, ah Louise doit être dans le coin, son ambulance est là, et effectivement si on tourne la tête vous voyez que son ambulance elle est dans le décors 3D que vous survolez avant de rentrer dans la tranchée, » son ambulance est là, faudrait vraiment que je la retrouve ».. et globalement, c'est comme si vous réfléchissez dans votre tête à ce qui donne des informations sur qu'est-ce que je dois faire, quel est mon but, quel est mon objectif. Et ensuite, une fois que vous avez ces moments-là où vous entendez votre personnage qui vous parle, donc cette voix féminine de Rose qui a un accent canadien puisqu'elle est canadienne, et vous allez aussi rencontrer Albert à plusieurs reprises et lorsque vous rencontre Albert il vous interpelle, il vous dit ah Rose, viens par ici, j'ai des choses à te montrer ou j'ai des choses à faire donc voilà... et du coup, pour susciter l'envie de se rapprocher du personnage qui vous interpelle et qui vous demande de vous en rapprocher et de s'apercevoir du coup qu'il y a une interaction possible avec lui et d'avoir cette interaction. interaction qui en général permet de montrer soit si on est Rose, ben on va interagir avec Albert et Albert va nous montrer ... en fait si on est Rose, on va avoir une 1ere interaction avec Albert qui est l'interaction où Albert vous interpelle en disant qu'il a des films, qu'il a tourné des films supers intéressants et assez précieux qu'il faut qu'il renvoie très rapidement au service parce qu'on lui demande d'envoyer très régulièrement les bandes de ce qu'il a tourné pour les exploiter après dans les actualités des films cinématographiques et donc il énumère un petit peu ce qu'il a fait et en même temps on les voit ces petits extraits, c'est très court, on les voit les extraits de ce qu'il a tourné, ce dont il parle voilà..

Ensuite, il va disparaître parce qu'il est appelé, il a vu des officiers canadiens et donc il va essayer certainement de négocier pour des prises de vues, donc vous allez continuer à vous déplacer, vous allez le retrouver une deuxième fois près des officiers canadiens et de l'officier français qui encadre tout le monde et à ce moment-là vous allez avoir la possibilité, puisque votre personnage vous le dira : ah tiens c'est Albert, ça fait un moment que, ce serait bien que je fasse une photo ...

Du coup vous allez avoir la possibilité de faire une photo, photo qui lorsqu'elle apparaîtra sera toujours commentée par votre personnage qui dira, comme si elle est en train de prendre des notes, elle va prendre la photo et c'est là que vous l'entendrez dire, Albert Amas, tel jour, 1918 .. en fait elle est entrain de légènder sa photo, ce qui nous permet aussi de délivrer des informations sur qui, quoi comment ça s'est passé. Et ensuite, elle va continuer à progresser, ça devient un peu tendu parce qu'on est en période de guerre, donc il faut qu'elle se mette à l'abri, et donc dans ce fameux abri elle va retrouver Louise et Albert et Louise et son blessé, elle aura à faire une photo, Louise lui demande de faire une photo du blessé, notamment de sa plaque, chose qu'elle fait, à l'époque de l'exposition on sortait là avec l'affiche de la photo et qui faisait sens avec l'exposition et nous là, comme on aura les personnages, on leur a trouvé une sorte de fin un peu commune, donc une fois qu'elle a fait cette photo-là, il y a un petit dialogue, du son qui permet de comprendre qu'il se passe quelque chose à l'extérieur et que du coup il y a un assaut canadien qui commence à être lancé, et du coup Albert a la possibilité à travers la petite fenêtre, en étant à peu près protégé parce que sinon c'était trop dangereux, de filmer des choses, et du coup on a une petite cinématique de fin à base de films de l'époque ou on voit un assaut canadien et ou après on prend de la perspective pour boucler la boucle, comme on est rentré par une cinématique, où on était au-dessus de la tranchée, on rentre dans la tranchée, et on donne la main au joueur pour jouer, là le joueur perd la main dans cette cinématique et on ressort de la tranchée et c'est la fin de l'expérience.

Si on est Albert, on se retrouve exactement dans la même situation et on rencontre Rose au départ une première fois, qui a des problématiques par rapport à ses photos, qu'il doit aussi .. C'est la même logique, il y a pas trop de surprise par rapport à ça, et du coup ça lui permet de nous montrer les photos, quelques clichés qu'elle a fait pareil, sur des thématiques qu'elle nous détaille. Ensuite on va continuer dans la tranchée, et on va voir, justement l'endroit où il y a la caméra et où il y a les officiers et du coup on va entendre Albert dans sa tête qui se dit, ben c'est inespéré d'avoir l'autorisation de filmer du parapet, c'est tellement rare déjà d'être en première ligne, profitons-en, donc on comprends qu'on peut utiliser la caméra, puisqu'on est Albert, la caméra qui est devant et nous et faire ces prises de vues dont je vous ai parlé tout à l'heure, et ensuite, on continue l'expérience et de la même façon ça devient un peu tendu, du coup il se met à l'abri dans cette maison, du coup il retrouve Louise et son blessé, puis Rose qui est là, les rôles sont inversés. Et la du coup, comme on est Albert, on assiste au dialogue entre Rose et Louise, Rose prendra la photo et après c'est nous en tant qu'Albert qui, disons, qu'il y a une vague d'assaut qui se prépare et du coup on interagit en filmant essentiellement la vague d'assaut et en fait ça déclenche ce petit extrait de film de l'époque et après la cinématique qui nous sort de la tranchée.

Après ce sont des problématiques plus larges, qui sont à mon avis, plus les vôtres, ceci étant dit nous, c'était aussi, même si c'était des problématiques auxquelles je m'étais intéressé avant qu'on mette la main dans le cambouis on va dire, ben on a eu tout un tas de choses à prendre en compte, à savoir, à quelle hauteur de caméra, qu'est-ce qu'on fait comme mouvement, comment on se prémuni du motion sickness, qu'est-ce qu'on peut montrer ou pas, déontologiquement qu'est-ce qu'on fait, parce que là on est quand même sur un public de jeunes, scolaires, sur des thématiques sur la guerre, dans une tranchée ou voilà, ou on était, il fallait qu'on trouve le juste équilibre entre le fait qu'il se passe quand même des choses pour mettre un peu dans l'ambiance d'un danger potentiel parce que la problématique qu'on voulait faire comprendre pour nous, en tant qu'institution, c'était la problématique que rencontrent les opérateurs de cette époque-là, cad le danger principalement, pourquoi on filmait pas, pourquoi il y a si peu d'images réelles des images d'assaut de cette époque, et que 99% des images de la 1ère guerre sont des reconstitutions, c'est parce que c'était quasiment impossible d'accéder aux premières lignes, les autorités militaires ne laissaient pas les opérateurs militaires accéder, parce que déjà c'est là où il y avait des morts, il ne s'agissait pas de montrer ce genre de choses, et

puis il y avait une question de danger aussi, là où vous étiez dans des endroits à un moment, vous preniez un obus sur la tête vous étiez morts.. ou si vous envisagez de filmer l'ennemi ou l'assaut en regardant par-dessus le parapet de la tranchée ben vous avez toute chance de prendre une balle dans la tête et voilà.

Donc il y a eu que 2 assauts pendant toute la Grande Guerre qui ont été filmés, et on s'aperçoit, lorsqu'on les regarde attentivement, que, ils ont été filmés en 1916, pendant l'offensive de la Somme, depuis un bout de tranchée mais on voit bien que l'opérateur est bien à l'abri dans la tranchée, il filme dans un axe ou on voit des tranchées en contre bas et donc il est pas lui-même en dehors de la tranchée et puis en plus dans une zone où il est quand même, c'est un assaut de second temps, et c'est pas l'endroit où quand les soldats sortent ils prennent les balles, c'est un endroit où il y a une petite butte et c'est quand ils passent la butte qu'ils sont susceptibles de pouvoir être atteints, il y a quand même le risque d'obus, voilà ça c'est en 1916, et en 1917, il est derrière des ruines, l'opérateur, d'une maison, dans une forêt et là, c'est un peu plus dangereux je pense, mais il est quand même abrité, et puis il reste pas très longtemps, et je pense que c'est une fois qu'on sort des bois que le danger est le plus prégnant même si il peut y avoir des balles perdues là où il est.

Donc, on avait trouvé l'équilibre entre faire un petit peu une ambiance de guerre, cad comme je vous disais à la fin ça devient un peu tendu parce qu'il y a des explosions, il y a un bombardement qui se rapproche, qui justifie le fait qu'il y ait des soldats qui vous disent de vous mettre à l'abri et que ça vous oriente...

Après la grande facilité, quand on est dans une tranchée en réalité virtuelle, c'est très confortable, parce que du coup, le personnage il va dans la tranchée, il y a pas beaucoup d'options, il peut pas escalader et partir ailleurs, la problématique quand on est dans une plaine par exemple, c'est de dire, comment on fait pour être réalistes pour pas que le personnage... parce que l'idée est de laisser quand même un petit peu de liberté d'explorer son environnement, là la liberté d'explorer son environnement elle est quand même assez restreinte parce qu'on est dans une tranchée, c'était aussi le cas de l'époque, quand on était dans ce cadre-là, nos libertés étaient restreintes voilà, et on pouvait se déplacer que là où les autorités militaires nous laissaient aller, on est dans le cadre d'une tranchée, donc c'était coûteux, ça faisait sens et cohérent, et ça nous aidait effectivement, parce que dans un espace totalement, si on avait imaginé qu'on soit dans une plaine à l'arrière du front, où on risque rien, et où on est en train d'assister à une prise d'arme ou des.. ben du coup, on aurait eu le problème de se dire, à un moment si on veut que l'action, les choses qui sont intéressantes se passent là et là, il faut diriger d'une façon ou d'une autre l'explorateur, l'utilisateur, parce que sinon il va se perdre dans des endroits où à un moment on peut plus enrichir le décor, parce que voilà, il faut qu'il y ait une fin, mais c'est pas naturel de se trouver dans un espace qui soit pas clos et voilà.. donc nous du coup, sur cet aspect-là des choses, on était plutôt pas mal, il y avait cette problématique de dosage, qu'est-ce qu'on montre ou pas comme potentielle violence, sachant que du coup quand on a fait participer cette expérience dans différents festivals, pour certains il y a eu une classification et nous au moment où on travaillait à la mettre en ligne sur le site d'oculus, parce qu'au départ le faisant pour un oculus go on s'est dit on va voir si on peut le mettre en ligne sur l'oculus store, entièrement gratuit, en téléchargement gratuit mais ils ont des niveaux d'exigence technique qui sont très importantes et que nous on a eu du mal à atteindre, on aurait eu du mal à atteindre et du coup on a plus le temps à près de de faire les choses, parce qu'en fait, comme on faisait un peu de la recherche et développement on a pas mis en place dès le départ les bons process de fabrication, qui fait que du coup, dès la fin de l'expérience on aurait été dans les clous du niveau technique exigé pour être sur le site d'oculus, sachant que eux ils sont en plus, en profitent, parce qu'ils veulent mettre que des jeux façon triple a sur l'oculus store et que les choses comme ça, ça les intéresse pas.

Donc du coup, nous il aurait fallu qu'on travaille plusieurs mois pour déconstruire les choses et les reconstruire comme il fallait pour être dans les clous des exigences techniques qui sont de la fréquence par seconde, en général c'est des fps, des choses comme ça, le fait de béquer (?) perdre du poids et du coup gagner de la réactivité du jeu, en travaillant sur le décors 3d en, ce qu'on appelle le "beikant?????) tout ça, et nous on pouvait difficilement faire ça parce qu'on avait eu un process de fabrication 3d qui n'était pas le plus facile pour faire tout ça, donc il aurait fallu refaire une partie de la 3d pour pouvoir alléger au maximum et pour .. donc on a laissé tomber l'histoire.

De toute façon nous, notre priorité c'était de, et ça été le cas, on a été au rdv de nos deux modules qui étaient présents lors de l'exposition, aucun problème on avait rempli notre objectif, et second objectif que nous même nous étions mis, personne nous l'avait mis, c'est aussi par rapport à nous et nos partenaires, c'est de finaliser une expérience qui regroupe les deux personnages et du coup on leur a donné les fichiers qui leur permettait de pouvoir eux même les mettre dans les casques pour pouvoir le montrer alors c'est un peu plus complexe, mettre l'expérience dans un casque c'est un peu plus compliqué, c'est pas juste une clé usb et un copier-coller mais voilà... donc c'est un peu la limite, et c'est pour ça que du coup elle a pas vocation à être... Il nous a permis par contre de communiquer.

Il nous a permis par contre de faire pas mal de festival, pour communiquer sur le fait qu'on avait fait ça, pour nous rencontrer d'autres personnes parce que c'est toujours le moment de valoriser un peu le travail qu'on avait fait à travers ça et après, je voulais parlais tout à l'heure des réflexions qu'on a eu concernant le motion sickness, effectivement, on avait, de par le fait que dans notre petit groupe, il y en avait qui utilisaient déjà beaucoup la réalité virtuelle dans le cadre de jeux vidéo, Sony, PlayStation, je crois qui avait, je sais plus laquelle mais qui a sorti un casque vr et du coup on avait un de nos petits camarades qui faisaient des jeux en VR avec la PlayStation, moi-même j'ai fais pas mal d'expériences avant de se lancer là-dedans pour justement voir ce qui se faisait, pourquoi, comment, essayer de comprendre, et aussi à travers les rôles que dans les fameux festivals on apprend quand même pas mal de choses aussi sur ce qui a fait... ce qui est bien dans ce domaine-là c'est qu'on est entrain tous un peu d'avancer en même temps, donc nous peut-être moins vite que les autres parce que malheureusement, on y met pas assez de temps, on est pas un studio qui fait que ça, on fait, on fait notre travail c'est tout sauf la réalité virtuelle et de temps en temps, moi j'arrive à pousser des petits projets mais voilà..

Du coup, oui, la hauteur de la caméra, les mouvements, les faire les plus lents possibles... on a aussi la limite de ce matériel-là. Alors ce matériel là on l'a choisi aussi parce que c'était un impératif de notre partenaire Canopé parce qu'en fait, comme il devait.. l'idée c'est que au-delà de l'exposition..

Donc déjà pour l'exposition ils ont acheté 4 casques pour en avoir deux dans chaque espace, l'espace de Rose et d'Albert, et ensuite ;; et on es a livré, comme on avait fait un partenariat avec eux, l'idée c'est que une fois qu'on a eu l'expérience regroupée avec les deux personnages, on leur a comme je vous le disais tout à l'heure donné le fichier leur permettant d'installer dans le casque et du coup, ils ont à disposition cette expérience pour l'utiliser comme ils le souhaitent au sein de leur réseau Canopé avec des enseignants qui potentiellement en ont le besoin.

Cette expérience est devenue pour Canopé un support pédagogique comme un autre qu'ils utilisent ou pas dans certains ateliers, selon les besoins exprimés par les enseignants avec qui ils travaillent. Je sais qu'à la Rochelle ils l'ont utilisé puisque je les ai rencontré dans le cadre d'un festival, après je sais pas exactement dans tous les ateliers comment elle est utilisé ou pas, mais elle fonctionne toujours. Donc à la limite, moi je peux vous donner les contacts des gens des ateliers Canopé avec qui j'ai travaillé à la Rochelle et qui ont à la fois mis en œuvre dans le cadre du festival documentaire ou on était et qui l'ont aussi utilisé ..

JG

C'était en quelle année ?

PR

Ben c'était très récent, c'était en 2019, c'était l'année dernière. en fait elle a été présentée pour la première fois... En fait, cette expérience a été valorisée à 4 occasions, si je ne me trompe pas, en 2019 à chaque fois. La première fois ça été le Pixii festival qui fait partie du festival Sunny side of the doc à la Rochelle, ...? donc on était au Pixii au moins de juin de l'année dernière, ensuite, on a fait le World Stream à Chalon sur Marne, parce qu'en fait on est déjà partenaires de ce festival depuis plusieurs années, l'Ecpad mais pas dans le cadre de la réalité virtuelle mais du coup on a profité de ça, ils étaient contents de nous avoir donc on a , ils avaient un espace dans lequel on a pu présenter l'expérience, ensuite on a fait le satis expo à saint Denis, un temps c'était sur Paris maintenant c'est à Saint Denis, et enfin, on est retournés à la Rochelle pour le festival Escales documentaires, en novembre 2019 mais ça aussi, c'est un document que je vous donnerai. et donc à l'occasion du Pixii j'avais déjà rencontré les gens de Canopé, et du coup, j'allais, on allait pas tarder à les livrer, parce que quand on a été au Pixii on était en train de finaliser l'expérience, elle était toute chaude et après je les ai recroisé au niveau du festival escale documentaire ou ils ont fait aussi venir des scolaires pour le festival, et puis aussi pour regarder un petit peu l'expérience et puis après, ils m'ont dit qu'ils avaient déjà commencé à travailler, de temps en temps, tous les enseignants ne le souhaitent pas mais voilà, et que ça leur servait comme d'autres outils, parce que eux-mêmes ont développé des outils en réalité virtuelle notamment ils ont fait, quelque chose qui était très intéressant, ils ont développé un projet avec des élèves c'est à dire qu'ils ont pendant un an, travaillé sur un projet en réalité virtuelle en associant des élèves sur la construction de l'expérience, la narration... donc là c'est très intéressant, je sais plus comment elle s'appelle leur expérience. Mais ça vous permet de visiter un lieu enfin je m'en rappelle plus, bref... quels étaient les personnages principaux historiques rencontrés dans ce lieu. et du coup c'est vraiment une démarche qui a été faite ou ils ont associé les élèves donc c'était une démarche pédagogique de la création même de cette expérience.

J'en reviens à ce que j'étais en train de vous dire juste avant. le casque. je vais conclure avec ça au niveau technique parce que Canopé savait qu'ils devaient en acheter en grand nombre donc le rapport qualité prix était intéressant. Nous on a été un peu contraints parce que malgré tout on s'est vite rendu compte que l'Oculus Go ça, grosse grosse force de persuasion auprès du public c'est que c'est un casque autonome, on est pas reliés à un ordinateur et ça, c'est juste magique et ça rend les choses tellement plus simple mais par contre tellement plus compliquées au niveau technique parce que du coup, évidemment quand on a pas d'ordinateur avec une des cartes graphiques de fou et une puissance de fou, quand tout est là-dedans et qu'on s'aperçoit au final qu'on a la puissance vaguement d'un téléphone et pas beaucoup plus en terme de processeur, ben finalement on s'aperçoit vite que oups, il va falloir peut-être revoir nos ambitions à la baisse parce que tout est très lourd, et on, ce que vous allez voir, c'est vraiment, on dépasse les limites des capacités de ce truc-là, c'est pour ça que du coup si on tourne très vite la tête on peut s'apercevoir par exemple qu'il y a un rafraichissement de l'affichage qui s'est mis pas parfaitement bien, sur les bords on a mis une zone noire, ce qui fait que c'est parce que le processeur il en peut plus là, on lui demande trop de ressources par rapport au fait qu'on a mis pas mal de 3d dedans... voila. et que tout n'a pas été parfaitement optimisé non plus, c'était notre première expérience.

Donc pourquoi ce casque là et qu'effectivement, nous on aurait préféré un casque d'une gamme supérieure, alors pas forcément, à l'époque il n'existait que pour avoir ses mains dans l'expérience, pour avoir le côté préhension.. et pour avoir l'aspect un peu haptique qui soit intéressant, on aurait aimé une gamme supérieur, mais c'était tout de suite, le gros ordinateur, le casque et c'était trop lourd, ça marchait pas du tout dans l'économie qui était la nôtre, qui était

une économie de bouts de ficelles, avec nos partenaires et puisque chacun apportait plutôt de l'apport en industrie pour faire ça, par exemple, Idéacom nous a fait des enregistrements de voix des comédiens canadiens parce que du coup ce genre de choses... nous on a fourni les images d'archive des choses comme ça. Enfin chacun, c'était des partenariats sur base d'apport en industrie, il y a peu de numéraire qui a été mis en jeu là-dedans, et nous on aurait aimé quand même après, c'est 6 mois après qu'est sorti l'Oculus avec le Rift je crois ou je sais plus lequel, enfin celui qui est sorti avec les petites manettes et on aurait bien aimé avoir ça.

Voilà, pourquoi parce que du coup, on aurait aimé, on aurait pu le faire comme on l'a fait mais on a pas eu le temps mais si on avait eu les mains c'est sur on l'aurait fait, mettre des objets à récupérer, ça typiquement, une lettre de poilu chiffonnée qui a commencé à écrire à sa femme avant de partir à l'assaut et qui fait sens par rapport à quelles étaient les conditions de vie des soldats dans la tranchée, ou pour des aspects pédagogiques aussi qui.... ? nous on aurait pu trouver un carnet de note de notre opérateur, on aurait vu comment il prenait en compte les prises de vue qu'il avait faites tout ça... voilà, tout un tas de truc qui auraient en plus permis de continuer un peu à ludifier un peu la chose, à gamifier la chose, en faisant une sorte de, comme un tableau de bord, ou on aurait vu en bas, qu'on avait par exemple 3 objets qui étaient en grisé à trouver, et quand on en récupérait un, il s'affichait en lumineux, du coup on sait qu'on a encore deux objets donc ça incite un peu plus à explorer son environnement. Là on est resté vraiment que sur les échanges, les interactions sur base de visionnage de photo, de films, de prise de photo ou de film et voilà, ça reste là. Moi j'aurais aimé amener ce 3ème niveau d'interaction qu'on a pas pu mettre dedans. Et puis en plus, ça nous a simplifié les choses par rapport justement à des problématiques d'UX et de motion sickness et donc, on a fait le parti pris d'avoir un réticule, cad que quand on met le casque, à partir du moment où vous mettez le casque vous êtes sur le home page et après pendant toute l'expérience, vous avez un petit point devant vous, qui bouge comme, qui suit votre œil, enfin votre tête quand vous la bougez, et qui a double fonction, la fonction de sélection de déclencher, pour pouvoir déclencher les interactions cad par exemple, au départ vous êtes sur le homepage vous allez pouvoir en tournant votre tête déplacer ce petit point gris sur le personnage de rose ou d'Albert et vous verrez quand vous êtes sur le personnage de l'un ou l'autre, ce petit point gris il devient vert, ça vous dit vous pouvez avec la gâchette sélectionner et après dans la tranchée ce sera la même chose, quand vous approchez un personnage qui vous interpelle, quand vous vous approchez de lui, il faut le regarder, vous voyez qu'à un moment le petit point gris des fois au bout d'un certain temps parce qu'on voulait pas couper la parole au personnage, des fois si le personnage vous donne des informations qu'on estime importantes il faut pas voir tout de suite le petit réticule pour pas que vous déclenchez l'action sans avoir entendu la suite, ce qui peut créer des frustrations parce que du coup on reste des fois un peu plus longtemps que ce qu'on a envie, surtout les plus jeunes qui sont habitués au jeu vidéo, je les ai observés, ils sont là ils déclenchent tout de suite et tout ce qui dure un peu ça... voilà... du coup, ça permet de trouver, d'essayer de trouver des ... pour plus tard pour voir ce genre de public comment ça réagit, et c'est aussi le deuxième niveau, c'est le fait, qu'en fait ça remplace notre nez; quand on est dans la vie de tous les jours, on voit pas notre nez mais les études scientifiques nous expliquent qu'en fait on le voit sans le voir, notre cerveau il a un repère et c'est un des éléments, plus l'oreille interne, qui permet de savoir comment on se situe dans l'espace, ce genre de chose.

En fait, rien qu'en rajoutant ce petit point gris, on a résolu beaucoup de problèmes de motion sickness, de problème d'équilibre, ce genre de chose, parce que ça nous ancre ... et sachant que l'expérience a été prévue pour être faite idéalement debout, et que c'est toujours le problème, parce que si c'est une expérience qui est prévue pour être faite debout, il faut placer la caméra assez haute pour que ce soit cohérent avec la taille de quelqu'un qui est debout, par rapport à l'environnement dans lequel on évolue, et par contre si on le fait pour une position assise... si on le fait pour une position debout et on savait très bien que les gens qui ont pas trop l'habitude,

c'est même nous qui allons les orienter, cad plutôt asseyez vous sur une chaise pivotante, ce sera plus confort pour vous et ils vont être un peu bas, alors du coup on a essayé de trouver un compromis, quand on est debout, peut-être qu'il aurait fallu que la vue soit un tout petit plus haute et quand on est assis un petit peu plus basse, et on voulait pouvoir répondre aux deux... donc voilà, il y a tout un tas d'éléments qu'on a essayé de prendre en compte pour être ben, pour essayer, de pas trop faire d'erreurs concernant les problèmes de réalisme, de motion sickness, enfin, tout un tas de choses. Donc j'en oublie certainement mais voilà..

JG

vous me parlez de 3 niveaux d'interactions, est-ce que vous pouvez me les redéfinir

PR

ben je vous les ai dit, les prises de photos, les échanges avec les visionnage de film et photo et des objets, mais qu'on a pas pu mettre en place. Donc le déplacement est dans le 1er niveau. Le déplacement pour nous c'est pas une interaction, le déplacement, c'est la possibilité qui vous est donnée, c'est le mode de progression dans l'espace. Moi ce que j'appelle interaction c'est une interaction, c'est à dire, c'est un moment ou vous avez un objet ou un personnage avec qui vous pouvez faire quelque chose. alors oui, on peut aussi nous rendre nous-même étant le personnage, on interagit pas avec nous même, comme on choisit d'être un avatar, de Rose ou d'Albert, ben du coup, on a la possibilité de se déplacer dans la tranchée, l'idée c'était ça, c'est de pouvoir se déplacer dans un espace, donc du coup, on voit pas nos pieds, on voit pas nos mains, moi j'aurai aimé qu'on voit nos mains parce que ça aurait en plus donné la possibilité d'avoir une interaction de récupération d'objet, ou rendre plus réaliste les prises d'objets de photo, des choses comme ça, on aurait pu regarder peut-être un, sans interagir forcément, un appareil photo de l'époque, le ramener auprès de notre regard et de le regarder en dessous, tous ces angles, voilà, ce que l'on a pas pu faire, et pour moi, c'est pas vraiment une interaction, le fait de pouvoir se déplacer dans la tranchée, puisqu'on a choisi notre avatar et du coup on se déplace dans la tranchée naturellement pour aller vers les interactions qui nous seront proposées. voilà, je sais pas quel mot mettre la dessus, mais en tout cas...

JG

c'est intéressant de voir, parce que pour certaines personnes le déplacement est une interaction, de niveau peut-être faible ou relatif mais...

PR

oui, après, comme je sais pas quel mot mettre sur déplacement peut-être qu'on peut dire que c'est une interaction, euh.. mais pour moi, interagir, c'est plutôt avec, soi-même avec quelque chose d'autre, un objet, un personnage ou... non la, interagir avec soi-même j'ai du mal à le conceptualiser, c'est pour ça, me déplacer, je le prends pas comme une interaction, mais là c'est juste une question de langage et du coup, la limite de ce casque là aussi, c'est qu'en fait on se déplace avec une manette et que c'est pas très simple parce que c'est un pad tactile.. et qu'en fait... alors nous on fait le choix que le regard joue aussi, on aurait pu ne pas le faire, cad que pour se déplacer... alors, je disais, il y a le petit réticule qui bouge avec le mouvement de la tête qui permet de voir que quand il devient vert il y a quelque chose de possible en terme d'interaction ou de choix, la première phase c'est je tourne la tête pour aligner mon point gri sur quelque chose pour voir si il y a une interaction possible, ça devient vert, c'est le cas. Si c'est le cas, soit c'est une interaction que je déclenche avec mon index ici en cliquant, soit euh, ben c'est tout.. soit ce clic il déclenche le premier niveau d'interaction et il y a un deuxième niveau d'interaction, par exemple la prise de photo ça devient vert, vous comprenez que vous avez une photo potentielle à faire, vous cliquez, là vous passez dans l'objectif de l'appareil photo, et après quand vous êtes dans l'objectifs de l'appareil photo ou dans l'objectif de la caméra, il faut vous trouver le bon axe de prise de vue qui vous est symbolisé par ces repères de viseurs qui sont ouverts quand l'axe de prise de vue est pas le bon et qui se referme quand l'axe de prise de vue

est bon, pour vous dire, là, vous pouvez rappuyer pour prendre la photo parce que vous êtes dans le bon axe de prise de vue.

Donc lorsqu'on a eu fait les présentations que ce soit l'exposition Canopé ou après les présentations dans les différents festivals, on avait mis en place un décorum déjà pour recréer une ambiance un peu 14-18, enfin à base de grands panneaux mousse et de panneaux souples sur lesquels on avait à la fois de l'ambiance, pour recréer un petit peu quelque chose, un petit univers pour être sympathique et attirer un petit peu la curiosité mais aussi ces panneaux nous permettaient de faire une première médiation, c'est à dire, donner des éléments sur, on avait des panneaux en anglais et en français, et des éléments sur qu'est-ce que l'expérience, dans quel cadre et puis donner aussi des informations sur la jouabilité parce qu'au départ on a hésité aussi à savoir si on mettait ou pas un tutoriel dans l'expérience qu'au premier niveau, par exemple on avait mis ce genre de chose ou on explique comment utiliser le pad, avancer, reculer, justifier l'interaction, le réglage du volume sonore et puis par exemple quand on se retrouve dans l'interaction de prise de photo ou de prise de vue, le principe du réticule gris qui devient vert lorsqu'on le colle sur un personnage dès qu'il y a une interaction possible, le principe de on est dans le viseur, le viseur est ouvert on peut pas prendre la photo, le viseur se referme c'est qu'on a le bon axe pour prendre la photo, le principe du réticule gris qui devient vert lorsqu'on le colle sur un personnage dès qu'il y a une interaction possible, le principe de on est dans le viseur, le viseur est ouvert on peut pas prendre la photo, le viseur se referme c'est qu'on a le bon axe pour prendre la photo. Le principe du réticule gris qui devient vert lorsqu'on le colle sur un personnage dès qu'il y a une interaction possible, le principe de on est dans le viseur, le viseur est ouvert on peut pas prendre la photo, le viseur se referme c'est qu'on a le bon axe pour prendre la photo.

Donc on avait ce premier niveau de médiation, on avait un deuxième niveau de médiation qui est au niveau de l'hôtesse ou l'hôte d'accueil ou moi-même qui accueillons les gens et puis ce qui était marrant c'est de voir l'adaptation des publics à ce genre d'expérience.

Comme je vous le disais les plus jeunes ils sont vraiment très très habitués à ces univers même si quelques-uns n'avaient encore jamais mis de casque de réalité virtuelle, ils n'étaient pas plus déstabilisés que ça, à partir d'un certain âge hein, on parle d'ados. Quand c'est des classes plus jeunes, moi j'ai remarqué que les classes de primaire ils sont pas du tout effrayés ils sont très curieux, ils sont fans, mais des fois ils sont un peu moins, ils ont un peu plus de mal à avancer, ils trouvent des petits soucis et ils ont un peu du mal aussi à vous le dire, surtout les filles, elles ont moins tendance à assumer le fait que ça se passe pas bien, elles disent pas monsieur j'ai un problème ou je suis bloquée. j'ai eu quelques cas où j'ai dit c'est bon, tu progresse bien tout ça t'y arrive, tu as vu le truc... oui, oui...

Après, les publics adultes, c'est très variable, parmi les gens qui ont déjà fait qui ont l'habitude ça va, parmi ceux qui ont jamais fait il y a ceux qui ça va très bien d'autres avec qui ils sont pas très à l'aise, euh voilà, ça se sent.. après on a jamais eu de cas de gens qui étaient pas bien et qui enlevaient le casque parce que justement on aurait mal maîtrisé le mal des transports ce genre de choses, on a souvent eu des gens qui enlevaient le casque parce qu'ils étaient un peu en mode échec, ils arrivaient pas bien à se placer, ils arrivaient pas bien a. ; et alors la en plus pour se déplacer, je peux même pas en tirer des généralités parce que ce système-là de pad tactile il est vraiment pas évident. il faut poser son pouce au bout, mais il ne faut même pas appuyer, c'est juste poser.

Bon après comme il y avait des primo-accédants à ce genre de chose, c'est bien aussi d'entendre parce que dans ce casque on peut rajouter un casque audio, mais nous l'idée c'est qu'on avait pas mis le casque audio parce que du coup le son sort des branches du casque donc le son on l'entend très bien, nous même on l'entend bien, donc au son, en m'approchant des gens, je sais exactement ou ils se révèlent, ce qu'il se passe en terme d'interaction, s'ils ont des problèmes ou pas, et donc je peux estimer qu'à des moments, c'est peut-être bien de ma part de leur dire, vous

en êtes là, est-ce que vous voulez un conseil pour aller plus loin ou pour cette interaction tout ça voilà.

Donc il y avait les problématiques liées à l'ergonomie même de ce type de matériel qui n'était pas idéal mais qui effectivement si on devait refaire une expérience de réalité virtuelle avec du déplacement là on ne prendrais pas un oculus go, on prendrait un autre type de matériel parce que la ce système là c'est pas très convainquant. Donc euh, je pense que j'en ai déjà beaucoup dit, de toute façon vous aurez, je vais vous laisser tout ça, que de toute façon je crois que c'est le moment que vous essayez ça et qu'après on en reparle. Donc j'espère que vous serez pas trop perdue, que j'aurai pas trop de conseils à vous donner parce que..

JG

Normalement je maîtrise quand même la VR

PR

oui mais il y a des problèmes de ce matériel-là qui fait que... moi au départ, je vous garantis que j'arrive pas à me déplacer, je mettais mon pouce, j'avancais pas, je me disais mais pourquoi ça n'avance pas . ? et puis j'ai pris le coup, je sais même pas l'expliquer, maintenant ça marche à 200%, il y a jamais une fois où ça marche pas c'est pas un problème technique, c'est juste un problème de ressenti, comment on doit positionner son pouce à quel endroit voilà. Donc comme je vous ai dit, euh, le principe c'est le réticule gris, le personnage, ça devient vert, je valide clac..

du coup quand vous allez rentrer dans les étapes c'est la page d'accueil, vous choisissez le personnage, après ça devient vert je valide, clac. Après la langue, ça devient vert, je valide, clac. en général quand on a validé ça devient en surbrillance et puis une flèche verte en bas pour avancer. Une fois que vous êtes dans la tranchée, ça se stabilise, vous voyez réapparaître le petit réticule qui avait disparu pendant la cinématique, donc là, ça vous dit, c'est à vous de jouer. Donc là, se déplacer c'est pousser, poser son pouce sur le bout du pad, donc là normalement ça avance, si vous avancez et que vous retournez la tête à gauche, vous voyez que votre personnage il aura tendance à aller sur la gauche, si vous allez à droite, vous allez vers la droite mais vous pouvez aussi euh, le faire par le pad. L'idée c'est de vous approcher du personnage qui vous interpelle souvent, et d'ailleurs là c'est des écueils qu'on a fait par exemple, tous ne voulait pas.. La tranchée étant par exemple à un moment quand vous débutez, vous voyez la tranchée en perspective devant vous et puis vous voyez le personnage d'Albert qui est ici, qui vous interpelle, mais au bout, vous êtes au fond de la tranchée, vous un personnage, c'est un soldat, et en fait ce soldat il est là parce que la c'est un niveau où la ça continue, là il y a une bifurcation, où se passe la deuxième interaction et en fait on voulait que si jamais la personne qui est là elle réagit pas à l'interaction qui est là, la première et qu'elle va au bout, elle peut pas aller plus longue. cad qu'elle va tomber sur un soldat qui va lui dire vous n'avez pas de laisser-passer, please faire demi-tour, voilà ou se passe la deuxième interaction et en fait on voulait que si jamais la personne qui est là elle réagit pas à l'interaction qui est là, la première et qu'elle va au bout, elle peut pas aller plus loin. Cad qu'elle va tomber sur un soldat qui va lui dire vous n'avez pas de laisser-passer, please faire demi-tour, voilà ou se passe la deuxième interaction et en fait on voulait que si jamais la personne qui est là elle réagit pas à l'interaction qui est là, la première et qu'elle va au bout, elle peut pas aller plus loin. cad qu'elle va tomber sur un soldat qui va lui dire vous n'avez pas de laisser-passer, please faire demi-tour, voilà. Et du coup elle est obligée de faire demi-tour et du coup elle va être obligée d'interagir avec cette personne-là, du coup, c'était une façon aussi de finir par diriger la personne, la laisser libre d'aller jusque-là, pareil quand on est au départ aussi quasiment personne l'a jamais fait mais dans la zone où vous arrivez vous voyez qu'il y a aussi là un petit espace et vous pourriez remonter dans un bout de tranchée là et en fait vous finiriez par tomber sur un soldat qui vous dirait que vous n'avez pas de laisser-passer puis vous allez repartir, donc on voulait laisser une petite latitude de quand même explorer son environnement mais malgré qu'à un moment l'histoire avance donc euh voilà..

donc du coup, la si vous allez, souvent les gens ont l'impression qu'Albert qui leur parle en disant tiens rose viens ici, c'est le soldat qu'ils voient au fond donc on aurait du le positionner différemment, moins l'éclairer, pour pas qu'il soit visible.

JG

Est-ce que le son du coup est spatialisé ? et quand même ça ..

PR

le son est spatialisé oui. l'avantage quand on travaille sur de la réalité virtuelle c'est que contrairement à la 360 ou on filme avec une caméra et ou après il faut spatialiser le son, là, on a pas besoin parce qu'en fait on est dans un logiciel comme unreal engine ou unity dans lequel les sons sont là ou on les met, donc d'office c'est spatialisé parce qu'on est dans un univers 3D c'est à dire par exemple à un moment au début, pendant la cinématique et puis après pendant l'expérience il y a un avion qui survole la tranchée, ben en fait, on a accroché le son de l'avion, l'objet avion, l'objet avion, il part de là, il va là, donc le son de l'avion il est accroché à l'objet donc le son de l'avion il va se déplacer dans l'espace, donc vous êtes à un moment dans une maison, sur votre droite il y a un feu de cheminée, vous entendez une cheminée à votre droite, si vous vous tournez, vous faites demi-tour, vous l'entendez sur votre gauche, donc tous les sons sont spatialisés parce que vous même vous vous déplacez dans un univers 3d, à 360, et donc les sons réagissent par rapport à votre caméra ou elle se situe.

Donc effectivement, du coup, pour nous c'est beaucoup plus simple pour la 360 parce qu' il suffit de bien penser ou mettre les sons et du coup tout est spatialisé donc effectivement quand vous arrivez là vous devriez entendre que la personne qui vous appelle, que le son il vient plutôt de votre gauche, enfin malgré tout, quand on se déplace vers l'avant, quand le personnage est là, on l'entend, un peu partout, on a du mal à dire qu'il est complètement sur la gauche, et en général, les gens voient celui-là, ce personnage-là, qu'on aurait du moins éclairer au début dans cette phase de l'expérience, pour qu' il soit moins, parce que des fois il y a des gens qui pensent que la personne qui les interpelle elle est a bas, et ils vont la bas; et après ils se font engueuler et en général, ils reviennent. Des fois moi je leur dis bon ben, du coup peut-être que si vous reveniez sur vos pas, vous verriez que la personne qui vous a parlé tout à l'heure, elle se situe maintenant sur votre droite et elle était sur votre gauche au départ.

Et on a pourtant mis des lumières que quand on avance, quand on approche du personnage qui nous a parlé on a une sorte de lumière qui fluctue un petit peu sur le personnage 2d pour dire hé, approche-toi quoi, c'est là que ça se passe. Et la difficulté aussi, c'est qu'il y avait aussi le parti pris de dire quand on s'approche du personnage, il nous parle, il faut s'approcher, s'arrêter, pas besoin d'être collé à lui parce que la en plus c'est pas beau mais, et puis, des fois, le réticule vous le pointez sur lui, il va passer au vert mais dès qu'il a fini de parler. donc du coup il y a des fois des latences, "ah ben, je suis en face, ah beh ça passe pas vert", du coup ça finit par passer vert mais oui, ça finit par passer vert mais c'est parce que ... bon c'est un peu des limites, on peut toujours se dire, bon peut-être qu'on aurait dû mettre un peu moins de dialogue et on a eu un soucis, apparemment avec ça, parce que notre scénariste canadien par rapport à l'histoire a voulu qu'on donne des éléments d'information qui lui semblaient important par rapport à .. Moi j'aurai voulu avoir des dialogues beaucoup courts, parce que là des fois, il y a un moment ou c'est un peu presque caricatural, on attend que le personnage ait fini de parler avant de faire le truc... donc voilà.

Suite, après le test de l'expérience

PR

.... quelques clients potentiels, quelques partenaires potentiels en leur disant voilà, là il y a peu de choses, mais on part du principe.. et du coup, on peut décliner ça, on peut faire ça .. parce qu'évidemment ça c'est pas totalement abouti mais c'était un bon outil pour eux voila. C'est pour ça que du coup, au départ quand on m'a proposé de le faire vivre dans les festivals j'étais un peu,

comment dire, euh, je me disais, bof, est-ce que.. parce que l'idée c'était de pas de se confronter à quelque chose ou quoi, de voilà.. et puis est-ce qu'on est à notre place et puis en fait, en fait, euh, je me suis aperçu que la plupart des festivals, elle avait tout à fait sa place l'expérience, aussi limitée soit-elle, elle donnait un truc intéressant donc euh, des choses qui étaient plus..

Il y avait souvent des choses dans ces festivals-là qui étaient beaucoup plus abouties, léchées tout ça mais qui donnaient moins d'interaction, pas la possibilité de se déplacer... et en fait on parlait tout à l'heure de motion sickness tout ça, ce qui nous aide beaucoup la dedans c'est qu'en fait on se déplace, on se déplace nous-même, alors que dans une expérience ou on se déplace pas nous même, et ou comme en général les films à 360, ou il y a un mouvement mais qui nous est imposé, la c'est nous qui nous déplaçons et ça change tout dans la perception qu'on en a et dans la difficulté qu'on a potentiel dans ce genre d'expériences donc voilà, donc le principe de soi-même se déplacer c'est quand même beaucoup mieux que de, voilà, que d'être passif dans ce déplacement c'est pour ça qu'on a pas abusé des cinématiques et que c'est vrai que des fois il y a eu des gens qui étaient un peu, c'est qu'au départ, quand ils sont, quand vous êtes pris par la première cinématique et en plus ça vous amène dans la tranchée, et quelque fois on a des "oh", "oula", ah, et ça dure peu de temps... Voilà, comme je vous dis, on a respecté globalement, je crois que c'est, moi ça me choque pas, on a essayé de pas aller en dessous de 12 ans, voilà, parce que c'est la préconisation, parce qu'on avait pensé à se rapprocher du store, donc voilà, donc du coup, il fallait décider dans quelle catégorie il fallait mettre l'expérience, donc du coup, on s'est dit, au niveau de 12 ans, c'est très bien. Ça sert à rien, enfin plus jeune, c'est pas trop l'intérêt nous d'un aspect pédagogique, c'est plus pour comprendre les enjeux, à la fois euh.. Les enjeux qui concernent faire des images en temps de guerre, quelles sont les problématiques que rencontrent les opérateurs, l'idée c'était pour offrir au niveau pédagogique... après il y a un travail à faire, ça c'est qu'un outil, il faut que l'enseignant et là les gens de Canopé vous en parlerons mieux que moi, élaborent un questionnement qui soit cohérent avec ce qu'il fait la, sachant qu'on peut relier les casques à des tablettes donc, l'enseignant peut se dire, vous ferez pas tous mais les autres, on voit ce qu'il se passe en même temps à l'écran, ou l'enseignant voit exactement ce qu'il se passe ce que fait ou pas le.. et du coup, soit le faire réagir en direct soit après avec tout un questionnement sur.. oui, qu'est-ce que tu comprends de ce qu'il s'est passé de tel.. quand tu as fait ça... pourquoi d'après toi tu n'as pas pu faire ça ou t'as fait ça comme ça... pour décrypter ce qu'est le travail des opérateurs en temps de guerre, et puis, euh, et puis voilà, essayer de comprendre un petit peu ce qu'il s'est passé au niveau de ces personnages quoi, et puis par rapport à la valorisation des archives..

Bon, c'est pour ça que je vous dis c'est pas, un, c'est pas un objet cette expérience qui a été prévu en disant on va faire pour le mettre en ligne pour le grand public, c'est vraiment un objet hybride, qui voilà, qui a servi à plein de choses et qui voilà... et qui du coup est aussi un petit objet pédagogique en plus pour les gens de canopé comme c'était très bien

JG

C'est vrai que les dialogues, on entend du coup à un moment, "je vais les choper" tout ça, est-ce que c'est d'époque ? Je me suis posé la question

PR

Non, en fait, ça c'est des choses qu'on m'a un peu imposé, euh, enfin justement la scénariste de Idéacom, elle était parfois un peu, trop présente et moi j'étais pas tout à fait d'accord, mais comme c'était au Canada que c'était enregistré les voix des comédiens, euh, on a eu des échanges et après bon.. j'ai pas pu.. moi j'étais tellement pris par ailleurs sur le développement ici, eux pas très dispos, qu'à des moments on a dû trouver des compromis, voilà, mais oui, complètement,

et puis même, même tout le, quand vous arrivez en tant que Rose pour prendre la photo d'Albert, donc la deuxième interaction, au début, moi j'avais prévu le truc, tiens Albert, ça serait bien que tu me prenne en photo. Et après 10 kilos à porter tout ça.. toutes ces notions de dire, ok ça donne

des informations sur le poids de la caméra, en disant ça, quelque part elle nous fait comprendre que c'est pas si simple, donc ça donne des éléments, pour un questionnement pédagogique donc c'est pas inintéressant mais je trouve que là le compromis est dépassé et du coup on va un peu trop loin dans la durée d'attente avant d'avoir la possibilité de l'interaction, et pour un type de public plutôt d'ados, parce que c'est l'âge qu'ils ont quand on ils sont en train d'aborder ces programmes-là, ils sont rompus aux jeux vidéo, c'est pas idéal quoi.. et moi je les voyais faire, ils regardent tout partout, ils essayent comme n'importe quel bon gamer de voir si ils peuvent grimper sur le mur et passer au-dessus de la tranchée, se glisser sous un truc ...

JG

et donc ils décrochent, ils écoutent même pas euh, vraiment euh..?

PR

Là c'est difficile à dire, parce que quand même ils ont l'habitude justement de faire, d'avoir à la fois des informations sonores en même temps que.. ils ont une capacité que nous on a pas forcément parce que ils sont nés avec les jeux vidéos, donc de la à dire que le message leur passe au-dessus parce qu'ils sont un peu obnubilés par essayer de trouver des trucs je suis pas sûr, je suis pas sûr, à mon avis, ils ont en tête quand même des choses. Je pense que justement ce serait intéressant de se poser la question, sur cette expérience ou d'autres, aux gens de Canopé parce qu'ils doivent mieux s'en rendre compte, mais je pense pas que.. non, ils ont des capacités à faire des choses en même temps, c'est pas parce que c'est des ados d'aujourd'hui, que... est-ce que vous auriez...; alors je vous laisse ça, vraiment je compte vraiment à ce que vous, si vous... en fassiez une synthèse, d'une façon ou d'une autre, vous me fassiez parvenir avant... Parce que il se peut que moi j'ai mal formulé quelque chose, donc euh, voilà, typiquement, expérience de réalité virtuelle développé j'ai marqué initialement développé pour Samsung et voilà... ça me dérange pas que si vous jugez nécessaire, vous puissiez dire qu'au départ on a pensé, pour le développer, pour Samsung qui avait oculus go parce que c'est le support et ça, c'était possible, mais il faut pas le présenter expérience de réalité virtuelle développé pour.. juste brut comme ça, parce que si on donne cette information la on sous entends que du coup c'est disponible sur Samsung gear et c'est c'est pas le cas. Donc si on utilise cette information c'est dire, cette expérience de réalité virtuelle, initialement prévue pour être sur Samsung gear ou oculus go est effectivement accessible depuis un oculus go, mais n'est pas accessible sur le store oculus, elle a été livrée aux partenaires que sont Canopé ...

JG

C'est la recherche, faut être précis, très précis. ce qui m'amène à la question, pourquoi vous n'avez pas développé sur gear ?

PR

Ben en fait c'est toujours pareil, c'est une question de temps,

JG

C'est vraiment le temps ok, d'accord

PR

Oui, oui, c'est juste une question de temps, euh, parce que sur le gear vr, on aurait pas dû, sur oculus go, sur oculus store on avait les problèmes techniques que je vous ai dit, c'est à dire qu'il nous aurait fallu beaucoup de temps pour le déboguer pour pouvoir être acceptés sur l'oculus store, on aurait pu le faire mais on s'est dit non non, déjà on nous avait accordé.. nous on a quand même passé, mine de rien on y a passé du temps parce qu'on l'a fait un peu en pointillés, il y a des périodes où on s'arrêtait pendant un mois, ou on faisait plus du tout la dessus, et on se remettait la dessus donc j'ai du mal à le quantifier quand on me dit, combien de temps ça prend pour faire ce genre d'expérience ?

Moi j'ai envie de dire que pour cette 1ère expérience c'était un peu de la recherche et développement, on va dire que, moi j'ai eu besoin de, on va dire, 1 mois ou 2 de préparation, écriture, conception, et qu'en fabrication, sachant qu'ils étaient deux à plein temps, donc, euh,

game designer, level designer et développeurs, ils avaient un peu ces 3 casquettes tous les deux, deux devant le poste unity informatique et puis après, ponctuellement on faisait appel à du montage vidéo parce que par exemple, le petit bout à bout d'images de film ben ça été fait par un monteur, un documentaliste a identifié les images, puis je les ai validés, enfin ce genre de choses, donc il y a des contenus à créer pour voilà.. Globalement, on va dire qu'on a mis 3 mois de fabrication + 2 mois de conception, globalement, aller, 5-6 mois, 6 mois on va dire mais en sachant qu'on était pas non plus aussi, dans une capacité optimum de fabrication. Et donc pour répondre à la question, Samsung, ben c'était la même chose, en fait quand on se retrouvait face à ces problématiques, Oculus, on s'est dit bon, ok on laisse tomber l'Oculus store et pour le Samsung gear vr en fait on avait commencé à s'y mettre et là en fait, notre personnel, enfin un de celui qui avait cette maîtrise-là est parti, donc du coup, on s'est retrouvés sans solutions, il aurait fallu piger quelqu'un à l'extérieur à payer, moi ma direction m'a dit non non, on met pas d'argent là dedans, on a rempli notre part du contrat, on a été présents à l'exposition, on a livré à nos partenaires, ça c'est du bonus, si on pouvait le faire ok on vous laissait faire mais là on va pas faire payer une ressource externe juste pour faire ça, donc on a laissé tomber ça.

JG

Peut-être, une petite dernière question que j'aime bien poser, en fait c'est juste pour, ça me permet de bien avoir votre vision de l'immersion, j'aime bien demander qu'est-ce que pour vous l'expérience immersive est, et qu'est-ce qu'elle peut apporter d'une façon à vous faire résumer un petit peu, vous voyez ce que je veux dire, le projet en quelques mots...

PR

Oui, pour moi c'est moi ce que j'y vois et que tout le monde y voit, c'est d'une banalité affligeante ce que je vais dire mais c'est une évidence... c'est que c'est quand même un outil qui nous permet de recréer des lieux qui ont disparu, c'est quand même la finalité de la plupart des gens, quand on voit la finalité de ce type de technologie que ce soit les musées, que ce soit les... en fait, la potentialité, c'est de recréer des espaces qui n'existent pas grâce à la 3d, après vous allez me dire ça on peut le retrouver sur des *devices* qui soient pas des *devices* de l'ordre de la 360 ou de l'immersion mais effectivement le côté sensoriel, le côté de se retrouver dans un espace disparu, dans un espace qui est à dimension, à taille humaine, la dimension à laquelle nous on se retrouve puisqu'il y a cette logique de hauteur de caméra, de distance, de proportions des objets et de, et de, de vision qu'on peut avoir comme dans notre vie de tous les jours sans, en aillant l'impression que c'est pas., on accepte cet artifice là, donc euh, cet aspect-là. Et puis, j'ai quand même l'impression que quand on met en action ces sens de façon plus marquée que dans d'autres types de supports, on a peut-être tendance quand même, et je l'espère, à plus mémoriser, en tout cas, à mémoriser ce moment-là comme étant quelque chose que, c'est plus marquant.

C'est une autre façon d'ingérer les informations qu'on veut nous faire passer, parce que moi je met dans une logique qui n'est pas juste une logique ludique et du coup je pense que au-delà de se dire oui, c'est plus facile pour toucher des publics jeunes qui ont l'habitude, malgré tout, je pense que au-delà de ça, c'est une façon d'appréhender un apprentissage, sans trop qu'on s'en rende compte, je trouve que ça facilite, il faut pas non plus mettre des choses très complexes, il faut mettre un niveau acceptable de ce qu'on veut mettre dedans, mais je pense qu'au niveau cognitif on a plus de facilités à ressentir des choses et à comprendre des choses, qu'on fait passer par l'ordre du ressenti plus que par le côté réflexion. après, on peut pas s'en contenter, je pense, c'est pour ça que quand on est dans des aspects pédagogiques, comme tel était notre souhait là, depuis le départ ça a toujours été ça, c'est que en tant que tel, ça ne suffit pas, il faut des médiateurs avant pour des raisons plutôt pratiques, mais c'est pas obligatoire, parce que l'information on peut la donner sans médiateurs au départ, même si c'est moins mais il faut surtout des médiateurs après, ben dans ce cadre-là, quand on s'adresse à un public scolaire d'apprenants, pour justement, utiliser ce ressenti, on va dire à chaud, et faire réfléchir à ce qu'on a vu et ce qu'on vient de vivre. Pour moi, là, l'outil, il amène vraiment une plus-value parce qu'il

amène quelque chose de l'ordre de l'expérience vécue et on est pas observateur, on ne digère pas l'information en tant qu'observateur, on les digère en tant que la personne qu'est amenée à se trouver dans une situation où elle doit avoir un comportement, et ce comportement si on l'analyse, il nous fait comprendre les choses, pourquoi on a eu ce comportement c'est quand même à mon avis, enfin relativement pertinent. Alors que oui, on peut toujours regarder un documentaire, on va apprendre plein de choses ça c'est sûr, mais soi-même on se met moins dans le... Bon peut-être que si je fais l'analogie avec les documentaires historiques, dans les documentaires historiques on voit ce qu'il se passe, on regarde la situation, on peut éventuellement se dire .. mais déjà, là c'est mon avis, c'est pas le cas de tout le monde, mais on peut se dire moi, qu'est-ce que j'aurai fait moi si je m'étais retrouvé dans cette situation à cette époque là, des expériences comme ça ça vous met dans la situation. alors, avec la déontologie qu'il faut pour pas mettre le gens dans une situation qui les mette mal à l'aise, mais malgré tout, en dosant bien les choses, on est mis dans une situation

alors après attention, je ne suis pas naïf non plus, on est mis dans une situation avec un code, avec un contexte qui est prédéterminé pas par les événements, mais par la réflexion qu'a eu le concepteur pour essayer de faire en sorte que la situation dans laquelle on vous met elle soit assez fine dans le sens, pas manichéenne, pas prétentieuse, pas.. je crois que c'est un outil qui oblige à être très humble par rapport à ce qu'on fait parce que je crois, il faut se dire soi-même, comment on réagirait à ça, qu'est-ce qu'on attendrait, est-ce que... et puis vraiment y aller par petit pas, tester... et puis on est jamais complètement sûrs, même si ce genre de choses, il y a énormément de tests itératifs, qui sont menés tout au long du développement, pour savoir si on va dans le bon sens ou pas, et on ne va pas échapper à des écueils ce genre de choses mais voilà, même si je pense que ça a dû vous être dit des dizaines de fois, bon je corrobore.

JG

Non mais c'est très intéressant, vous avez une vision particulière et ce qui m'intéresse c'est de creuser et d'aller voir qu'est-ce qu'il y a en dessous de cette vision, c'est ça qui est justement très intéressant

PR

Après on est pas des théoriciens de la chose, nous on a eu envie de faire parce qu'on a ressenti qu'il y avait quelque chose à faire avec cet outil, quelque chose de l'ordre de l'aspect sensoriel où je me suis dit ouah, ça y est, c'est l'outil génialissime,

j'y suis allé sur la pointe des pieds en voyant, tiens pourquoi pas, comment on doit faire pour s'approprier ce genre de trucs..

Maintenant, j'ai pas une légitimité non plus pour pouvoir. Moi je suis juste utilisateur et concepteur en réflexion on va dire, je suis pas chercheur qui réfléchit aux usages et pourquoi comment etc.

d'un autre côté, si ça fait un moment que c'est comme ça, on a relativement régulièrement des informations sur comment ça se passe, dans les forums, on va voir des gens pour savoir comment ça continue à être ressenti, ce que ça peut avoir comme potentialité, donc c'est assez facile d'obtenir des informations quand même sur ce qu'il faudrait faire, ce qu'on peut faire, ce qui a été fait ou pas et puis par contre, ma limite c'est aussi que depuis, et je conclurai par ça, c'est que on a pas retravaillé en VR là-dessus, donc ça ça nous a amené jusqu'à novembre l'année dernière, la valorisation de cet outil-là dans les festivals, comme on avait perdu les ressources comme je vous ai dit, on est une institution qui est compliquée, c'est plus difficile d'attirer des jeunes qui sont dans ce monde de développement là, que les gobelins, ou les sociétés qui font du jeu vidéo, donc du coup on a mis un certain temps à recruter, là on a enfin retrouvé la ressource dont on avait besoin et pour l'instant on travaille pas sur une nouvelle expérience en réalité virtuelle on travaille sur un serious game pour tablettes et smartphones, un jeu vidéo. Mais dans une même logique, en fait c'est très très proche, parce qu'en fait on utilise Unity, les mêmes outils, sauf qu'au lieu de les injecter dans un casque à 360 on les aura en 3D mais sur un

écran à plat, on pourra malgré tout visiter des espaces 3D, avoir des interactions tout ça. Donc il y a une partie de la conception qui est restée là même, il y a une partie, celle qui vous intéresse plus à mon avis pour votre démarche, qu'on aborde pas dans ce nouveau chapitre là qui s'ouvre à nous, mais je désespère pas moi de revenir à ça parce que ça m'intéresse beaucoup. entre temps les technologies ont avancé, elles avancent très vite et que du coup, le coût des casques autonomes mais qui offrent aussi des manettes ce que je souhaitais, mais qui nous offre quand même un peu plus de capacité de processeur, pour faire des choses intéressantes avancent, et aussi le fait, récemment j'ai fait un festival, un salon porte de Versailles, qui concerne les musées, museum connexion, et du coup il y avait des tables rondes sur justement, avec des témoignages de musées qui ont déjà passé le cap de commander ce genre de choses et d'utiliser ce genre d'outils, et on sent qu'il faut y être et que c'est .. mais on sent aussi énormément le fait que le casque c'est une contrainte, au-delà du coup, il faut que la médiation, il faut pouvoir accueillir le public et pas perdre le fil de ce qui est aussi exposé, scénarisé .. c'est des choses qui rebutent un peu quand même, malgré tout l'intérêt qui est porté.

Donc là tout de suite on est pas à nouveau la dessus, mais je pense qu'on y sera à nouveau, parce qu'on a des contacts nous aussi privilégiés de par notre statut, notre univers, qui est un lieu au sens très large de la défense, de gens qui sont preneurs de ce genre de technologies. Donc pour la formation que ce soit au niveau des armures en tant que tel, ou que ce soit dans des institutions de type muséal qui sont en lien avec l'univers de la défense, que ce soit, la marine, l'aviation etc.. on a des contacts en cours, sur des choses..

et je peux en parler parce que c'est juste de la réflexion, et qu'en plus là je vais être pris plutôt par le développement du serious game sur les smartphones

JG

Bon je reviendrais vous voir pour le post doc (rires)

PR

On sera prêts pour rien là cette année, on va communiquer sur rien, parce que je pense qu'on va être prêts pour le serious game qui concerne pas la VR, plutôt à la rentrée, septembre octobre, et puis après on verra si on le montre ou pas dans les festivals, parce que là on l'a fait pour un client particulier et puis après, j'aimerais bien sur 2021, me remettre à la réalité virtuelle on verra.

JG

D'accord, et bien merci beaucoup pour toutes ces informations.

Retranscription entretien : François Beirnaert (CU Arras)

Date : 1er juillet 2021

Interviewé : François Beirnaert, Chargé de mission Tourisme, Direction du Développement Économique de la Communauté Urbaine d'Arras

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour, merci d'avoir accepté de me recevoir et de répondre à mes questions. Donc, je réalise une thèse sur la question de l'immersion et des reconstitutions des tranchées de la 1ère Guerre mondiale et donc je m'intéresse aux expériences numériques mais pas que, pour voir un petit peu c'est tout le monde tradition de reconstitution, comment elle a évolué faire une sorte d'historiographie et voir un petit peu aujourd'hui qu'est-ce que le numérique change, est-ce que ça change quelque chose déjà, et comment les acteurs on va dire qui s'occupent de ce patrimoine si particulier s'emparent de ces outils pour transmettre cette mémoire. Ce qui m'a donc amené jusqu'à Timescope.

François Beirnaert (FB)

C'est une thèse en histoire ?

JG

En sciences de l'Information et de la Communication. Donc je m'intéresse aux discours qui sont portés sur le patrimoine de manière générale, je m'intéresse aussi au contexte de création, au processus créatif, aux acteurs, je m'intéresse aussi beaucoup à la mise en scène, à la mise en récit de ce patrimoine donc ce n'est pas tout à fait de l'Histoire. Autant je m'intéresse évidemment à l'histoire des tranchées pour comprendre un petit peu comment ça s'est passé mais je travaille plus sur les questions de valorisation, de mise en communication, de mise en médiation.

FB

Et vous êtes rattachée à quelle université ?

JG

Toulouse, Paul Sabatier, le laboratoire LERASS. Donc c'est un grand chantier,

FB

Oui, sujet passionnant !

JG

Oui complètement, il est tellement vaste, je ne m'attendais pas du tout à plonger dans ce sujet-là, et c'est incroyable à la fois l'histoire des tranchées et puis tout ce qui se passe autour c'est assez incroyable. Après je travaille aussi beaucoup sur les mémoires de guerre et à côté je tiens une agence d'ingénierie culturelle, je travaille aussi sur ces questions, là je travaille avec le Mémorial du Camp de Rivesaltes, à Perpignan, sur la question de la valorisation de guerre mondiale, guerre d'Algérie, guerre civile espagnole donc ce sont questions qui me parlent aussi beaucoup et qui sont aussi hyper intéressantes à explorer dans le cadre de la thèse.

Donc je suis arrivé à Timescope, au Monument des fraternisations, que j'ai été voir hier, j'ai rencontré le maire de Neuville Saint-Vaast.

FB

Vous avez réussi à l'avoir

JG

Oui super, c'était très intéressant, il est vraiment très gentil et c'était chouette de voir aussi quelqu'un du village qui parle de ce rapport particulier qu'ils ont avec ce patrimoine.

FB

Monsieur le maire n'est pas le plus bavard, le plus loquace, rires

JG

Non mais ça va, on a réussi à discuter. C'était vraiment intéressant et je pense que je vais continuer les entretiens par visio après.

FB

Et du coup dans le secteur en Artois, vous avez prévu de voir quel site ?

JG

Et ben là je suis monté vraiment pour voir la borne de Timescope, Vimy aussi forcément, parce que y a des reconstitutions enfin c'est une question que je vais discuter, est-ce que c'est une reconstitution ou est-ce que c'est autre chose les tranchées de Vimy, et puis du coup j'ai un petit peu fait le tour, pour voir un peu d'autres sites mémoriaux, mais j'ai peu de temps, je repars tout à l'heure, je suis arrivé lundi soir, c'est toujours très très court mais ça me permet d'avancer quand même.

FB

Sur le site de Lorette aussi, le musée privé qui se situe en haut, qui conserve, alors pareil est-ce que c'est conserver ou est-ce que c'est reconstituer des tranchées. Il faut que vous reveniez une autre fois. Ça fait très longtemps que je n'ai pas vu dans quel état c'est, mais c'est une conception de musée de collectionneur, conception des années 70 peut-être, et ce monsieur, Monsieur Bardiaux, il a, je ne sais pas comment il a fait à l'époque, mais il est propriétaire du sommet de la colline de Lorette. Et donc derrière son musée, il y a un terrain qui est soi-disant resté un peu, qui n'a pas été, comme il a fait ça avec les moyens du bord, il n'a pas de gros moyens pour reconstituer mais malgré tout les tranchées petit à petit elles disparaissent, mais il y a des choses qu'il a essayé de conserver.

JG

Ça m'a échappé ça, il faut que j'aille le voir. J'ai vu le musée Bullecourt aussi, on est moins sur la reconstitution d'une tranchée...

FB

Et vous avez vu leur truc avec les lunettes 3D ? Je n'ai pas encore eu l'occasion de tester

JG

Oui justement. C'est intéressant et puis du coup en discutant un petit peu, je me suis rendu compte qu'ils ne sont pas du tout spécialistes de la réalité virtuelle, qu'ils ont pas du tout été accompagnés, et que, bien sûr l'objet est perfectible mais je trouve ça déjà très intéressant, on comprend bien le champ de bataille, comment ça fonctionne enfin, comment c'était organisé, et ce que ça voulait dire aussi de monter à l'assaut, 1 km à vue... Enfin voilà, c'était quand même très très intéressant. Mais c'est un musée assez intéressant mine de rien pour un tout petit musée...

FB

Je suis un peu ému parce que cet après-midi il y a des funérailles d'une personne, d'un grand monsieur d'Arras, Monsieur Jean-Marie Prestaux, à qui on doit, qui était notamment le directeur de l'office du tourisme, c'était l'une de ses nombreuses casquettes, et c'est lui, c'est grâce à son opiniâtreté qu'on a d'abord eu la carrière Wellington à Arras, et c'est pour ça que j'y ai pensé, sans lui, il n'y aurait jamais eu le musée Bullecourt, il s'est décarcassé pour trouver les subventions, les financements et les contacts pour que ce musée puisse voir le jour. Donc c'est vrai que c'est aussi une de ses réalisations.

JG

C'est assez frappant l'attachement, je trouve, qu'on ressent par rapport à ce patrimoine et toutes ses volontés, ses combats, on peut le dire, pour créer ses lieux et les préserver.

FB

Je vais vous laisser mener votre... Rires

JG

Non mais c'est intéressant... Rires... Alors du coup, je m'intéresse plus particulièrement à cette fameuse borne, et j'aurais bien aimé avoir un petit peu de retour est-ce que vous, déjà comment vous en tant qu'Office du tourisme vous percevez ce dispositif, comment vous communiquez autour, est-ce que vous avez des retours, est-ce que vous avez des chiffres, des statistiques, voilà... ce genre de choses...

FB

D'accord.

JG

C'est semi-directif donc je vous lance... Rires

FB

Alors déjà, donc moi, au passage je vous laisse ma carte même si vous l'avez dans le mail, moi je suis chargé de mission tourisme ici à la communauté urbaine d'Arras. Je suis de formation universitaire, une formation qui a disparu mais qui avait vocation à former des gens à la charnière entre le monde du tourisme et de la culture, la valorisation du patrimoine et développement touristique. Pour faire la passerelle, comprendre les enjeux du patrimoine, comprendre les enjeux du tourisme, et essayer de faire se rapprocher les deux univers. Et aujourd'hui je suis rattaché, je suis ici au sein de la direction du développement économique, avec une porte d'entrée tourisme mais j'ai gardé toujours un fort attachement au patrimoine. Et ici le tourisme en Artois, notamment le patrimoine que ce soit de la guerre ou du patrimoine culturel plus ancien, et lié au patrimoine très fortement, et on a au terme d'un long travail créé un office du tourisme intercommunautaire qui rayonne sur la communauté urbaine, mais également dans lequel sont aussi adhérentes les communautés de communes voisines qui sont plus rurales, en tout cas qui n'ont pas la centralité, pas forcément les moyens et le tourisme ici il est concentré sur Arras mais au terme de 20 ans de travail, on a réussi avoir un outil de promotion et de développement du tourisme à l'échelle vaste qui comprend tout le Sud Artois, enfin tout le sud du département avec Bapaume etc. donc Bullecourt fait partie du territoire et c'est pour ça que Arras a toujours aidé aussi à valoriser des projets dans ces communes-là. Et le Timescope, le projet Timescope, est né, de.. c'est l'une des premières grosses actions menées par cet office du tourisme. On a créé l'office du tourisme intercommunautaire, office du tourisme des loisirs et des congrès Arras Pays d'Artois, on a créé la structure en 2017 et dès l'ouverture on a recruté le directeur qui s'appelle Monsieur Christian Berger qui était avant de prendre ses fonctions ici, il était directeur du Comité Régional du tourisme Nord-Pas-de-Calais et suite à la fusion des régions, c'est son homologue de Picardie qui a pris la tête, qui a conservé la tête du Comité Régional du tourisme, donc Christian nous a rejoint ici en 2017 mais il avait travaillé, il connaissait bien le territoire, il connaissait bien le Nord-Pas-de-Calais mais pas que, et il avait été l'une des chevilles ouvrières, c'était le CRT qui avait porté ça, du travail sur les chemins de mémoire menée par la région Nord-Pas-de-Calais en préparation on va dire du centenaire. Peut-être... Le temps passe tellement... Je pense qu'on peut dire qu'à l'occasion du 90e anniversaire de la première guerre mondiale, la Région s'est réveillée et a pris conscience de son retard en terme de valorisation de cette thématique-là, en retard surtout au regard de ce que les Belges savent faire et de ce que la Somme avait fait justement 10 ans auparavant, et donc le président de Région, Daniel Percheron, avait confié la mission à Yves le Maner, historien, qui était directeur de la Coupole, centre d'histoire plutôt Seconde Guerre mondiale, du côté de Saint Omer, et qui a pris la mission de faire un travail de valorisation des chemins de mémoire de la Première Guerre mondiale. Donc c'est un gros travail qui a duré sur 5-6 ans au moins, il reste toujours le site Internet qui est actif. C'est un sujet qui est resté un peu en souffrance dans le cadre de la fusion des régions parce que jusqu'à présent il n'avait pas été repris véritablement par le CRT, en plein milieu du centenaire la dynamique s'est un peu arrêtée mais heureusement on avait, justement tous les outils étaient prêts déjà en amont et ça devrait

maintenant repartir. Et donc Christian Berger était très sensibilisé à la question. Il est arrivé sur le territoire dans un contexte où il fallait prouver que, après quelques années de discussion, le tourisme était très centré sur la ville d'Arras, en tout cas la gouvernance sur le tourisme est portée par la ville d'Arras, même si depuis un certain temps la communauté urbaine avait investi sur... Je pars de loin, je suis désolé mais..

JG

Non non mais c'est super intéressant, justement

FB

Mais ça me semble nécessaire pour comprendre pourquoi on est là. La gouvernance était plutôt centrée sur la ville d'Arras avec une intervention d'abord financière de la communauté, mais les leviers de pouvoir restaient sur la ville d'Arras et le passage à l'échelle communautaire de l'office qui a été imposé par la loi, mais il a fallu justement, la ville a consenti à laisser s'échapper, à perdre une partie de la mainmise sur le sujet après avoir laissé passer le grand événement du centenaire de la bataille d'Arras de 2017. C'est pour ça que ça s'est débloqué un peu après parce que la ville voulait garder la main sur le tourisme, pour au moins cette grosse séquence de commémoration des combats de 1917.

Et donc le tourisme de mémoire aussi était fortement porté par la ville. Avec la création de la carrière Wellington qui est vraiment devenu une porte d'entrée majeure sur la thématique, là où pendant aussi des décennies, à Arras, on voyait passer les Anglais qui venaient boire une bière sur les places, qui pour certains dormaient sur la ville, ils dormaient ici à côté de la Citadelle qui à l'époque n'était pas encore ouverte, qui était encore militaire, ils venaient au grand mémorial de la bataille d'Arras qui est juste à côté pour une partie, pour ce qui est passé un peu plus de temps, et puis pas grand-chose d'autre et après on les regardait aller au mémorial canadien de Vimy, la crête de Vimy, et à Notre-Dame de Lorette mais surtout au mémorial de Vimy qui est vraiment l'énorme locomotive. Et pendant des décennies on savait qu'ils allaient dans les cimetières, qu'ils faisaient leur propre circuit, ils avaient leur propre guide anglais, vraiment un public anglo-saxons, anglais mais également canadien, mais également australien, Néo-Zélandais, enfin Néo-Zélandais à l'époque pas tellement mais c'est le travail fait sur la carrière Wellington qui a permis de révéler la présence et le rôle des troupes néo-zélandaises qui comme elles ont relativement peu combattu, mais elles ont été utile à creuser les souterrains, elles n'avaient pas leur mémoriaux aussi majeurs est aussi visibles, et donc maintenant on a un public Néo-Zélandais, et donc avec la création de cette office du tourisme intercommunautaire il fallait un petit peu rapidement montrer ce qu'on pouvait faire et comment on pouvait renouveler aussi le travail, apporter des choses nouvelles, et là il faut que je revienne un instant sur le... Mais je vais me concentrer pour être très synthétique ce qui n'est pas facile sur l'histoire du Monument des fraternisations. Le monument des fraternisations c'est d'abord Christian Carion, le réalisateur du film joyeux Noël qui est un enfant, qui a grandi dans le sud Artois, donc qui a grandi comme, moi aussi je suis natif d'ici, mais lui encore plus parce qu'il était dans les champs, ça fait partie du paysage, la mémoire de la première guerre mondiale fait partie du paysage, sans qu'on la connaisse pour autant. J'ai mis, je suis passé pendant 20 ans devant des cimetières sans m'être jamais posé la question de savoir si c'était un cimetière de la Première Guerre mondiale. Mais au-delà, ça ne m'intéressait pas. Et moi j'avais la vision à l'époque d'une mémoire qui était un peu chasse gardée des anciens combattants, et donc la mémoire c'est les porte-drapeaux devant les Monument aux morts, pas forcément des gens et dans les années 80, 90, les anciens combattants c'était beaucoup des anciens de l'Algérie, donc c'était un contexte pas forcément pour un jeune très enthousiasmant. Et donc Christian Carion lui, ses parents étaient agriculteurs, ils étaient vraiment au contact proche avec le sol, avec la terre, et donc il voyait aussi parce que quand on vit ici, c'est au quotidien, Monsieur le maire vous en a peut-être parlé, qu'il y a des objets qui remontent du sol donc c'est vraiment quelque chose qui est présent mais en même temps voilà, on était plutôt spectateur, avec lesquels on cohabitait.

Christian Carion c'est un jour, donc qu'il était intéressé par l'histoire, et en feuilletant un bouquin sur la Première Guerre mondiale, il a découvert ses histoires de fraternisations lors du soir de Noël 14, il s'est dit mais pourquoi on ne m'a jamais raconté ça, c'est beau comme histoire, pourquoi on ne parle que des horreurs ou que des gazs moutarde... Et pas de ces choses-là. Et donc il a creusé un petit peu le sujet et il a été touché par cette histoire comme beaucoup quand on ouvre la porte des fraternisations, très rapidement on tombe sur les mémoires du caporal Barthas, et comme beaucoup quand on lit ses mémoires on découvre une autre facette de la Première Guerre mondiale, on change de regard. Et comme beaucoup quand on lit le passage où il parle des fraternisations et où il explique qu'un jour, que aujourd'hui c'est considéré comme des traîtres et qu'on leur tire dessus pour les faire disparaître et pour mettre un couvercle là-dessus et quand il dit que peut-être un jour, on saura aussi élever un monument pour se souvenir d'avoir fait ça comme on se souvient, comme on élève des monuments pour se souvenir de toutes les horreurs qu'on a faites, et que peut-être un jour on sera capable de faire aussi un monument pour aussi des beaux gestes, des gestes d'humanité, ça interpelle. Et donc Christian Carion était interpellé, et du coup il a eu envie de raconter cette histoire et quand sa carrière de cinéaste lui a permis, dès après son grand succès qu'il a fait « Une hirondelle ne fait pas le printemps », qui lui a ouvert les portes et la confiance des producteurs, et lui a permis de faire ce qu'il voulait, il a embrayé sur ce projet de film sur Noël 14, sur les fraternisations de Noël 14. Et, une fois le film sorti, en faisant la tournée de promotion, il a rencontré aussi des personnes et on lui a reparlé de Barthas etc. Et il a eu envie d'essayer de faire ce monument que Barthas appelle de ses vœux, puisqu'il écrit vraiment trois jours après avoir fraternisé, peut-être qu'un jour sur ces terres d'Artois on élèvera un monument. Et en cela, il prend, il n'est pas le premier, d'autres avaient fait ça, d'autres avaient tenté. Il y avait dans la commune natale de Barthas, là où il est enterré, des amis qui avait localement élevé un monument, mais ce n'était pas en Artois, c'était local, très attaché à une valeur d'anti-militarisme, en tout cas plutôt la gauche, des communistes, et l'action avait été cataloguée comme une action politique plutôt antimilitariste et... Je fais les choses un peu dans le désordre parce que je n'ai plus la chronologie mais... Une personne aussi qui avait été touchée par ça c'était, là on est dans les années 92 je crois, c'était Marie-Christine Blandin qui était présidente de la Région, qui était sûrement la première écologiste présidente de Région, à l'époque il y avait, ce n'était pas la gauche finie mais justement comme personne parmi la gauche, il n'y avait pas de majorité incontestée, c'est une écologiste qui avait réussi à être présidente de Région parce qu'elle était toute petite et qu'elle n'effrayait personne, et Marie-Christine Blandin avait, un 11 novembre, était venue déposer tout simplement une gerbe dans le cimetière allemand de Neuville Saint-Vaast. Et le simple fait, qu'une élue, présidente de région, viennent déposer une gerbe française dans un cimetière allemand en 92, ça a fait scandale. Charlie Hebdo, le Canard enchaîné l'ont relaté, il y avait des anciens combattants qui étaient là pour la siffler, pour la huer, pour dire que c'était scandaleux d'aller honorer les morts allemands. On est en 92, on est encore enfin, on mesure le chemin qu'on a parcouru. Et elle avait à l'époque tenté de dire, bah tiens est-ce qu'on pourrait faire un monument, le monument de Barthas mais simplement elle était refroidie, le faite de venir à Neuville Saint-Vaast et de déposer une gerbe, et que ça a fait se tourner, le projet est vite reparti dans le carton. Donc ça c'était en 92. Donc Carion n'est pas le 1er mais il prend la suite d'autres, et il a la conviction enfin voilà, que pour que ça est du sens il ne faut pas que ce soit à Minervois dans l'Aude mais que ce soit vraiment en Artois et proche des autres monuments et puis que ce soit, pas juste un petit caillou que quelques personnes, un entre soi de convaincu viendrais inaugurer mais il faut que ce soit un geste officiel. Et lui-même s'est heurté, il a bien vu en faisant son film, au cours de son... donc là on revient dans les années 2000, je ne sais pas 2005, 2006, quand il fait son film, il a vu les portes de l'armée se fermer. Il devait tourner son film en France sur des terrains militaires et quelques semaines avant le tournage, certains gradés avaient obtenu qu'on lui interdise parce qu'il y avait encore un déni et

la majorité, en tout cas les personnes les plus influentes avaient encore bien de cause pour continuer à maintenir ce couvercle sur ces fraternisations, qui n'ont jamais existé, qui sont un déshonneur pour la France, etc. Et donc Carion est choqué parce ce... Et donc les portes des archives qui lui ont été un temps ouvertes se sont refermées, ne veut pas de son film en France, en tout cas l'armée n'en veut pas, donc quand le film sort et que vraiment, il va au bout de son truc, et que là il révèle au monde entier cette histoire parce que le cinéma, son film est très beau, à toucher, l'histoire a été racontée, il s'est dit à ce moment il faut aller au bout. Donc il crée une association avec Bertrand Tavernier, avec des gens médiatiques, de poids, Daniel Percheron président de Région convaincu par les chemins de mémoire dit « oui je te suis mais je ne peux pas », l'épisode Blandin n'était pas si lointain, » je ne peux pas le faire », mais la région était prête à financer mais pas à prendre la main pour dire allez j'achète le terrain, je fais le monument etc. Et Chirac qui était soi-disant prêt aussi sauf que ça a fait traîner, on a dit où il faut attendre les prochaines élections... Donc il y a une association qui a été créée, après la sortie du film, la commune de Neuville Saint-Vaast a donné un terrain à l'association, qui est le terrain sur lequel aujourd'hui s'élève le monument, on a fait un, moi à l'époque je travaillais, à l'époque Neuville Saint-Vaast faisait partie d'une communauté de communes qui ne regroupait que 7 communes au nord d'Arras, on avait 7000 habitants et donc les moyens financiers de 7000 habitants, et donc les moyens techniques de 7000 habitants, donc autant dire qu'on avait pas beaucoup d'impact pour aider le projet. L'association avait réussi à organiser un match de foot avec des anciens de l'équipe de France, face à des anciens internationaux, anglais, allemand, pour rejouer cette scène qu'on voit le dans le film du match de foot entre soldats, donc un match caritatif pour lever des fonds pour le monument. Donc là on est en 2008, 2009. On n'y croit et puis 2010, 2011, le temps passe et puis Christian Carion ne voit jamais arriver l'appui de l'État véritablement, il passe à autre chose, il fait un autre film, et puis voilà le terrain reste un terrain vague. L'association rentre en sommeil et puis, je pense qu'on doit être en 11 novembre 2013 ou 11 novembre, 2014, je ne sais plus, un soir il se dit allez, c'est le centenaire, c'est le moment, il prend sa plume, il raconte à nouveau son histoire des fraternisations, du monument qu'il n'a jamais réussi à faire, ils envoient ça au Monde, le journal Le Monde qui publie sa tribune et puis sa tribune se termine en disant « est-ce que le centenaire sera l'occasion de réussir à faire ce monument et à faire reconnaître officiellement ses fraternisations qui ne sont toujours pas reconnues officiellement par la France ? ».

Et, entre-temps Neuville-Saint-Vaast intègre la communauté urbaine d'Arras, on a un président de la communauté urbaine d'Arras qui s'appelle Monsieur Philippe Rappeneau, qui pour la petite histoire politique, n'est pas le maire d'Arras mais disons que c'est, et là on refait un peu le lien avec la ville d'Arras qui veut garder le monopole, la main sur le levier touristique, Arras et c'est une histoire qui est très politique malgré tout et cela a son importance, Arras est un ancien bastion socialiste qui est passé aux mains de l'union centre-droit en 95, avec un maire Monsieur Vanlerenberghe, qui a fait bouger les choses grâce à d'autres personnes, et qui a souhaité passer la main après 15 ans de bons et loyaux services, et qui a passé la main à un élu, il n'avait pas peur de s'entourer de gens brillants pour réussir, et il y avait au moins deux personnalités très brillantes dans ses adjoints, donc tous les deux pouvaient légitimement revendiquer de prendre sa place, et donc pour éviter qu'ils se fassent la guerre, il avait conclu un pacte avec eux, l'un prenait la mairie et l'autre prenait la communauté urbaine. Et donc on avait Philippe Rappeneau à la communauté urbaine d'Arras, Frédéric Leturque maire d'Arras, et officiellement, enfin ils faisaient partie de la même équipe municipale et ils marchaient dans le même sens, après par derrière il y a toujours des petites... Il faut que chacun trouve sa place et donc du coup dans ce contexte de savoir qui menait la barque sur le tourisme, la ville ne voulait pas lâcher le tourisme à Philippe Rappeneau. La ville avait la mainmise sur le tourisme de mémoire avec la carrière Wellington, et il voulait garder la main au moins jusque, pour le centenaire, et donc Philippe Rappeneau à l'approche du centenaire commençait à dire qu'est-ce

qu'elle peut faire la communauté urbaine pour peser, pour apporter de l'eau au moulin de façon positive, quel serait notre rôle dans le cadre du centenaire, est-ce qu'il faut qu'on soit simple spectateur est-ce qu'il faut qu'on soit acteurs ?

Et puis il lis cette tribune de Christian Carion et là il dit ça y est. La communauté urbaine, elle va faire ce truc. Donc il décroche son téléphone, il appelle Christian Carion qu'il ne connaissait pas, mais par les réseaux il a son téléphone en quelques instants, et lui dit il faut qu'on se rencontre, je vais vous aider à faire ce monument. Et donc là on doit être en novembre 2014, très rapidement ils vont voir Percheron qui est encore président de Région, qui dit « Moi je suis toujours prêt, je ne peux pas le faire mais je vais vous aider, je vais vous apporter une subvention », mais voilà, on revient toujours au même truc, si on veut qu'il y a du sens il faut qu'il y ait l'Etat derrière. Il fallait faire un monument à Neuville-Saint-Vaast, qui soit pas simplement un petit truc, qui fait qu'il soit, parce que pour faire une stèle à 10 000 € on a pas besoin de l'État, il fallait un truc suffisamment grand et qui est suffisamment d'ambition pour pouvoir légitimement demander et devoir avoir un appui de l'État sans quoi ce serait difficile de le faire, et puis suffisamment je ne sais pas si on le disait déjà à l'époque mais, suffisamment important aussi pour avoir, pour que l'inauguration soit quelque chose qui ait de l'impact. Et 11 novembre 2014, inauguration de l'Anneau de la mémoire à Lorette, qui est le grand geste de Percheron, Daniel Percheron, et justement Daniel Percheron dit je viens de faire l'Anneau de la mémoire je ne peux pas faire en plus le monument des fraternisations, je vous donnerai de l'argent mais ce n'est pas la région qui peut porter ce truc, et donc 11 novembre inauguration de l'Anneau de la mémoire, opération commando dans les tribunes, Philippe Rappeneau et Daniel Percheron réussissent à attraper la main de François Hollande et lui faire le pitch en 30 secondes, et François Hollande dit je viendrai à l'inauguration.

Il reste un an pour faire le monument et parce que l'objectif c'est de l'inaugurer à l'occasion du centenaire des fraternisations de Barthas, donc qui était en décembre 15. Donc là on fait le monument et, je vous passe les péripéties, mais on fait le monument, tous les mois le directeur de cabinet rappelle l'Élysée, enfin régulièrement, une petite piqure de rappel et Hollande dit toujours oui je vais venir, je vais venir enfin je vais essayer, je tiens ma parole. À un mois de l'inauguration, non pas possible, cela ne rentre pas dans l'agenda du président, le président ne sera pas là. Et on est obligé de décaler l'inauguration à cause des élections régionales qui, dans le cadre, à cause de la fusion ils ont laissé plus, des fusions des régions, les élections qui sont au début de printemps ont lieu en décembre 2015, et du coup comme la région est un des financeurs, on ne peut pas faire l'inauguration à la date anniversaire dès qu'on aura des commémorations, enfin des fraternisations de Barthas, c'est décalé entre les deux tours ou après le second tour, c'est plutôt après le second tour, avec Xavier Bertrand qui fait face à Marine Le Pen, la gauche qui se retire du deuxième tour pour éviter d'élection de Marine Le Pen, donc un contexte de fraternisations entre clans politiques tendu, et du coup à l'inauguration, on a Xavier Bertrand, on a Daniel Percheron, l'un qui a perdu les élections et qui s'est retiré pour pouvoir laisser l'autre inaugurer, l'autre veut avoir la région etc., on a Larcher président du Sénat, parce que le Sénat a financé, et 48 heures avant l'inauguration, L'Élysée qui appelle, le président sera là parce que justement il faut venir saluer le geste de la gauche qui a laissé passer Bertrand etc. et donc c'est l'occasion de faire la photo avec tout le monde et donc François Hollande sera là à l'inauguration, et donc on a le président de la République qui est là, le président du Sénat et le président de la république qui est là pour l'inauguration du monument. Plus les descendants de Barthas qui sont là, plus le comité scientifique qui a validé le truc, quelque part le job il est fait. Une fois que tout le monde est parti et qu'on a démonté, 50 % ou 60 % du travail, ce n'est pas encore de la mémoire enfin si c'est de la mémoire mais c'est une mémoire différente parce que on ne cherche pas à ce que, on oublie pas quelque chose mais vraiment à faire exister, à faire reconnaître quelque chose. Mais néanmoins, ce monument il ne faut pas qu'il, il faut le faire vivre quelque part, même si les caméras sont parties et puis, l'essentiel a été obtenu par la

reconnaissance officielle de l'État qui a financé et qui est venu inaugurer, et dans son discours le président à quelque part fait acte de reconnaissance de ces fraternisations qui oui, ont existé, et non, ne sont pas un déshonneur pour la France. Mais il faut faire exister le monument. Et puis c'est là où, si j'avais le temps je ferai moi aussi des recherches sur la conception des monuments et la charge symbolique des monuments, on a eu, c'est moi qui avait fait le cahier des charges pour choisir les artistes pour faire le monument, et moi ma conviction, que j'ai réussi à faire passer, enfin je pense, c'était que, il fallait pas que ce soit un monument de plus, simplement un monument de plus.

Et donc j'avais fait un catalogue de tous les monuments existant dans un périmètre de 20 km, il y en a des dizaines, en pierre, en fer, des stèles, des statues, des machins... En disant de toute façon, le touriste qui viendra, il n'a jamais le temps de tout voir, et puis si on ne veut pas que ce soit un de plus, il faut que ce soit autre chose. Donc j'avais vraiment essayé d'axer ça, et donc on avait pris le parti de dire, il faut un binôme paysagiste/artistes. Parce qu'en plus on est à côté du cimetière, d'une vaste nécropole, c'était une bonne chose parce que c'est nécropole, moi c'est un des lieux qui m'émeut le plus, mais personne n'y venait quasiment, mis à part les Anglais parce qu'il y a un petit cimetière à côté et les Français s'intéressent relativement peu à la mémoire de la Première Guerre mondiale et quand ils s'y intéressaient ils allaient à Lorette. Et objectivement quand on fait Vimy-Lorette sur une journée, on est rincé, et on a, si maintenant on s'arrête aussi au cimetière allemand c'est bien, mais peu prenaient le temps de s'arrêter au cimetière français. Donc d'attirer l'attention sur ce cimetière, sur ce site c'était intéressant, mais malgré tout ce cimetière français qui est sur une colline, avec ses croix à perte de vue, il y a 11 000 croix, ça donne le tournis, si on s'arrête et qu'on se met aux pieds, il fallait exister à côté de... Et donc on s'est dit, on a une parcelle rectangulaire, il faut qu'il y ait une dimension paysagère importante pour exister par rapport au reste. Et on avait pas non plus un budget illimité. Donc un binôme paysagiste/artistes, les aléas des concours d'artistes, on a fait le choix de retenir trois artistes, enfin trois binômes, à qui on a donné leur chance, enfin candidature ouverte, appel à projets, on a dû avoir je ne sais pas une quinzaine, une vingtaine de propositions. Il y en avait 7-8 qui tenaient la route, et le jury, on a dit on n'en prend trois, et ces trois-là on les rémunère pour qu'ils aillent un peu plus loin, qu'ils travaillent sur leurs propositions. Manque de bol sur les trois, dans l'un des tandems, le paysagiste décède au cours de la procédure et l'artiste, qui était une artiste allemande, dit lorsqu'elle passe devant le jury, le paysagiste n'est plus là, et moi je ne changerai rien. Et il y avait quelque chose qui nous déplaisait fortement dans la proposition paysagère qu'on ne pouvait absolument pas, ils avaient mis un mur de sapin entre le monument et le cimetière français, mais on voulait qu'il y ait un dialogue entre les deux, elle, elle dit moi je ne toucherai pas au travail du paysagiste, donc d'emblée elle se disqualifie quelque part. Donc il nous reste deux artistes, un tandem plutôt local qui justement voulait recréer une tranchée mais vraiment avec des matières naturelles, quelque part, avec des plantations, c'était des tas de, il devait y avoir tout un travail de topiaire pour recréer les tranchées en buis etc. C'est un paysagiste de la région qui aime beaucoup ce genre de choses, et au milieu, on devait zigzaguer dans un une espèce de labyrinthe de buis, qui symbolise les tranchées, pour arriver au centre, où là, il y avait des sculptures ultra figuratives qui reproduisaient trois personnes qui jouaient au foot. Parce que c'était l'une des grosses tentations, et on a essayé de lutter contre, et dans le storytelling des fraternisations, le coup du match de foot entre soldats français, allemands et anglais qu'on voit dans le film, qui n'a jamais existé en l'état mais il y a bien eu au moins un match de foot entre anglais et allemand, mais il y a eu un match de foot. Pour le coup c'est une anecdote, le match de foot. Alors que les fraternisations, moi j'ai fait un travail de recollement rien que sur le secteur autour de Neuville-Saint-Vaast, où j'ai arrêté au bout d'un moment parce que plus je cherchais plus en trouver des fraternisations. Des fraternisations il y en a eu beaucoup en 15 mais aussi plus tard en 16, plutôt à Noël 14 comme l'a raconté Carion, mais aussi beaucoup en 15 parce que c'est la trêve de la boue, il y a

tellement de boue dans le secteur que les combats sont impossibles. Et du coup les soldats fraternisent. Et donc ces fraternisations, il y avait des ouvrages qui existaient sur le sujet, moi j'ai juste creusé localement, mais on sait qu'il y en a eu des milliers, donc ce n'est pas une anecdote, c'est un vrai fait historique. Alors que le match de foot avec ce côté anecdotique. Mais en même temps, le match de foot c'est super, dans le storytelling, il y a un livre pour enfants, il y en a eu plusieurs là-dessus, c'est une histoire facile à raconter, les soldats qui jouent au foot c'est une belle histoire, en plus on est ici dans une terre de football entre le RC Lens et le président de Région enfin du RC Lens, et puis aujourd'hui le LOSC... Donc il y avait une tentation de réduire les fraternisations au football et donc, là, cet artiste-là avait justement pris le parti et en plus elle avait reproduit... Sauf que c'est match de football il n'y en a eu qu'un, il n'y a pas de photo du match de foot, et lorsque les médias veulent illustrer cet épisode, ils vont tous puiser la même, il y a eu deux ou trois photos d'un match entre soldats mais c'est un match de foot entre soldats anglais, en Afrique, en 1916, alors qu'ils sont à l'arrière et donc c'est un moment de détente entre soldats, de soldats à l'arrière qui n'a rien à voir avec les fraternisations. Et elle, elle avait reproduit, de façon ultra réaliste, trois protagonistes en train de jouer au foot à partir de cette photo et donc, c'était un peu gênant. Et donc nous on savait, nous les techniciens, le coût du labyrinthe en topiaire, déjà qu'on avait nous-mêmes du mal à entretenir les quelques haies que ce paysagiste nous a fait sur un rond-point à l'entrée d'Arras, c'est un boulot de tous les jours de venir tailler des topiaires, donc on savait qu'on ne serait pas capable de tenir correctement les topiaires et puis les statues ne nous plaisaient pas trop. Donc on a réussi à ce que dans le jury il y ait des personnes qui appuient dans ce sens-là pour quelque part aussi discréditer ce deuxième projet. Et c'est un peu par défaut qu'on a pris le troisième, mais avec une très belle idée, on était vraiment séduit par l'idée des paysagistes avec cette tranchée, cette idée, ce promontoire, qui permet de prendre de la hauteur au sens propre comme au sens figuré, pour créer des points de vue parce que une fois qu'on est en haut on a une vue sur le monument français, pour ceux qui savent on aperçoit le cimetière allemand, on aperçoit un peu Lorette etc. donc prendre de la hauteur ça permettait aussi, de prendre de la hauteur au sens propre et au sens figuré...

Donc trois projets, le troisième il nous plaisait beaucoup en termes de paysagisme, et puis cette tranchée qui amenait aussi ... L'idée c'est de se dire on part du sol, on part du parking, on est dans, aujourd'hui face à ce cimetière français, et puis on est obligé, on ne peut pas s'arrêter et voir le monument et repartir tout de suite en voiture. Il faut y aller. Il y a ce cheminement qui nous monte petit à petit et on passe du quotidien, à, on s'extrait à autre chose, on arrive dans un jardin de la paix, et si on veut voir le monument, il faut faire ce cheminement. Et quelque part, et on peut aussi dire bah c'est bon je n'ai pas de temps, ou c'est bon ça ne m'intéresse pas, ou ça n'a pas l'air terrible, j'ai autre chose à faire, je suis fatigué, je ne le fais pas. Et cette histoire de dire que j'y vais ou j'y vais pas, je fais ou pas l'effort de faire 50m ou 30m pour aller jusqu'au monument, quelque part ça reproduisait toutes proportions gardées bien sûr, ce geste des soldats qui étaient dans leurs tranchées et qui voient d'autres en train de fraterniser, et qui se disaient, qui pouvaient se dire j'y vais ou je n'y vais pas. Et dans les témoignages on sait que certains n'y sont pas allés. Parce que le coup d'aller serrer la main de soldats allemands, tous n'ont pas réussi à le faire. Et tous n'ont pas approuvé. Donc certains ont juste observé, ou réprouvé, et certains et on le voit aussi dans le film de Carion, certains parce que le drame qu'ils vivent est trop fort, et la haine qu'on a entretenue chez eux est trop forte, n'arrive pas à faire ce geste. Donc cette idée de dire allez, vous allez devoir faire l'effort d'aller jusque-là, c'était aussi intéressant sur le plan symbolique. Et le jardin, il faut encore attendre quelques années pour qu'il prenne toute sa maturité, je pense qu'il commence déjà à être intéressant, c'était aussi paysagèrement, on avait trois ambiances, on est censé avoir trois ambiances qui rappelle les trois ambiances des cimetières, des ambiances paysagères des cimetières français, anglais et allemands. Cimetière français donc il y a une évocation des jardins à la française, la tradition française des jardins

avec des alignements et dans les cimetières français c'est très aligné, c'est très carré, même si c'est pas .. Une volonté paysagère, c'est plus une volonté rationnelle d'avoir des choses très dépouillées, très simples, mais on retrouve des alignements, il y a quelque chose d'ordonné. Il y a un côté jardin à l'anglaise avec des plates-bandes sur les côtés et puis des marges, et donc il y a des fleurs qui fleurissent selon les périodes etc. et puis, ça ça prendra plus de temps, il y a ce qui est censé être un bosquet d'arbres, qui grandira avec le temps, qui pour le coup ne sont pas ordonnés, qui sont plus dispersés, comme dans les cimetières allemands et qui sont des évocations de forêt. Au cimetière allemand, c'est le paradis des guerriers et c'est une forêt qui est censée être naturelle.

Donc paysagèrement c'était vraiment sympa. Et puis l'artiste retenu, Gérard Colin Thibault, qui avait quelques références plutôt intéressantes, qui avait déjà travaillé sur un monument commémoratif, et puis je continue à être persuadé que c'était une très belle idée, à dire que effectivement on ne va pas faire des statues, des sculptures ni en pierre, ni en fer, c'est trop froid, c'est déjà les monuments, les matériaux utilisés dans les autres cimetières, on va faire des statuts en verre. Et le verre qui est donc un matériau différent, qui est un matériau sensible parce qu'il reçoit la lumière, il change avec la lumière, et c'est un matériau qui a un aspect fragile. Et donc ces fraternisations, ces soldats qui fraternisaient là, leur vie elle tenait à un fil, ils faisaient un geste interdit un geste qui allait disparaître juste après, qui allait disparaître dans les mémoires pendant 80 ans, et donc le côté en verre, le côté sculpture en verre, on trouvait le symbole très très joli. Sauf que l'artiste nous a vendu que les silhouettes à l'intérieur seraient en plus lumineuses. Il devait réussir à faire en sorte que, au lieu d'avoir simplement un film coloré à l'intérieur, ce soit vraiment, éclairé. Alors c'est éclairé le soir, l'éclairage n'est pas terrible, mais dans le temps imparti, il n'a jamais réussi à réaliser ce qu'il nous avait vendu sur le papier. Et donc on est un peu déçu. Bon ça ne reste pas entre nous mais ça reste entre ? C'est des propos qui n'engagent que moi, on est un peu déçus malgré tout sûr, symboliquement je trouve ça très fort et quand on a pas toute la symbolique, ça reste trois figurines, le choix des couleurs il est, il s'est battu pour garder ses couleurs pop, qu'il voulait justement casser, bon on aime ou on n'aime pas mais pourquoi pas. Ne pas avoir les couleurs officielles des uniformes... Il y a des choses qui fonctionnent, d'autres qui fonctionnent moins mais, en tout cas, de fait, lorsqu'on ne connaît pas l'histoire, ça ne raconte pas l'histoire. Et on a mis un totem à l'entrée, qu'il faut que je fasse réimprimer parce qu'il commence à être décoloré, mais comme justement on est à l'entrée les gens ne le lisent pas, enfin j'ai passé quelques heures sur place, c'est une personne sur 20 qui va lire le totem, une personne sur 10 qui regarde le totem, une personne sur 20 qui va le lire en partie, et je pense personne qui ne saisit ce que je viens de raconter.

Du coup l'année suivante, un an après l'inauguration, constatant cela on a rajouté sur place des petits totems, des petits panneaux avec, et là j'ai sorti quelques phrases, j'ai essayé de faire parler quelque part les statues avec des mots. Et puis essayer de pointer du doigt des choses qu'on voit, et là aussi, on m'a signalé qu'il faut que je fasse réimprimer certains qui sont déchirés, essayer de pointer du doigt et de renvoyer sur des sites qui sont autour. Bon, on a fait ça, dès le départ on avait mis aussi, on était censés pouvoir scanner un QR code, mais je pense que les QR code sont faux, il faut qu'on les enlève, qui envoyaient sur un site Internet. Personne n'est quasiment jamais allé voir ce site Internet. Parce que, et moi le premier, cela me fait chier de scanner un QR code, quand je suis en balade... Rires

JG

Et puis après sur place moi j'ai essayé hier mais je n'avais pas assez de réseau, du coup j'ai préféré faire la balade...

FB

Et de toute façon le QR, le site on a fini par le fermer parce qu'il n'était pas du tout utilisé, et puis il y avait l'ambition au départ d'en faire un site ressources sur la thématique mais nous, communauté urbaine finalement, on est pas assez, ce n'est pas notre boulot d'entretenir un site

ressources sur l'histoire des fraternisations, donc on a pas été au bout de l'ambition. Et donc on en est là. On a un site dont, sa raison d'être était d'être inauguré, et qu'il faut faire vivre, et avec une belle histoire mais qu'on arrive pas à raconter, et puis on tente des trucs. L'année suivante on a fait une exposition temporaire, on a fait un très beau travail photographique avec un photographe où on a exposé ses photographies objets, des objets du quotidien des soldats, pour parler autrement et cette exposition elle a fini aussi sur des grilles à Paris, ce qui était une façon de faire voyager un peu l'histoire du monument. Mais ça n'a été que temporaire, et on est toujours avec ce déficit, moi j'ai tenté de faire des visites guidées mais, alors c'est pareil, c'est super mais c'est pas adapté. Parce que les visites guidées, on planifie trois dates et puis il y a 5 personnes qui viennent ces jours-là et puis certains jours il n'y a personne, et on ne peut pas mettre un guide en permanence, donc comment on fait pour raconter ça ?

Et donc là je reprends mon fil de l'office du tourisme et donc du Directeur de l'office du tourisme qui arrive et qui doit faire ses preuves, donc la communauté urbaine a trouvé son moyen d'exister par rapport au tourisme de mémoire avec ce Monument des fraternisations, mais maintenant il faut qu'on le fasse vivre après coup. Et, donc c'est forcément une interpellation qu'on a avec Christian Berger qui est directeur de l'office du tourisme en disant « c'est quoi tes idées pour faire vivre ce monument ? », et l'une des convictions de Christian c'était qu'il fallait booster largement les usages du numérique et digitaliser les pratiques de l'office du tourisme qui n'était pas du tout, il n'y avait pas du tout de culture du digital. Et là, par son relationnel, il rencontre des créateurs de la société Timescope, qui viennent d'en installer un à ce moment-là, donc là on doit être en 2017, été 2017 je crois. Oui, on a inauguré en décembre 2017, donc Christian est recruté, il arrive en janvier 2017, il rencontre Basile au mois de juin, donc le créateur de Timescope, Basile Segalen qui dit on vient d'avoir un marché avec la ville de Paris, on a installé un Timescope sur les bords de Seine à Paris, place de Grève vous pouvez aller voir. Christian va voir, il est séduit, il emmène Philippe Rapeneau notre président, voir le Timescope, il est séduit. Moi je vais voir, je suis séduit. Et le 15 juillet Philippe Rapeneau dit banco, allez on n'en prend, donc il négocie, on n'en prend trois, on va en créer trois sur le territoire, c'est une façon de raconter, ça va apporter du punch etc. ça montrera... Donc ils disent on va en mettre trois sur le territoire, où est-ce qu'on en est, et très rapidement, je ne sais pas qui est l'idée je ne sais plus, mais on se dit il en faut un aux fraternisations, c'est une façon de raconter notre histoire, on ne sait pas comment la raconter, c'est une façon d'attirer à nouveau, de renouveler l'attention. Là on est en juillet, il faut que ce soit inauguré en décembre le Timescope, et donc là on travaille à marche forcée pour aboutir au Timescope inauguré sous la neige au mois de décembre 2017.

Et l'idée c'était de se dire voilà on a cette histoire à raconter, cette histoire sensible, cette histoire humaine, on a essayé de faire un monument qui soit le moins froid possible mais qui reste désincarné, qui reste... On a essayé de mettre du texte mais les gens ne lisent pas le texte, ce n'est pas suffisant etc. donc voilà un dispositif qui permet de mettre du son, et puis de mettre des images et essayer de ... Et puis en même temps pour comprendre, le sens des fraternisations et pourquoi ce n'est pas une trahison, il faut comprendre à quel point la société a trahi les hommes en allant les mettre dans ces conditions terribles dans lesquelles ils ont été mis. C'est inhumain de faire ce qu'on a fait, de mettre ces soldats-là, sans aucune considération en disant vous allez-vous battre, vous n'allez pas vous plaindre, vous allez fermer votre gueule, vous allez mourir... Et vous allez la fermer... Et puis le jour où vous lâchez la pression parce que vous avez partagé un quart de jus on vous tire dessus, on vous considère comme des traîtres. C'est c'est... Donc comment, enfin pour comprendre il faut essayer, c'est ça qui est frappant dans les écrits de Barthes, la misère, c'est ça qui est frappant c'est la misère humaine qu'il réussit à raconter, et ses mots le disent très bien, ces conditions horribles qui ont fait fondre la haine qu'on leur avait inculqué. Parce qu'il y a vraiment, entre 1870 et 1914, on a élevé des enfants pour faire grandir la haine en eux pour qu'ils aillent se battre contre les Allemands. Le cartable

qui fait mal au dos, qui fait des scoliozes dans le dos des enfants, ça vient de là parce que on voulait, ça n'existait pas avant 1870, on introduit ça, les cartables dans les écoles pour que les enfants soit dès le plus jeune âge habitués à porter un fardeau sur leur dos pour en faire des bons soldats, pour un jours aller reprendre l'Alsace et la Lorraine. Donc la haine qu'on a, on l'a vraiment construite et pour la détruire il a fallu des conditions terribles qui sont celles qu'ils ont vécu. Donc comment est-ce qu'on fait pour faire revivre, enfin essayer d'évoquer ça, et donc là, c'est là où on s'est dit et ben d'immerger la personne dans un univers 3D, où il sera, alors c'est sans commune mesure bien sûr, mais de dire on peut essayer de faire comprendre comment ça a pu arriver en immergeant des gens dans un univers, essayer de les mettre dans les tranchées. Et donc du coup c'est là où Timescope nous intéressait. Le son, l'image immersive, et puis voilà pouvoir, raconter une histoire et puis ramener ça à la dimension humaine. Lorsqu'on est dans le Timescope, on est tout seul, on ne communique plus avec les autres, on vit son expérience, pendant deux minutes, trois minutes, on est dans son truc et on approche un peu cette dimension humaine, dimension humaine à laquelle les soldats ont été ramenés, et lorsqu'ils fraternisent, pendant quelques instants, ils se permettent de ne plus être des soldats. Ils n'ont plus d'étiquette, ils ne sont ni français ni allemand, ils sont juste humains. Ils cherchent de la chaleur humaine auprès des seules personnes qui sont capables de leur en donner, et qui ne sont pas les artilleurs de leur camp, qui ne sont pas leurs généraux de leur camp, qui ne sont pas leurs femmes, qui ne sont pas les gens de derrière, les seules personnes capables de comprendre leur malheur et leur apporter du réconfort, et bien c'est le gars d'en face. Et voilà, donc ça c'est quelque chose de personnel, et donc de dire que cette immersion 3D elle va quelque part ramener à cette échelle personnelle, c'était, ça nous paraissait intéressant.

Et en plus, la technologie nous permettait d'appuyer un petit peu plus, avec la séquence finale où on prend de la hauteur, et où on pointe des sites pour essayer de dire, voilà il y a d'autres sites, et jouer le jeu de ...?

Et il n'y a rien de plus parlant finalement que les mots de Barthes, de pouvoir les dire, de les mettre dans les oreilles des gens, ça me paraissait vraiment... Or, donc ça, comme on ne pouvait pas mettre un guide en permanence à Neuville-Saint-Vaast, il fallait passer par... La technologie nous permet d'avoir cette voix à tout moment. Et on a été le premier, peut-être encore, on a été le premier site Timescope installé dans un village rural, c'est plutôt un phénomène urbain, on n'en retrouve dans les musées, on n'en retrouve dans les grandes villes, parce que c'est plus rentable aussi parce que c'est un coût non négligeable. Et donc c'est plus, quelque part rentable de le mettre là où il y a du flux. Mais là, c'est aussi très intéressant de le mettre à la campagne, là où justement on ne peut pas apporter une présence humaine en permanence. Donc le côté 24 heures/24 heures, trois langues, avec du son et de la voix, c'est ça qui nous a convaincu, et c'est l'un des points de satisfaction. Je viendrai aux chiffres après mais moi j'ai été aussi, c'est quelque chose auquel je ne m'attendais pas, c'est que pour que ce soit gérable, c'est très court. C'est peut-être frustrant ou je ne sais pas mais en tout cas, c'est très court pour que justement ça puisse tourner et que s'il y a 10 personnes ils ne soient pas obligés de passer trois heures pour pouvoir tous faire la Mais du coup, une famille qui est là, ou des gens qui sont là, et les gens viennent rarement seuls, ils sont souvent à deux, parfois à plus 3, 4, 5, qu'est-ce qu'il se passe ? Pendant que... Et sur la liste on avait mis aussi, et c'est le paysagiste qui avait insisté pour mettre des bancs en béton, donc on voit toujours que ce sont des bancs et le paysagiste nous avait juré que, enfin dans leur discours ce sont des bancs sur lesquels on peut s'allonger, prendre la pause etc. Sauf que pendant deux ans, moi je n'ai jamais vu personne s'asseoir sur... Dans le storytelling on peut venir s'asseoir, prendre du temps pour méditer, se poser etc.. Dans les faits, les gens montaient, ils faisaient le tour des statuts, et puis ils redescendaient sans avoir compris grand-chose. Et là le fait de monter, ils sont attirés par le truc, et le Timescope dans ce sens il est bien fait parce que c'est vraiment intuitif, et la plupart des gens comprennent d'eux-mêmes. En plus celui de Neuville-Saint-Vaast, il y a aucun enjeu,

quasiment aucun enjeu ou très peu de bien démarrer au bon endroit, parce que c'est juste, le petit défaut c'est qu'il faut pour bien vivre l'expérience sur certains, il faut bien mettre la flèche au bon endroit pour être spatialisé comme dans le film. Là à Neuville-Saint-Vaast ce n'est pas gênant, on peut démarrer où on veut, et donc du coup ça fonctionne assez bien. Et j'ai vu des familles plusieurs fois, où c'est les enfants qui vont d'abord tenter le truc, ils disent ah c'est quoi ce truc-là, et puis les enfants trouvent tout seul, et derrière les parents viennent voir et même des grands-parents, tout le monde fait le truc et tout le monde réussit. Et pendant que certains, parce que quand on est à cinq, il faut quand même attendre 10 minutes, pendant ce temps là et bien c'est la première fois où j'ai vu des gens lire mes panneaux. Parce que les gens ils sont en haut, ils attendent leur tour et du coup ben ils s'assoient sur les bancs, ils profitent du truc, de dire eh bien prenez 10 minutes pour réfléchir, je ne sais pas si ils réfléchissent mais en tout cas ils prennent 10 minutes, et du coup en ayant du temps à perdre ils vont lire les panneaux et je n'ai jamais vu personne lire mes panneaux avant Timescope. Et ce n'était pas, on avait pas anticipé ça. C'est vraiment pour moi une satisfaction. Et donc en terme de, grâce à la technologie qui est dans la boîte, sachant que ça communique par téléphone, la boîte, l'appareil échange, à la fois il peut émettre des signaux en tout cas on peut, la société peut voir à distance s' il y a un dysfonctionnement ou pas. Ça ne marche pas toujours mais en tout cas ils peuvent avoir un accès à distance, et notamment ça renvoie des statistiques et ça permet de savoir notamment quelle version est utilisée, entre la française, l'anglaise et l'allemande. Et puis ça permet aussi d'avoir un petit retour, on demande aux gens de voter à la fin, de donner leur sentiment à la fin...

JG

Vous avez un accès direct aux statistiques ?

FB

Non je n'ai pas d'accès direct, c'est la société qui nous, qui alimente, c'est eux qui font le reporting, ils nous donnent accès à un site via un lien Internet, on a accès au tableau. Et on a le nombre d'utilisations par jour. Dans une autre version, j'aimerais bien aussi à l'avenir avoir des statistiques sur les horaires, ce serait intéressant de savoir si tout est groupé, si on a 15 personnes, est-ce que c'était 15 personnes en même temps ou est-ce que c'est 7×2 . Le plus simple, ce serait que je vous envoie les chiffres. On a globalement, malheureusement avec le Covid on a perdu le fil un peu, et du coup ça fait longtemps que je n'ai pas été voir dans mon tableau de reporting et je ne sais plus comment il fonctionne, assis c'est là. Et la borne a été coupée, les gens ont arrêté de venir, les étrangers ne sont plus là, donc on perd une grande partie et la borne a été coupée. Mais néanmoins même si c'est symbolique, on a vu l'an dernier au déconfinement, les gens qui commençaient à revenir.

Donc sur la première année d'utilisation, on avait une moyenne de 7 utilisations par jour, avec des pics. Oui, on a les chiffres par semaine. Donc on ne sait même pas dans cette version-là, on ne sait pas quel jour de la semaine ont lieu les visites. Donc pour avoir le chiffre au quotidien, on divise par sept tout simplement. Donc par semaine, à peu près 150, au maximum et puis le plus petit chiffre c'est vraiment quelques-uns par semaine, une quinzaine. Sachant qu'on ne sait pas toujours si quand on a des chiffres très bas, si la borne n'a pas été en dysfonctionnement certains jours. C'est peut-être aussi pour ça que pour l'instant ils ne nous donnaient pas les chiffres détaillés heures par heure.

Ça c'était 2017, 2018. Ce qui est, 7 personnes par jour, c'est pas énorme mais ça permet quand même d'avoir une statistique même si on ne sait pas toujours... En tout cas ce qui est sûr c'est que lorsqu'il y a des groupes, ça arrive qu'il y a des groupes, tout le monde n'a pas le temps de faire l'expérience. Mais on a quand même, comme c'est quand même un site de second rang on va dire, les groupes littéralement n'ont pas le temps de venir, les groupes qu'on voit c'est surtout des groupes de scolaires, les groupes que j'ai vu, c'est plutôt des scolaires que des groupes d'adultes. Les groupes d'adultes sont plutôt étrangers généralement ou en tout cas ils ont des

timings qui font qu'ils ne s'attardent pas sur ce genre de site. Avec une prédominance, et c'est là où c'est intéressant quand même, on était sur 2018, à 95 % de Français. Alors que j'ai plutôt moi l'impression de voir des voitures anglaises, honnêtement avant le centenaire, et avant ça, les seuls visiteurs que je voyais, ils étaient plutôt côté cimetière anglais, et garés devant le cimetière anglais, j'ai rarement vu des voitures garées sur le parking du cimetière français. Et donc c'est peut-être, alors là on tire des plans mais peut-être que le Monument des fraternisations a contribué aussi à donner de la visibilité à ce cimetière, il va faire en sorte qu'il soit fréquenté aussi par des Français. Mais d'une manière générale durant le centenaire c'est ce qu'on a constaté généralement sur les sites. Et on a sur 2018, 68 % de waouh, 28 % de sympa et 3 % de non.

JG

Ce serait intéressant de savoir pourquoi waouh et pourquoi non

FB

Alors on ne sait pas pourquoi non, est-ce que les gens n'ont pas apprécié ou est-ce qu'ils n'ont pas réussi, est-ce qu'ils n'ont pas compris ou est-ce qu'ils ont été déçu ? Et ce qui est intéressant par rapport à l'objet... ah oui, non, tous les chiffres que je vous ai donné là, j'ai retrouvé mon tableau, c'est plus que 2018 c'est 2018 et 2019. Mais je vous renverrai un digeste de ses statistiques. Et ce qui était intéressant, on a inauguré celui-là en décembre 2017, on en a mis un ici à la citadelle en juillet 2018, et on n'en a mis un sur la place des Héros sur Arras en septembre 2018. Et forcément sur les mêmes périodes, par exemple ici à la Citadelle on est sur une moyenne de 21 par jour et avec des pics parfois beaucoup plus importants, et sur la place des Héros on était là à 86 par jour. Donc on voit bien que Neuville-Saint-Vaast, c'est nettement moins utilisé mais pour autant, on considère que c'est, sur la place des Héros c'est un plus et ce n'est pas indispensable, alors que Neuville-Saint-Vaast, ça me semble beaucoup plus indispensable. Même si le coût par utilisateur est beaucoup plus important ça me semble d'autant plus justifié. Et le taux de satisfaction, c'est aussi le meilleur. Celui des fraternisations. Puisque à la Citadelle on est à 55 % pour le waouh, 39 pour le sympa et quatre pour le non. Et place des Héros, on est à peu près dans la même fourchette, 53, 39 et 7. Donc le taux de satisfaction, il est plus important... Alors peut-être parce que le panel ceci dit il est moindre mais je pense que ça répond, l'histoire qu'on raconte elle est aussi plus... Les trois sont conçus un peu de façon différente et je pense que celui des fraternisations est plus indispensable, parce qu'il permet de vraiment comprendre et je pense que la plus-value qu'il apporte est plus intéressante.

Et moi, pour revenir un instant sur votre sujet, moi je suis content de la reconstitution des tranchées alors on a travaillé avec, on a travaillé en équipe, projet très rapide mais on a la chance d'avoir parmi nous Alain Jacques qui est archéologue de la ville d'Arras, et qui est l'une des deux personnes si ce n'est la personne qui a développé et inventé l'archéologie de la Grande guerre. Donc l'application des méthodes archéologiques par rapport aux vestiges de la Première Guerre mondiale, avec Gilles Prilaux, qui est un autre archéologue de la région mais Alain Jacques, c'est vraiment le spécialiste, enfin c'est l'un des deux spécialistes de l'archéologie donc il a apporté des photos, des documents de référence, pour l'équipe de Timescope pour avoir quelque chose d'assez réaliste autant sur l'architecture des tranchées que sur les textures, que sur les uniformes, pour avoir visuellement quelque chose d'assez crédible et d'assez véridique historiquement, notamment des photos de 1915 on voit les tranchées inondées. Les soldats se noyaient dans les tranchées. Des soldats qui ne meurent même pas à cause d'une balle allemande mais qui mouraient parce qu'ils se noyaient, parce qu'ils étaient embourbés dans les tranchées, que l'eau monter, et avec leur truc qui pesait des tonnes parce qu'ils étaient couverts de boue, il n'avait plus la force de se débattre et ils finissaient par mourir dans l'eau... Donc on a essayé de recréer ça.

Moi j'ai un gros, enfin à titre personnel je n'aime pas les reconstitutions. Le côté, on va mettre un déguisement, on va se déguiser, je ne peux pas m'empêcher de penser que les gens qui font

ça jouent, on va jouer à la guerre et je trouve ça personnellement, c'est vraiment très personnel, indécent de jouer à la guerre. Et de prétendre, parce qu'on met un uniforme, de prétendre rendre hommage aux soldats ou de prétendre recréer ou revivre... Certains, vous avez dû voir passer ça, mais il y a eu l'expérience durant le centenaire de, je ne sais plus, si c'était dans le nord ou en Belgique, peut-être Cambrai, ils ont creusé une tranchée à la pelleuse et ils ont passé je ne sais plus 2/3 jours dans les tranchées. Pour soi-disant faire de l'archéologie expérimental ou faire, revivre ce que les soldats avaient vécu je trouve ça d'une indécence totale, enfin je ne trouve ça pas pertinent. Et ce n'est pas rendre hommage, parce qu'ils ont creusé leur truc avec... Enfin, ça n'a rien à voir, et de toute façon, on ne peut pas avoir envie de revivre ce qu'ils ont vécu, ce n'est pas rendre hommage que de vouloir revivre, c'est plutôt de se battre pour que ça n'arrive plus, donc vouloir euh... Après que ce soit un média, que ce soit un mode de médiation d'utiliser des personnages costumés pour raconter une histoire, c'est vrai que ça marche aussi. Ça me dérange moins sous d'autres époques, je ne suis pas fan, quel que soit l'époque je ne suis pas fan, mais ça me dérange moins sous d'autres époques. Et pourquoi pas aussi sur la Première Guerre mondiale, si c'est bien utilisé aussi avec un discours intéressant et que ce n'est pas juste du folklore, pourquoi pas. Mais je trouve que, on a des spécialistes dans le coin, des gens qui à la première occasion viennent enfilez, dès qu'il y a des commémorations ils veulent venir avec leur tenue etc. Bon moi je ne partage pas cette vision-là. Et quant à reconstituer les tranchées en réel, ou ... ce qui est intéressant à Vimy c'est qu'on se rend compte c'est de la proximité des tranchées et puis on a ce côté on disparaît sous terre, et on voit que pour voir au-dessus il faut monter sur la banquette et puis voir. Après ça donne aussi quelque part une fausse idée de ses tranchées très confortables, très bien bétonnées etc. donc quelle est l'expérience de reconstitution de la tranchée, qu'est-ce qu'elle apporte ? Qu'est-ce que ça apporte ? Et avant de faire le concours d'artiste qu'on a fait pour aboutir, il y a eu d'autres versions, l'association Noël 14 de Christian Carion avait fait travailler des personnes et puis spontanément il y a des gens qui avait proposé des projets, et souvent ça revenait l'idée de dire ah, on va creuser une tranchée. Et dans les monuments qui ont été construits, il y a eu des reconstitutions de tranchées aussi... Alors oui si ça permet, cette expérience physique, de disparaître sous terre après c'est tellement... Soit on a vraiment, enfin je ne sais pas... Je suis assez partagé là-dessus. Mais je trouve que du coup le virtuel est un moyen, ...

JG

Un compromis ?

FB

Un compromis, exactement. Et pour le coup, alors c'est peut-être très personnel mais je ne vois pas le Timescope comme un jeu. Même si il y a des codes, la 3D est un code rattaché à l'univers ludique du jeu vidéo, du cinéma, pour autant je ne trouve pas que l'expérience qu'on propose puisse simplement, enfin même si il y a un côté accessible et attractif, mais là où le côté ludique quelque part me déplaît dans la reconstitution, Quand on se dit qu'ils vont jouer à la guerre, là je n'ai pas l'impression de dire aux gens vous allez jouer à la guerre. Mais c'est peut-être ma vision.

JG

Cette question des reconstituteurs et des reconstitutions, au musée Bullecourt par exemple, ils me disaient la même chose mais quand on met un mannequin dans une vitrine en uniforme, c'est une forme de reconstitution. Là c'est pareil ça dérange, ça ne dérange pas, il y a vraiment des questions de ça qui sont vraiment très intéressantes. Et est-ce que vous avez eu des retours des gens, un retour verbal, qui vous disent ah j'ai vu la borne, j'ai vu l'expérience c'était comme si c'était comme ça...

FB

Ouais mais pas..... J'essaie de me souvenir mais pas verbaliser. Enfin, « oui c'était bien », « ah c'est bien » mais pourquoi c'était bien ? Je n'ai pas été dans le questionnement forcément et

je l'ai fait une fois où, mais vraiment ça n'a pas de valeur, ça m'est arrivé une fois ou deux d'échanger avec les personnes qui se sont présentées mais parce qu'ils m'ont demandé un renseignement ou je-ne-sais-quoi et et voilà, mais je n'ai pas de mots qui se me sont restés. Les gens étaient plutôt satisfaits mais est-ce qu'ils ont compris... Ça je n'ai pas ce retour-là.

JG

Ça c'est intéressant, c'est le travail que j'aimerais faire pour le postdoc. Parce que l'idée c'est de comprendre et bien quelle expérience vivent les gens et en quoi ça leur parle, en quoi ça ne leur parle pas du tout, en quoi ça les aide à comprendre. Mais bon dans la thèse il fallait déjà comprendre le processus de reconstitution, tout ce qu'il y a derrière, le contexte de ses expériences avant de creuser auprès des publics mais je crois que ce serait vraiment intéressant de voir en quoi ça les touche ou pas, effectivement qu'est-ce qu'ils apprennent, quel impact...

FB

Et pour nous, la présence du Timescope sur ce site fait aussi que c'est un peu plus dans la promotion, ça différencie aussi le site, on peut proposer une expérience différente parce que malgré tout, malgré les précautions qu'on a pu essayer de prendre pour faire un site qui soit différent des autres, ça reste un lieu de mémoire avec ses codes classiques, un parking, un espace délimité, un espace paysager qu'on essaye de... Et puis un temps mémoriel autour d'un objet que ce soit une tombe ou un monument, on reste là-dessus. Là au moins, en extérieur donc, on a les tranchées de Vimy, on a parfois des sites qui sont vivants et qui enfin, qui proposent une expérience différente, l'Anneau de la mémoire par sa déambulation, le mémorial canadien part de l'immensité et les paysages qui s'ouvre et du rapport aussi entre l'humain et le paysage, les trois échelles du paysage, du monument, et de cette personne ? Et des noms, quatre dimensions, je trouve génère une expérience. Après le reste, c'est toujours un peu sur le même type d'expérience et là au moins voilà, on a un argument et donc on a, il faudrait... J'en reparlerai aux collègues de l'office du tourisme pour savoir s'ils ont des retours. Je vais interroger Pascal vers qui vous avez été orientée au départ pour savoir si ça leur arrive d'avoir un dialogue, des retours.

JG

Il n'y a pas une université, un département Infocom où on pourrait mettre en place une petite enquête avec tes étudiants ? Ce serait chouette, moi je suis trop loin pour faire venir mes étudiants parce que j'enseigne beaucoup mais du coup ce serait super.

FB

Bah oui, ce serait super, je vous promets pas qu'on va le faire. Il y aurait peut-être des étudiants... Après si on sait déjà, est-ce que c'est vraiment ce retour-là qui nous intéresse le plus, si on doit mettre des efforts pour choisir des étudiants, les former, les envoyer sur le terrain, avec des questionnaires etc. faire tout ce travail, est-ce que c'est ce retour-là qui nous aujourd'hui sur le territoire, et dans la politique que ce soit patrimonial touristique, est-ce que c'est vraiment ça qui nous intéresse le plus, je ne suis pas sûre d'obtenir l'adhésion. À titre scientifique, intellectuel, j'aimerais bien, et puis est-ce qu'on va courir le risque après. Soyons honnêtes. C'est peut-être pour ça aussi que moi je n'ai jamais, après c'est une question aussi, personnelle, je ne suis pas d'un allant à aller interroger des gens, entrer en discussion avec des gens que je ne connais pas sur un site, donc je pense que ce avec qui j'ai dû échanger c'est parce qu'il y a eu un phénomène déclencheur qui fait qu'il y a eu une connexion, j'en ai profité pour leur demander mais est-ce que j'ai vraiment envie de savoir ce qu'ils en pensent vraiment ? Parce que voilà je vous raconte tout ça, je le raconte avec mes tripes mais c'est aussi un discours que je me construis donc je me suis beaucoup interrogé, sur le sens de ce monument et du geste etc. Donc aujourd'hui je me regarde dans la glace, je suis content, je sais qu'il y a d'autres personnes qui penserait, je ne sais pas si c'est une raison ou pas que c'est beaucoup d'argent pour pour ce que c'est, d'autres qui ont participé à l'aventure et qui disent heureusement qu'on a eu le Président parce que sinon on aurait pu se faire assassiner parce que quand même les statues ça ne

ressemble à rien, heureusement que le Président est venu ça nous a sauvé la mise. Parce que finalement on s'attendait à se faire critiquer davantage. Pas sur le fond parce que finalement le temps avait passé parce que, dans les tentatives de réalisation du monument en 2008, ça va à nouveau, le maire de Neuville-Saint-Vaast, de l'époque qui n'était pas Monsieur Puchois, avait reçu des courriers encore de gens scandalisés en disant il ne faut pas faire ce monument, c'est mon grand-père est enterré dans le cimetière à côté, il est hors de question que vous êtes ici et sa mémoire. Donc en 2008 c'était pas encore... On a quasiment pas eu de réactions, je n'ai pas le souvenir de réactions aussi virulentes de gens qui se manifestent vraiment. C'est plus après sur le côté financier, est-ce qu'il faut, est-ce que c'est bien, à quoi ça rime de dépenser encore de l'argent pour ça.

Et je sais que dans l'équipe interne, les gens qui ont travaillé sur le sujet, certains ne sont pas convaincus du tout par le résultat. Et du coup le Timescope vient sauver un peu, enfin sauver entre guillemets. Mais est-ce que vraiment nous on peut savoir, est-ce qu'ils trouvent ça vraiment bien ou pas est-ce qu'on veut vraiment le savoir ? Je ne pense pas que ça puisse venir de nous, après si vous nous disiez j'ai des étudiants, je vais m'occuper de tout, est-ce que vous m'autorisez à le faire, je pense qu'on le ferait. Mais je ne pense pas qu'on soit moteur pour aller... Ou alors on sera dans l'étape encore d'après et où, on cherchera à rectifier le tir. On va se poser la question au moment où on le retirera. Soyons honnêtes. Un jour cet objet sera complètement démodé, ringardisé. Et donc là on était parti pour 3 ans, on avait un contrat de trois ans, après ça reste aussi un peu entre nous mais on devait, on est en train de reconduire un contrat pour un certain nombre d'années supplémentaires sauf que le Covid là aussi nous a complètement, complètement envoyé dans les choux par rapport à ça. Ce qui fait d'ailleurs que, en ce moment je n'ai plus accès aux statistiques parce que on est un peu entre deux, la société Timescope, d'autant qu'on est bons clients et qu'on a joué le jeu aussi, et que, on a des projets futurs pour d'autres collaboration, il joue le jeu mais là on ne paye plus parce que le principe de base, enfin le contrat qu'on a signé pour trois ans c'est qu'on achète le film, ça a un coût, un certain coût, là on avait négocié 30 000 € par film pour trois films. Et qui est un coût sur lequel ils ne gagnent vraiment pas beaucoup d'argent je pense. Mais en même temps eux ça les intéressait parce qu'ils étaient aussi au début, je pense qu'aujourd'hui leurs tarifs ne sont plus forcément ceux-là. Et derrière, pendant trois ans, on paye X milliers d'euros, je n'ai plus en tête les chiffres, pour la maintenance et c'est plus là-dessus où ils gagnent de l'argent. Après ils gagnent de l'argent si il n'y a pas trop de maintenance, la maintenance est assurée par la société et donc ils nous louent l'appareil, on est pas propriétaires de l'appareil donc si on arrête le contrat, ils peuvent retirer l'appareil, l'appareil reste leur propriété, donc on leur loue l'appareil, location avec maintenance et nous on paye les charges d'électricité dédiées à l'appareil. Mais c'est quand même du coup, je crois que c'est 15 000 € par an pour les 3, 5000 € par appareil, ce qui n'est pas totalement négligeable. Et donc le projet c'était de faire évoluer, on a un projet pour un nouvel appareil sur un autre site, un quatrième, et à cette occasion là on va renégocier et on va payer plus cher l'investissement, parce que c'est plus facile aussi de trouver des subventions en investissement alors qu'on a aucune subvention sur le fonctionnement, et donc on va payer un peu plus cher l'investissement mais ça nous intéresse parce qu'on se fera subventionner, et un peu moins cher à la maintenance. Et du coup, parce que la question elle sera là, au bout de combien de temps l'objet sera ringard, les gens diront ça n'a plus aucun intérêt parce qu'on a vu 10 fois mieux et que ce genre de trucs on est habitué on n'en a marre, et puis au bout de combien de temps on se dira ça nous coûte cher quand même de laisser à l'appareil...

Donc là on sait qu'il est trop tôt pour le retirer je pense que c'est encore utile, d'autant plus qu'il y a des améliorations qui peuvent se faire un peu au fil de l'eau aussi, et puis on a encore besoin de l'objet. Entre-temps Monsieur Rappeneau, président de la CU de l'époque qui avait été à l'initiative de tout ça et qu'il y avait dit banco aussi pour les Timescopes, est décédé. Brutalement, de façon inattendue. Donc là-dessus c'est que tant qu'il était là lui, donc il aurait été président

de la CUA ça n'aurait pas été un problème. Un jour ou l'autre ça deviendra peut-être un problème de savoir... Et du coup aussi, la pression pour savoir parce qu'on avait un engagement oral de faire vivre le monument, on ne sait pas aujourd'hui, on a un peu moins de pression par rapport à ça. Et la question c'est aussi après comment, au moins le Timescope nous satisfait dans l'animation qu'il apporte sur le truc mais après c'est plus le monument lui-même. Il y avait la tradition, on avait inauguré le monument en décembre et ensuite chaque année, au mois de décembre, au plus proche du, donc le 9 décembre, le jour de la fraternisation qui a valu à Barthas d'écrire des lettres, les mots qui ont tout déclenché, de faire une cérémonie sur place. Et à cette occasion-là d'avoir un petit peu plus... On a inauguré en 2015, en 2016 on avait fait une exposition photos, en 2017, on a eu Timescope, en 2018, on a eu quelques semaines auparavant la Grande veillée qui est un événement qu'on avait organisé pour le 11 novembre 2018, où on a illuminé tous les cimetières du territoire avec des milliers de bougies. Et donc on avait eu, il y avait une petite cérémonie, malheureusement le président était décédé au cours de l'été donc ça a été une façon de lui rendre hommage de mettre aussi une bougie au pied de ce monument des fraternisations. Et ça c'était 2018. Et 2019, la date tombait très mal, je ne sais plus pourquoi et on a rien fait. Et 2020 on devait relancer quelque chose mais le Covid a fait que rien... Et on a rien aussi je pense en 2021... On verra en 2022 si on arrive à relancer...

JG

Est-ce qu'il n'y a pas les élections peut être municipales aussi 2019 qui bloquaient, est-ce qu'il n'y a pas ...

FB

Ouais peut-être... Il y avait un projet de... en 2019 on aurait dû sortir un livre pour raconter l'histoire du monument des fraternisations et puis c'est parti aux oubliettes. On avait commencé à travailler avec des gens sur ce projet de livre. C'est pour ça que je prends deux heures pour vous raconter ça. Rires...

JG

Et bien merci ! Rires

FB

Y compris dans la recherche scientifique, dans les travaux universitaires, ce monument il a aussi une valeur symbolique et donc partout où on peut le faire exister, y compris dans les travaux universitaires qu'ils soient historiques ou qu'ils ne soient pas historiques, chaque fois qu'on pourra le faire exister en tout cas le temps que je serai là je pourrais le faire exister

JG

J'essaierai aussi à mon tour de le faire exister. Je vais présenter mes travaux dans des colloques dès la fin de l'année, c'est quelque chose qui me tient beaucoup à cœur, et après ma thèse, j'aimerais bien travailler sur un projet de reconstitution virtuelle de tranchées, au pluriel, pour montrer d'autres enfin toutes ces réalités des tranchées. Parce que finalement il y a toutes sortes de tranchées, il y a plein de façons de les reconstituer, il y a énormément de choses à dire et je pense qu'il y a quelque chose d'intéressant à développer pour ça mais bon ça c'est pour après thèse.

FB

Vous avez visité la carrière Wellington ?

JG

Non, j'avais envie d'y aller mais j'ai le train à Lille à 14h42, il faut que je rende la voiture donc c'est très très compliqué. Mais je vais essayer de revenir à la rentrée.

FB

Alors attention, la carrière sera fermée à partir du 15 août et réouvrira normalement en novembre, et donc si vous n'êtes pas revenu avant vous verrez la version deux.

JG

Je vais essayer peut-être d'y passer rapidement en sortant, ce serait bien

FB

C'est pas une tranchée mais ça, il y a des choses qui l'évoquent, ou qui peuvent évoquer, il y a de la reconstitution qui peut évoquer ce qu'on pouvait trouver dans les abris souterrain qui était dans les tranchées. Parce que là en l'occurrence ce sont des galeries médiévales qui ont été agrandies, connectées, pour abriter 20 000 soldats à la veille de la bataille d'Arras, ils sortent de façon, par surprise donc du coup dans les jours qui ont précédé il y a 20 000 soldats qui ont vécu sous terre. Et on a ce même genre de choses, notamment il y a un endroit où il y a des objets du quotidien, la cuisine, des gamelles, les lits en bois superposés dans lesquels ils dormaient, qui ont été reconstituées il y a 12 ans ou 13 ans, ça pourri au fond parce qu'on est à 12 m sous terre et c'est très humide et donc il y a des problèmes de conservation. Il y a des projections et donc là le côté projection va être modernisé, il y a certaines choses qui vont être, la technologie de projection a changé donc il y a certaines choses qui vont être conservées et d'autres qui vont être améliorées. Et on avait le même genre d'abri souterrain à Neuville-Saint-Vaast par exemple où il y avait une ancienne carrière aussi et un peu partout en Artois, dans une carrière de craie, qui était connectée aux tranchées et qui permettait aux soldats de s'abriter sous terre. Et donc même si on est pas sur l'objet tranchée en lui-même ...

JG

Ah oui c'est intéressant, je ne l'avais pas perçu comme ça, il faut que je revienne ! Je ne connaissais pas vraiment l'histoire de la Première Guerre évidemment en entrant dans le sujet enfin enfin un peu comme tout le monde, on n'en parle à l'école tout ça mais en plongeant dedans, mais en rentrant vraiment particulièrement sur les tranchées je découvre encore c'est... Bon... De toute façon on ne peut pas tout traiter en trois ans malheureusement comme dit mon directeur de thèse, ce n'est pas grave, c'est normal tu continueras après. Mais il y a plein de questions... Parce que j'ai l'impression aussi alors je ne sais pas, c'est vraiment juste une impression par rapport à ce que je vois depuis deux ans que je suis, et puis ça a confirmé un peu depuis que je suis là, du côté de Verdun par exemple il y a beaucoup de reconstitution de tranchées, et d'association de reconstituteurs, ça a l'air ancré dans les pratiques. Et du coup j'ai l'impression que dans le Nord c'est pas la même approche. J'ai l'impression qu'il y a peut-être des cultures de la reconstitution, des pratiques...

FB

Je pense qu'il y a, il peut y avoir spontanément mais je n'ai pas la science infuse, c'est mon ressenti, il y a des deux phénomènes : un, une méconnaissance et un relatif désintérêt ou moins-intérêt par rapport à la Première Guerre mondiale qu'il peut y avoir à Verdun, je ne connais pas Verdun mais nous on le constate. Verdun, si vous arrêtez quelqu'un en France dans la rue, sur la guerre mondiale, s'il vous dit quelque chose il vous dira Verdun. L'Artois avant le centenaire, enfin tous les combats qui ont lieu dans le nord de la France, comme ce sont essentiellement des défaites et notamment côté français, c'est exclusivement des défaites, il y a eu... On a pas raconté ça ensuite dans les manuels d'histoire etc. Combien d'Artois sont bien plus, enfin bien plus, il n'y a pas de, ce n'est pas une compétition mais ils sont tout aussi dramatiques et intéressants et majeurs dans l'histoire, et importants dans le sacrifice humain que ce qui a pu se passer ailleurs. Quand il y a eu soit de la résistance héroïque à Verdun, soit des trucs moins calamiteux que ce qu'il y a eu ici, la mémoire des combats d'Artois a été passée sous silence et puis très rapidement, en janvier 1916, les Français partent du Nord Pas de Calais et de la Somme. Et ce sont les Anglais, ce qui fait qu'au début, pendant des années on a regardé les Anglais venir dans les cimetières parce que le tourisme de mémoire, mis à part passé les décennies qui ont tout de suite après-guerre, ou les familles venaient voir, essayer de voir où était mort, ou pouvait être le corps qu'il n'avait jamais retrouvé, passé ces commémorations de la première génération, dès la suivante il n'y a eu aucune transmission de la mémoire en France. D'autant plus que la Seconde Guerre mondiale est venue 1, casser la dynamique, et puis 2, rajouter une couche mémorielle, et la mémoire de la Seconde Guerre mondiale avec le mythe entre

guillemets, en tout cas ce n'est pas un mythe mais la légende ou le côté positif de la résistance, et donc la mémoire de la résistance qui est une mémoire positive, on se souvient des sacrifices, avec la victoire finale et puis le débarquement etc. C'est beaucoup plus valorisant que les défaites et d'avoir envoyé des hommes à la mort pendant des années sans aucun... Donc la mémoire, elle n'a pas été entretenue et ça ça s'est vraiment perçu. C'est ce que je vous disais, moi natif de ici, je n'ai pas cette culture enfin le cimetière est au bout de la rue, il fait partie du paysage, si on est bien élevé on sait qu'on ne doit pas y jouer parce que c'est pas un lieu où on va jouer, si on est bien élevé, mais à part ça... Et franchement il n'y a que le centenaire, même au 90e anniversaire on s'est juste organisés parce qu'il y avait, touristiquement c'était devenu, il y a une volonté maintenant d'améliorer les choses, on s'est focalisés sur 1917 parce que c'est les Anglais qui font la bataille d'Arras. Mais en 1995, puis en 2005, quatre-vingt-dixième anniversaire des combats d'Artois, il n'y a rien du tout. Il y a juste les porte-drapeaux qui vont déposer une gerbe comme chaque année et dans l'indifférence totale. Et la mémoire, le culte ou le côté justement culte non pas religieux mais qui intéresse les gens, qui passionne les gens, il y a, il s'est traduit par les gens qui ramassent dans les champs et qui collectionne, et le côté militaria collection mais qui n'est pas allé pendant longtemps jusqu'à la reconstitution mais plutôt, parce que dans ce qu'on ramène des champs ce ne sont pas tes blouses qu'on peut enfiler, c'est des balles, c'est des obus, c'est des carcasses, c'est des trucs en métal. Et la reconstitution, elle n'a eu lieu que dans les monuments, dans les musées privés de collectionneurs, donc le musée Bullecourt c'est un ancien musée de collectionneurs qui est passé euh.. Il y a la même chose, la même richesse en termes de collection si ce n'est plus à Neuville Saint-Vaast, où ils avaient deux musées privés. Enfin un qui est ouvert Monsieur Bardiaux dont je vous parlais tout à l'heure donc qui a un musée privé à Lorette et il y en a un deuxième à Neuville-Saint-Vaast, mais c'est des trucs où on a presque honte d'envoyer les gens. On ne les y envoie pas parce que c'est de l'entassement, et puis c'est on est pas toujours bien accueilli parce que je ne sais pas qui c'est qui qui tient ça... Et puis il y a un deuxième collectionneur qui a aussi une collection incroyable qui est aujourd'hui décédé et qu'il ne faisait visiter que sur demande. C'était gratuit, on savait que par bouche à oreille ou après dans les magazines dans les brochures, on pouvait contacter Monsieur Bourvarsky (?) pour aller visiter son musée qui est dans sa grange et là c'est pareil c'est de l'empilement, il avait pas la place de mettre beaucoup de mannequins donc il avait un ou deux mannequins mais c'est des richesses qui sont empilées et qui restent aujourd'hui une collection privée. Et le fils de ce monsieur fait encore visiter mais moins, ce sont des trésors qui dorment. Et sans aucune méthode scientifique, ces gens-là ont reconstitué parfois et parfois peut-être on trouve des erreurs sûrement, en mettant l'uniforme de machin avec une arme de pas la même époque, et c'est vraiment le truc assez ringard, en tout cas avec ma vision, ou la vision que pouvait avoir d'autres personnes. Et par ailleurs on est d'une région, et je pense que ce n'est pas exactement au même niveau à Verdun, on est une région où toutes les périodes de l'histoire ont laissé des traces majeures et importantes, et donc vous avez des troupes de reconstitution romaine, gallo-romaine, des troupes de reconstitution gauloise, des troupes de reconstitution napoléonienne, des troupes de reconstitution Louis XIV, parce que chacune de ces périodes là à laisser des monuments majeurs et marquée. Et c'est là où je reviens un peu à la concurrence des mémoires entre la Première et la Seconde, beaucoup plus de reconstitutions Seconde Guerre mondiale. Avec, moi j'ai la même répulsion, avec parce que là en plus seconde guerre mondiale, c'est beaucoup plus marrant, on peut monter dans l'air... Il y a des jeeps, il y a des véhicules et donc les reconstituteurs ils paradent dans les rues en uniforme de GI sur des Jeep américaine et avec le côté, aux côtés reconstituteurs militaria, vous avez le côté passionné de mécanique, passionné de voitures, passionné de bagnoles, de camions, Qui entretiennent, qui prennent plaisir à refaire tourner des vieilles jeeps, des vieux camions etc. Et qui du coup derrière s'épanouissent en conduisant à travers le village... Vous avez donc à Souchez, Souchez qui est la commune d'accès à Notre-Dame de Lorette, même si le cimetière

est sur la commune voisine d'Ablain-Saint-Nazaire, c'est là où se trouve aujourd'hui le centre de mémoire dont j'ai oublié le nom d'ailleurs, qui a changé, qui est vraiment au pied de la colline. Donc Souchez, accueille chaque année au mois de septembre, la plus grosse reconstitution du Nord Pas de Calais en Seconde Guerre mondiale et on fête la libération. Septembre c'est commémoration des libérations du Pas de Calais, donc ça s'appelle Le Pas de Calais libéré avec des campements, donc à Souchez Le Pas de Calais libéré si vous cherchez ça vous allez trouver, des campements et trois jours de festivités Seconde Guerre mondiale avec des dizaines et des dizaines de véhicules, et donc ils faisaient des parades, chaque jour il y avait des parades dans les communes avec des cortèges, ceux qui étaient là sur cinq jours ils participaient à tous les cortèges, et puis un campement où ils mettaient leurs tentes, et puis le soir un bal rétro années 50, ambiance libération, nostalgie... On fait revivre cette joie de la libération parce que là on est plus dans les combats on est vraiment dans la reconstitution de la fête. Et donc Souchez, qui aurait dû être la capitale de la reconstitution de la Première Guerre mondiale en fait c'est sur la Seconde alors qu'il ne s'est quasiment rien passé je pense Souchez, durant la Seconde, à ma connaissance pas grand-chose, mais je pense que c'est lié à des passionnés sur place qui peut être, on eu au départ le germe par la collection première "Guerre mondiale qui est très rapidement à basculé sur la Seconde, et c'est plutôt sur la Seconde que ça s'est exprimé.

Et c'est là encore, qu'à l'occasion du centenaire qu'on a vu quelques, qu'on a commencé à voir des reconstituteurs Première guerre mondiale. Dans la région je n'ai pas le souvenir d'en avoir vu avant. Et parce que, plutôt je crois qu'il y a les deux mais quand même plutôt d'une nouvelle génération, des vingtenaires, trentenaires. Alors que les collections Seconde Guerre mondiale c'est plutôt, des gens qui ont aujourd'hui, ceux qui ont monté ces événements de reconstitution Seconde guerre mondiale, ils sont la génération d'avant et cette génération là, dans la région je pense que ce n'est pas du tout, on a pas du tout reconstitué la Première. Et c'est la génération d'après où il y a un regain d'intérêt, et notamment aussi peut-être lié à ce travail de mémoire, les chemins de mémoire qui a été initié... Pour moi c'est justement peut-être le contrecoup d'avoir laissé passer le 90e anniversaire en se disant bah merde alors on a rien fait, qui a initié si je refais bien l'histoire, le travail et qui a dû porter ses fruits peut-être... Et on a encore vu alors que il en avait, ça faisait... je ne sais pas je cherche... De création de monuments et de regains d'intérêt, là dans la région il y a eu beaucoup de monuments qui ont été créés à l'occasion du centenaire. Pour commémorer ci, ça. Des phénomènes, enfin, un peu comme les fraternisations des choses qu'on redécouvre et qu'on veut faire exister, il y en a plein ici sur le territoire. Un monument en mémoire des tunisiens, des tirailleurs tunisiens qui pendant des années on avait oublié qu'ils étaient morts là dans la plaine parce que encore une fois c'était une déroute totale et les polonais aussi, où il y avait eu... je vais prendre l'après-midi si je remonte là-dessus mais, il y a eu grâce à une personne il y a eu quelque chose dans les années 50, 60. Mais sinon pendant 30 ans il ne se passe quasiment plus rien et c'est vraiment une occasion du centenaire qu'on a constaté beaucoup de, un vrai regain d'intérêt pour cette période-là.

JG

Qu'est-ce qu'il s'est passé ? Juste pour savoir parce que je suis polonaise d'origine et rwandaise de l'autre côté.

FB

Et bien 9 mai 1915, c'est donc ce qu'on appelle la seconde bataille d'Artois, pour l'État-major français qui ne doit être qu'une attaque de diversion pour favoriser le succès d'une attaque ailleurs sur le front, plus au sud, et donc on lance une grande offensive, face à Notre-Dame de Lorette, enfin à la colline de Lorette et la crête de Vimy. Échec total et notamment il y avait, en 1914 après le déclenchement de la guerre, vous avez beaucoup d'étrangers qui viennent s'enrouler dans l'armée française, pour combattre aux côtés de la France, soit par francophilie, des étrangers qui vivent en France et qui sont solidaires des Français, qui veulent défendre la France, soit des étrangers notamment de pays de l'Est comme Tchéquie, Slovaquie, Pologne,

qui viennent s'enrôler dans l'armée française pour lutter contre les Allemands pour libérer leur pays, occupé par la Prusse. Ces milliers de soldats étrangers rejoignent la légion étrangère qui voit ses rangs gonflés énormément, et donc on crée plusieurs régiments de légion étrangère, et avec la grandeur de la France, on décide de les intégrer à cette bataille du 9 mai, et on considère... Déjà on n'y croit pas trop à cette victoire mais malgré tout on n'y croit un petit peu, par contre on croit à la victoire on pense qu'on va peut-être, qu'on a une chance de reprendre Notre-Dame de Lorette, par contre à la crête de Vimy notamment un secteur qui était ultra bétonné, avec des abris... Là, on est sûrs qu'on ne va pas y arriver. Donc qu'est-ce qu'on fait, on envoie des étrangers se faire tuer devant les endroits où on est sûrs que ça va échouer. Résultat, le 9 mai au soir, ça échoue partout sauf le secteur confié à la légion étrangère, qui a pris, on ne s'y attendait pas, qui a réussi à remporter, à passer les défenses, qui a pris possession de la crête de Vimy, ils sont arrivés là où il y a le monument canadien, sauf qu'ils sont les seuls à avoir avancé, toutes les autres lignes françaises sont bloquées à l'arrière et donc ils se retrouvent encerclés et comme on était sûrs qu'ils allaient se faire tuer là, on a pas prévu de renfort derrière. On a prévu des renforts ailleurs mais pas là. Donc le soir ils sont tout seuls sur la crête de Vimy, ils se font tirer par tous les côtés et ils sont obligés de revenir en arrière et notamment les Polonais qui était l'un des plus gros contingent de cette légion étrangère, là ce jour-là, ils sont quasiment tous décimés. Et du coup les quelques-uns qui restent derrière, ils sont ré-intégrés à d'autres régiments, mais ils n'ont plus cette unité alors que là, ils combattaient ensemble, ils avaient une visibilité, et comme ils sont français, ils font partie de l'armée française, ils ont eu le même traitement qu'un soldat français, c'est-à-dire que le corps on a pas été le rechercher, et en tout cas pour les corps qui n'ont pas été retrouvés après la guerre, il n'y a pas de sépulture. Il y a une seule sépulture, c'est le Soldat inconnu sous l'Arc de Triomphe. Contrairement aux Anglais qui ont mis des monuments avec les noms de chacun, les Français n'ont pas, les soldats français disparus sont honorés de deux façons, par la tombe du soldat inconnu sous l'Arc de Triomphe, et lorsqu'ils étaient issus d'un village français, ils ont leur nom sur le monument au mort de leur commune. Et tous ceux qui n'ont pas de monument, parce qu'ils n'habitaient pas, ils n'étaient pas résident forcément et je ne suis pas sûre que les étrangers qui vivaient en France soient repris sur les monuments aux morts...

JG

Je crois que certains peut-être on était rajouté après parce qu'on voit des plaques et des choses qui se rajoutent sur certains monuments, même si je ne suis pas spécialiste du monument...

FB

Et ceux-là donc pas de sépulture. Et donc, sinon ceux qui malgré tout avaient une sépulture sont disséminés dans les cimetières français et donc à Lorette vous avez des tombes de soldats polonais, etc. Et à Neuville-Saint-Vaast vous avez eu dans les décennies qui ont suivi la première guerre mondiale, un homme un personnage au destin assez incroyable, qui s'appelle Ernest Petit, et qui s'est battu pendant toute sa vie, qui aurait dû mourir, son destin était de mourir, il a été blessé mortellement enfin très grièvement, il était persuadé à la fin de la guerre qu'il allait mourir dans les jours qui suivaient, dans les mois qui suivaient, sauf qu'il a vécu jusque dans les années 70. Et du coup il a passé toute sa vie, comme il pensait que, il n'a pas repris sa vie normale et il a consacré toute son énergie à la mémoire et à l'entraide des anciens combattants donc il a créé plein de choses à Neuville-Saint-Vaast, et notamment il a été, il avait le bras long parce qu'il était bien introduit, et il a permis la création d'un cimetière tchécoslovaque, pour les Tchèques et les Slovaques, donc on est allé chercher dans les cimetières français tchèques et slovaques pour les rassembler et créer un lieu de mémoire tchécoslovaque, et du coup est-ce que c'est tchécoslovaque faisaient partie de la légion étrangère, et du coup la communauté polonaise du Nord Pas de Calais qui est importante, on a profité, sur le trottoir d'en face, dans les champs, pour créer un monument pareil à la mémoire des Polonais. Mais là ils n'ont pas eux, peut-être qu'ils étaient plus nombreux et que c'était trop, je ne sais pas

pourquoi, mais en tout cas ce n'est pas aller à l'époque jusqu'à créer un cimetière polonais et les Polonais restent enterrés dans le cimetière où ils restent dans les champs de Neuville-Saint-Vaast, mais il y a ce monument polonais qui est en face.

Et ça n'a eu, c'est un homme, Ernest Petit. Mais vraiment je ne vais pas vous raconter sa vie sinon vous allez rater votre train, rire...

On n'en était au point rouge aussi il a le Covid nous a... On avait commencé à travailler, commencer un travail d'écriture pour faire un Pitch pour essayer d'intéresser des cinéastes pour raconter la vie de ce monsieur. Parce qu'il a un destin de folie. Et c'est parce que lui il s'est battu pour la reconnaissance de ces tchèques et slovaques et des Polonais, sinon à part lui personne n'avait rien fait jusqu'au centenaire. Et là, à l'occasion du centenaire, la communauté polonaise a remis le couvert et donc avec bien du mal, en quelques semaines ou quelques mois, il y a un jardin qui va être inauguré derrière ce monument pour lui donner un peu plus d'ampleur, malheureusement, il est au bord d'une route passante...

JG

Oui et c'est dangereux, hyper dangereux,

FB

C'est dangereux et on ne peut pas créer de chemin, enfin pour l'instant on a pas encore réussi à créer de chemin parce que les agriculteurs ne veulent pas qu'on crée des chemins pour traverser les champs etc. ça fait partie, des dossiers par-là, créer une piste cyclable pour rejoindre ses cimetières.

JG

C'est vraiment hyper intéressant, parce qu'on est complètement dans ce processus de patrimonialisation que décrit Jean Davallon, je sais pas si peut-être son nom vous dit quelque chose, professeur émérite, spécialiste de la muséologie de la nouvelle muséologie et qui a beaucoup travaillé sur le processus de patrimonialisation et c'est vrai qu'on se rend compte qu'on est dedans. Alors à différentes façons en fonction des régions du coup, mais le fait que le centenaire ait réveillé toutes ses mémoires et soit moteur de tous ses projets, qui cherchent à s'inscrire dans le temps et à transmettre cette mémoire, je trouve que c'est particulièrement intéressant. À voir ce que ça va donner après, est-ce que l'effet centenaire va s'essouffler ou pas... ?

FB

Moi je n'ai pas eu le temps de m'intéresser, il y a dû avoir des travaux universitaires sur le sujet mais il y a vraiment un... Et je pense que j'ai dû lire des choses qui me conforte dans ce sens-là, une appropriation de la mémoire et des conflits de mémoire. Je vous disais le ressenti moi d'aller au monument au mort avec l'école et ne pas me sentir à l'aise parce que à l'époque... Aujourd'hui on associe les enfants, on leur fait chanter la marseillaise etc., c'est pas juste aller tu viens, mon père qui m'emmène et qui me dit allez tu viens, tu te tais, et puis on regardait les anciens combattants, anciens d'Algérie porter les drapeaux en tout cas moi je l'interprétais comme ça. Et là il y a une vraie bataille de mémoire par rapport à la seconde guerre mondiale, où il y a les mémoires de la résistance avec les mémoires communistes, vous avez ici à la Citadelle le Mur des fusillés, des résistants fusillés dans le Pas-de-Calais, il y a 230 noms. Dont la plupart étaient communistes parce que c'était les résistants du début pour beaucoup, et c'est... Et du coup c'est une appropriation par les communistes de cette mémoire Et quelque part les autres n'ont pas le droit de venir commémorer et du coup tout geste de commémoration est traduit comme un geste politique. Et encore aujourd'hui, que le communisme a perdu sa place dans la société et ne fait plus trop peur, et qu'il y a aussi des générations qui sont passées, on verra un jour une réappropriation de mémoire des fusillés, mais qui reste injustement méconnu, on avait essayé de faire des choses mais ça n'a pas abouti. Et on sent qu'il n'y a pas non plus trop la volonté d'en faire parce que ça reste quand même un peu communiste. Et en tout cas, ça peut être interprété comme une main tendue vers les communistes. Et entre la mémoire de

l'Algérie et tous les conflits de savoir, Algérie française ou pas, machin, qui était présente fortement dans les organisations patriotiques, donc la mémoire était le fait des organisations patriotiques quelque part et du coup il y a toute une génération qui, en tout cas, je pense, du moins la mienne, ne s'est pas du tout retrouvée là-dedans et qui du coup s'en est éloigné, et c'est le centenaire avec les différentes choses qui ont pu avoir lieu, qui ont redonné le goût quasiment à la génération d'après qui n'avait pas d'a priori, peut-être moins d'a priori. Moi j'ai ressenti plutôt un rejet, ne pas vouloir me mêler de ses affaires patriotiques parce que ce n'était pas mon histoire et je n'avais pas envie de m'associer à ces personnes-là. Et puis des transmissions familiales, et donc on fait partie du truc où on n'en fait pas mais il faut montrer patte blanche pour les faire rentrer. Et la nouvelle génération, c'était tellement un peu oublié finalement, qu'elle avait moins d'a priori et je pense par l'histoire, elle est revenue aux faits patriotiques, aux commémorations mais par la passion de l'histoire et par les travaux historiques. Et sans cette charge politique. Notre-Dame de Lorette, vous avez l'association des gardes d'honneur de Notre-Dame de Lorette. C'est une très belle histoire, c'est des bénévoles qui se relaient chaque jour, enfin pendant huit mois de l'année, pour venir accueillir le public et ouvrir la basilique. Et c'est une association dans laquelle on rentre par cooptation et ce n'est que à l'occasion du centenaire, et ça a fait débat, et il a fallu le courage d'une femme pour obtenir l'autorisation pour qu'il y ait des femmes qui rentrent. Parce que les gardes d'honneur, la belle histoire, c'est qu'il y a des gens qui donnent de leur temps pour venir etc. Bon dans les faits ils étaient contents de se retrouver entre anciens combattants, ou entre eux et puis, ils étaient contents, parce que du coup l'association leur offre le repas du midi, bien arrosé, et c'était en fait, ils étaient contents de se retrouver entre eux. Et pendant des années nous, touristiquement on ramait, parce que, fallait mieux venir le matin que l'après-midi, parce qu'on était mieux reçu le matin quand ils étaient à jeun et que l'après-midi quand ils sortaient de table et qu'ils avaient un peu trop picolé. Mais en même temps Lorette c'était chasse gardée des gardes d'honneur. Interdiction de faire la moindre initiative de vulgarisation etc. Parce que c'est ces gardes d'honneur et on ne fait rien sans voir débarquer les portes drapeaux etc. et il faut respecter le code et machin... Donc il y a eu vraiment un côté chasse gardée sur la mémoire et vraiment on a vu les choses changer là, avec le centenaire.

JG

Mais c'est un phénomène finalement assez courant dans ces lieux de mémoire, ces affrontements mémoriels. Je travaille sur le mémorial du camp de Rivesaltes, déjà rien qu'à l'entrée il y a toutes les plaques de toutes les communautés qui sont les unes à côté des autres, on voit bien que clairement c'est très compliqué en plus le projet devait être monté avec les communautés et ça n'a pas été le cas, récupération politique très mal prise évidemment par les communautés du coup ils n'ont pas réussi à recréer ce lien, depuis toutes ces années donc c'est problématique sur le projet. J'essaye d'éviter, contourner, en faisant appel des jeunes on va faire une sorte de hackathon, on va créer le scénario avec les jeunes, en espérant que les jeunes soient le plus possible issus de ses communautés pour pouvoir un peu les intégrer sans réveiller un peu toutes ces guerres mémorielles mais c'est très compliqué. Même sur d'autres projets où je travaillais, sur l'esclavage, voilà c'est... Très compliqué aussi pareil... C'est particulier cette question de mémoire et il y a le temps qui joue aussi beaucoup. On voit qu'il y a des avancées à différents niveaux et malheureusement parfois la disparition des témoins et des survivants permet de réouvrir ses mémoires et de les rendre plus accessibles. Enfin bon...

FB

Et quelque part, la reconstitution c'est une façon de s'approprier cette mémoire.

JG

Et une petite anecdote du guide de la tranchée de Chattancourt qui me racontait que c'est une famille de reconstitueurs pour le coup, donc depuis tout petit avec son papa qui, après ailleurs, a monté une association franco-allemande avec des historiens, des scientifiques enfin voilà, et

lui il était souvent en allemand. Ce qui a posé problème à certains qui estimaient qu'il était trop souvent en allemand, donc il était un peu traître, et il disait enfin ils avaient des propos que j'ai trouvé un peu choquants du genre et ben on ne veut pas aller s'asseoir avec « le boche ». Et on se dit mais comment en fait... Enfin c'est particulier cette appropriation, chacun s'investit et impose sa vision sais... Il y a beaucoup de choses à dire là aussi...

FB

Sociologiquement, c'est... je connais un peu le milieu des reconstitueurs romains, on a fait une reconstitution Napoléonienne ici aussi, celui qui joue le rôle du centurion enfin ceux qui prennent les rôles de chefs, dans les trucs où il y a des chefs, dans les napoléoniens il y a une rivalité parce qu'il y a quelques-uns qui sont autorisés, qui sont légitimés par la communauté pour incarner l'empereur, et des fois... S'il y a, il doit y avoir deux ou trois empereurs peut-être en France Ou en Europe, je ne sais pas trop, et donc certains incarnent des personnages mais ils peuvent se retrouver en concurrence avec d'autres qui incarnent le même personnage et donc il y a des hiérarchies, qui a légitimité pour être l'empereur aujourd'hui machin... Et sur les Romains il n'y a pas de rivalité mais j'ai pu constater... Pour tout vous dire ma femme dirige un musée un site archéologique, le Forum antique de Bavay, dans le nord qui est un site archéologique avec un musée et elle a, il y a une troupe de reconstitueurs dans la commune, et une partie des employés du musée sont dans l'association. Et vous avez dans l'association de reconstitution, vous aviez le chef qui en fait était dans l'organigramme du musée tout en bas, simple animateur mais qui le dimanche retrouvait ses collègues et se retrouvait tout en haut. Et avec du coup, ma femme a dû dépatouiller, elle a eu des problèmes, parce que la directrice d'avant l'avait laissé quelque part recalquer l'influence qu'il avait au sein des reconstituant dans le musée, donc il y avait un organigramme bis qui venait de la reconstitution. Et je l'ai vu à l'œuvre parce que j'ai fait venir la troupe sur un événement qu'on a organisé, et j'ai passé quelques jours, je les ai observés de prêt, effectivement c'est quelqu'un qui a un charisme particulier, j'ai vu des gens qui ne le connaissait pas totalement séduits. Le lendemain matin ils auraient pu aussi marcher au garde-à-vous derrière lui parce qu'il avait ce charisme, et parfois je pense qu'il pouvait en abuser et parfois aussi, toujours la frontière entre le réel... Et on sentait qu'il s'épanouissait dans ce rôle, et qu'il, quelque part, évacuait une certaine frustration qu'il avait dans la vie du quotidien où il n'avait pas le même rôle.

JG

C'est très intéressant, très très intéressant. J'ai eu des reconstitueurs gaulois sur mon premier événement, j'étais jeune, il y a 15 ans et effectivement d'une année sur l'autre j'ai pu constater les, comment dire, c'est façon différente et puis ça posait aussi la question de pourquoi ces gens étaient là. La deuxième année, ils ont envoyé des étudiants, qui sont arrivés de Suisse complètement alcoolisés, qui se sont battus le soir dans la boue, ils étaient logés chez les habitants, ils sont arrivés en tenue... alors je viens d'une commune Vieille Toulouse qui est très bourgeoise, il y a des gens qui sont très... Donc ça a été... Aujourd'hui encore j'en entends parler... Ils ont été au supermarché en tenue de gaulois pieds nus... Et ça posait un certain nombre de questions du coup et de problèmes. Alors que la première année ils sont arrivés très, c'était des professeurs, des scientifiques, il y avait des historiens, c'était très carré, c'était très bien fait, tout était maîtrisé. Et effectivement on voyait qu'il y avait des choses qui se jouaient entre les étudiants et les professeurs qui n'étaient pas claires. On prend un peu le dessus, enfin...

FB

Et notamment sur les Romains il y a eu des vraies expériences d'archéologie expérimentale qui ont apporté des connaissances, et mais du coup ça devient un peu limite, parce que on enfle un déguisement de Romain et qu'on vient de taper sur ses copains pendant la bataille, on se dit scientifique, on fait de la science etc. Alors qu'en fait ce qu'on veut, c'est se défouler etc. et picoler le soir...

Et c'est peut-être plus légitime ou intéressant scientifiquement dans les périodes reculées où on manque de données, là sur la Première Guerre mondiale je n'ai pas encore, peut-être qu'il y aurait un intérêt scientifique à la reconstitution au-delà de la médiation, mais je n'ai pas encore trouvé.

JG

Alors du coup du côté de Verdun justement, en discutant avec ce jeune hier, c'est très intéressant parce que vraiment ils avaient ce souci de respecter l'histoire, d'où la création de cette association etc...

FB

Et en même temps je dis ça et en même temps parce que on pense que la Première Guerre mondiale elle est documentée mais elle n'est pas non plus totalement documentée et c'est là où l'archéologie de la Grande guerre dont je parlais tout à l'heure avec Alain Jacques qui est notre caution scientifique pour le Timescope, en utilisant les méthodes scientifiques d'archéologie on s'est rendu compte que on apprenait des choses. Et en fouillant on a redécouvert des choses parce que justement, tout n'est pas passé, la censure... soit le fait parce que les témoins directs sont morts sans avoir pu raconter et puis... Et puis les récits, c'est là aussi, il faut qu'on sache, que les récits ont surtout été faits par les lettrés, qui n'ont pas raconté, qui n'ont pas forcément vécu la même guerre et c'est pour ça que les écrits de Barthas sont formidables parce que c'est quelqu'un qui est lettré mais qui refuse de monter par conviction, il refuse de monter dans la hiérarchie, donc là il aurait dû très rapidement se retrouver à l'arrière tranquille et raconter la guerre héroïque que d'autres ont pu raconter, lui il est capable derrière de raconter mais il continue à vivre la vie du caporal de base, et ils ne sont pas nombreux à avoir été capables de raconter ça comme lui. Donc c'est vrai que, il y a des... et comme toutes les sources de l'époque sont, ont été censurées, enfin il y avait une censure et puis il y avait la propagande et puis tout ça...

JG

Il y en a toujours, j'ai une amie qui travaille sur les tranchées, elle est plutôt historienne, et elle me disait que encore aujourd'hui quand elle va aux archives, il y a des cartons qui ne sont pas accessibles, pas possible, on ne sait pas. Et en fait que finalement on sait extrêmement peu de choses de ces tranchées malgré ce qu'on pense savoir parce que c'était extrêmement médiatisé, la tranchée c'était le symbole ultime de la souffrance de ces soldats et donc il y a eu des milliers d'images qui perdurent encore aujourd'hui avec des reconstitutions de bataille qui ne sont pas des vrais batailles, avec toutes ces questions aussi d'utilisation de l'image. Et elle me disait aujourd'hui qu'en fait on s'est très très peu de choses de ses tranchées et il y a vraiment un tabou encore, une censure claire de l'État par rapport à ses tranchées. Alors peut-être qu'effectivement ce discours a changé et que ça va s'ouvrir...

FB

Et ce que j'ai constaté notamment sur les récits des fraternisations, c'est que c'était notamment Internet avec nous, comme pour Barthas, il avait lui-même après-guerre, pris soin de recopier ses carnets et de les illustrer parce que il avait une volonté de transmettre, et on a redécouvert là, beaucoup de témoignages de soldats qui était restés, qui ne sont pas aussi bien écrits que ceux de Barthas mais qui étaient restés dans le grenier ou les armoires, et qui ont été exhumés par des générations d'après et qui les rendent disponibles sur Internet, et c'est en cherchant dans c'est truc là qu'on trouve beaucoup de témoignages, finalement beaucoup de témoignages qui montrent que le fait de fraterniser faisait partie, avec différents niveaux, il y a dans les fraternisations, il y a le côté .. Poussé dans nos retranchements et vraiment gestes, échange de chaleur humaine qui est vraiment fraternisation et puis il y a toute une zone grise qui est ce qu'on appelle le vivre et laisser vivre, qui est un accord tacite entre les deux camps, sans échange d'amabilité mais simplement comme on sait que cela ne changera pas le cours de la guerre, si je suis vivant ce soir et que toi aussi cela nous arrange tous les deux. Donc on évite de se tirer

dessus comme ça on passe une journée de plus. Et du coup il y a un certain nombre de rites qui font que, on fait semblant de se battre pour qu'au loin ils entendent les tirs mais en fait on ne tire pas. Et puis on se met d'accord pour aller partager les points d'eau et donc chacun notre tour on va au puits, il y a beaucoup de fraternisations qui commencent comme ça, ou ça c'était même toléré par les gradés, le fait d'aller se partager un point d'eau potable, mais chacun devait y aller chacun son tour et puis parfois ils se croisent. Et c'est en se croisant qu'ils commencent à s'échanger et que là il y a l'étincelle de la fraternisation qui parfois, une simple étincelle peut... Parce qu'il y en a un qui rentre et qui raconte et puis qu'il y en a un deuxième qui rembraye, en quelques instants il peut y avoir des centaines de soldats qui fraternise, ou pas..

JG

On revient à l'humain... À l'humain qui est caché derrière une horreur de la guerre mais qui est toujours là..

FB

Et ces fraternisations un peu sans grande chaleur mais par confort, ça il y en a énormément. Et même ça on ne l'a pas remonté, c'était censuré dans les lettres, et ceux qui avaient écrit des trucs avec ce phénomène que après la guerre personne n'a voulu entendre, donc ils ont très rapidement arrêté de raconter et c'est comme ça qu'il y a des tas de journaux intimes, de récits, qui sont restés dans des tiroirs et que personne n'a jamais lu pendant des années, parce qu'on ne voulait pas.. Un, c'était, je pense que ça restera toujours incompréhensible, on peut s'imaginer mais on arrivera jamais au degré de ce qu'ils ont vécu. Et c'est pour moi là où il y a une limite dans l'intérêt de la reconstitution, et ou malgré tout plus on peut s'approcher de la vérité plus intéressante.

JG

C'est là où je trouve que la reconstitution, enfin il faut poser la question de qu'est-ce qu'on peut faire, pourquoi ces reconstitutions. Parce que en fait souvent l'objectif n'est pas de faire revivre mais de faire s'approcher et d'utiliser les ressentis comme porte d'entrée pour la médiation du passé. Et c'est intéressant, enfin ça dépend vraiment des personnes qui portent le projet...

FB

Et je ne vous l'ai pas dit aussi en introduction, je suis aussi guide conférencier, enfin au cours de ma carrière, comme j'étais sur un petit territoire rural, j'étais au four et au moulin, et donc pour pouvoir développer un peu le tourisme, j'ai passé l'examen des guides conférenciers des pays d'art et d'histoire, et donc du coup il y a cette défiance du guide conférencier par rapport aux reconstitueurs, en se disant, je n'ai pas besoin d'un déguisement pour être intéressant, je peux être intéressant et passionnant sans avoir besoin de l'artifice du costume. Sauf que c'est vrai de fait, je pense l'avoir jamais vraiment expérimenté mais le costume attire et donc il permet deux, cela peut être un artifice en tout cas un ingrédient, un outil Pour capter l'attention et maintenir l'attention.

JG

C'est vrai qu'on se rend compte, j'en parlais justement au musée Bullecourt hier, sur la question des mannequins notamment, moi à l'origine le mannequin me questionne énormément, Je suis pas du tout à l'aise avec ces représentations, je me demande pourquoi ce visage et pas un autre et plein d'autres questions mais en même temps, on est forcé de se rendre compte qu'il y a beaucoup de gens à qui ça parle parce que ça les aide à se projeter et donc à mieux comprendre et donc on ne peut pas faire l'impasse de ça. Mais c'est comment on utilise...

FB

Cela me fait penser... Et vous allez vraiment plus avoir le temps... Rires

JG

C'est pas grave, c'est vraiment super intéressant...

FB

J'ai une expérience sur l'une des communes sur lesquelles je travaillais, qui s'appelle Étrun, qui est un petit village au nord d'Arras, sur lesquelles il y a des vestiges gallo-romains. La topographie garde le nom du camp de César à ce lieu, comme il y a d'autres camp de César à travers la France et les scientifiques du 19e avait identifié ce qui pouvait être un oppidum gaulois, donc un camp fortifié gaulois, et donc entre camp de César et oppidum gaulois fortifié gaulois, on ne savait pas trop. Et il y a eu des fouilles archéologiques qui n'ont pas vraiment réussi à trancher mais toujours est-il, que, les habitants du village, et donc connaissent l'appellation Mont César, il savait que là c'était la rue du Mont César et qu'il y avait le Mont de César, et aucun ne savais vraiment de quoi on parlait. Et le maire a fait un travail, on a fait un travail avec le maire pour valoriser le site, donc on a aménagé une petite aire d'observation, aménagé un parking et créé un chemin pour faire le tour du village etc. Et à l'occasion de l'inauguration, donc on a fait ce travail avec le maire et puis lui-même pour embarquer, c'est un petit village il y a à peu près 350 ou 400 habitants, pour embarquer ses habitants ils sont partis sur l'idée de créer un géant. Je ne sais pas si vous connaissez les géants, ils ont choisi César parce qu'il y avait le Mont César, et du coup pour l'inauguration du géant qui devait coller avec l'inauguration de notre aménagement du sentier de découverte du Mont César, les habitants ont voulu faire une fête, et puis ils ont voulu faire un petit spectacle. Donc du coup je suis rentré dedans pour être, pour les aider à écrire un spectacle, et eux-mêmes pour se passionner, ils ont eu envie d'endosser le costume. Alors que j'ai fait pendant des années, avant d'en arriver là pendant quatre ou cinq ans j'ai fait des visites guidées, dans le village, tous les étés, 3/4 visites, j'ai quasiment jamais eu aucun habitant du village qui est venu à mes visites guidées. Alors que là, le maire qui a mis.. où ils sont partis de l'objet à fabriquer et du géant et de dire bah tiens, pour accompagner le géant on va se faire des costumes et puis tiens on va faire un spectacle... Là, ils ont eu une soif de comprendre l'histoire, et donc là ils m'ont fait venir, et je leur ai raconté l'histoire et ils sont passionnés mais ils ont eu besoin de, d'eux-mêmes être acteurs, être simplement auditeurs ne les intéressait pas. Il voulait être acteurs et donc on a fait la première année un spectacle autour de la période gallo-romaine, c'est là où j'ai fait venir cette troupe de reconstitution romaine, et puis ça leur a tellement plu que l'année suivante, ils ont voulu recommencer mais ils se sont dit on va pas faire la même, maintenant on va raconter toute l'histoire du village parce que le village... Il a eu aussi d'autres plein d'autres périodes intéressantes y compris la Première Guerre mondiale. Donc au final on a écrit trois spectacles et dans le troisième, on a fini par... Dans le deuxième on s'est contenté au Moyen Âge, et à l'abbaye, je n'étais pas très chaud pour raconter, parce que je n'étais pas à l'aise, comme avec les conflits, d'en faire un spectacle parce que malgré tout là c'était des fêtes, l'objectif c'était de passer du bon temps ensemble. On avait pris enfin, dans l'écriture parce que c'était leur volonté et puis moi ça me va bien, on avait un parti très comédie, on essayer de faire rire, de distiller des petits messages mais le ton était très léger, pas du tout pompeux, parce qu'en plus on avait pas de moyens fantastiques et donc moi j'étais assez réticent à l'idée de continuer à parler aussi des conflits du XXe siècle sur le même ton mais on l'a quand même fait sur le troisième et c'est là où, moi j'étais toujours assez mal à l'aise avec la Seconde Guerre mondiale, alors que je me suis beaucoup plus approprié la Première. Et sur la Seconde Guerre mondiale je leur ai laissé, c'était leur truc donc ils ont fait la septième compagnie, une approche assez, ainsi, dans le ton des films de la septième compagnie ou on se moque des soldats français enfin en tout cas eux c'était vraiment ça qu'ils voulaient faire et j'ai ramé un peu, j'ai essayé, j'ai essayé d'être intransigent pour ne rigole pas avec la Première mais on l'a évoqué et on a fait quelques scènes autour de la Première et de la Deuxième. Même moi qui n'était pas du tout fan de ça je me suis mis, et je suis très fier du travail d'appropriation qu'on a eu avec la commune. Ça n'a duré qu'un temps et après ça s'est arrêté, parce qu'il y avait une personne moteur dans la commune qui est parti mais toute cette génération-là, y compris les gamins, et j'ai essayé d'être le plus pédagogue et intransigent dans les costumes pour justement ne pas faire du Astérix et Obélix, et pour

chaque période comme ça y compris sur la Première j'ai essayé de les pousser à... Et ils étaient même assez, une fois qu'on leur a expliqué, assez demandeurs d'être au plus près de la réalité.

JG

C'est drôle, ça me fait penser au Puy-du-Fou avec cette question du spectacle et de l'engagement de la communauté locale pour le coup c'est l'exemple plus, plus, plus, c'est impressionnant...

FB

Donc Alain Jacques, l'archéologue qu'on avait travaillé sur Timescope, c'est lui qui a été cautions scientifique pour justement la reconstitution de la séquence qui il y a au Puy-du-Fou, et c'est lui...

JG

Il va falloir que je le rencontre je crois, ça va devenir important, je ne savais pas du tout. Parce que j'ai eu très très peu d'infos justement, parce que la personne qui était responsable de la création du spectacle est parti sur le nouveau parc en Espagne, impossible d'y accéder, ils m'ont tout fermé, ils m'ont dit non c'est très très compliqué d'accéder à l'intérieur donc la personne qui était là m'a rempli un petit questionnaire mais du coup elle me dit je ne sais pas, j'ai pas d'infos tout ça...

FB

Alors je n'ai pas beaucoup de détails mais Alain, et pas non plus très fan des reconstitutions à la base, enfin c'est pas le genre à se déguiser etc. Mais par contre il aime bien transmettre etc. Donc il a accepté la mission et, alors moi je ne l'ai pas vu, ça fait 15 ans que je ne suis pas allé au Puy-du-Fou, mais il était assez content du résultat. Il a trouvé ça... Et dieu sait que le Puy-du-Fou...

JG

Est controversé... ?

FB

Est controversé...

JG

Pour sa représentation de l'histoire

FB

Mais il était assez fier du résultat et il trouvait que le résultat était tout à fait honnête...

JG

Vous voyez je suis vraiment contente de l'entendre parce que je me posais des questions moi personnellement j'ai beaucoup aimé cette expérience, c'est vraiment, on a l'impression, on ressent quelque chose de très très fort après c'est du spectacle, on a les soldats qui arrivent masque à gaz, baïonnette, ils arrivent devant nous très très proches et il y a un côté impressionnant, il y a des gens qui ne rentrent pas, il y a des gens qui le prennent j'en ai vu plutôt divertissement, qui allait vers les soldats, en leur faisant... En mimant, machin etc. Des réactions très différentes, mais en même temps il y a quelque chose de très fort et effectivement ce cheminement à travers la guerre, et on retrouve des fraternisations à la fin de l'expérience, je trouve ça vraiment très intéressant. Oui il y a quelque chose de très fort après je n'ai pas creusé encore tous les petits détails historiques pour savoir justement... Mais je vais les discuter avec Monsieur Jacques du coup... Vraiment Intéressant. Mais ça pose la question de ce genre de spectacle et ce qu'on va, est-ce que finalement on va aller vers ça dans les lieux de mémoire, les lieux de reconstitution. La tranchée de Chattancourt par exemple, se dirige un peu vers ça. Bon ils ont plein de mannequins, ils veulent en mettre d'autres, c'est pas très grand donc je sais pas trop comment on va passer à l'intérieur...

FB

C'est vraiment... Alors il faudrait que vous reveniez et puis que j'insiste pour que vous voyez quelqu'un d'autre. À la carrière Wellington, donc approche... Contrairement aux autres sites dont on visite un lieu de préparation, ce n'est pas un lieu où on s'est battu, ce n'est pas un endroit

où on est mort, ils sont morts après ailleurs, mais on raconte le quotidien des soldats avant la bataille et puis des travaux qui ont... donc une approche très centré sur l'homme, sur le quotidien des soldats, et justement quand ils étaient au fond c'est là où ils avaient le temps d'écrire et ils ont laissé des graffitis sur les murs, ils ont laissé des lettres etc. et ils ont plus raconté ça, ce quotidien là que forcément raconter la bataille parce que beaucoup n'ont pas pu raconter, ils sont morts, donc c'est très axé là-dessus et du coup dans le la création de l'équipement, utilisation très forte de l'image et du texte. Dès le départ, donc ça a été inauguré en 2008, et on se déplace au fond de la carrière accompagné par un guide qui par moment introduit, fait des transitions, et puis par moment se tait, et tous les visiteurs sont équipés d'un casque audio et lorsqu'ils arrivent dans une zone, ils entendent à la fois des sons et un commentaire. Donc parfois c'est des lettres qui sont lues, parfois avec différentes voix etc. Et à chacune de ces stations il y a des images qui sont projetées. Donc approche très au départ source réelle, on projette des vraies images, quelques reconstitutions mais qui sont bien identifiées comme étant des reconstitutions et pas des objets d'époque, quelques objets d'époque quand même genre des boîtes de conserve parce que ça il y en a tellement que on peut en laisser rouiller... Et puis une priorité donc, ils ne voulaient pas que ce soit automatique, ils voulaient le rôle du guide humain qui reste mais aucun artifice, enfin pas de costume. Et puis en 2014 quelque chose comme ça, donc on est dans les carrières souterraines, on est sous terre, dans la craie, et puis il y a eu, et puis le sous-sol il bouge, il y a eu des cailloux qui sont tombés, et donc du jour au lendemain pour se protéger on a dit il faut mettre un casque aux visiteurs. Si jamais il y a des cailloux qui leur tombent sur la tête, il faut qu'ils aient un casque. Et donc là pour une raison sécuritaire, on s'est dit on doit pas mettre un casque de chantier aux gens, ils ne vont pas... Et donc du coup pour le rendre plus acceptable, pour que les visiteurs le fassent, et puis pour mieux l'intégrer dans le truc, ils sont partis sur l'idée de dire on va faire des casque, des copies de casque de soldats anglais. Et très rapidement c'est devenu un succès, enfin ça a été très bien accepté des visiteurs, on craignait, enfin c'est une contrainte de leur faire mettre le casque, désinfecté etc après mais là où on pouvait craindre de devoir faire la police, le fait d'avoir un casque, ça a été très bien accepté, un casque, un pseudo casque de soldat, et puis c'est devenu l'incontournable de faire la photo de groupe au début ou à la fin avec tout le monde le casque sur la tête, c'est devenu... Et premier accessoire qui a été introduit comme ça mais au départ pour une raison sécuritaire, et puis l'an dernier le Covid, sortie du déconfinement, habituellement les visites se font avec 17 personnes et ça coûte déjà assez cher de faire visiter avec 17, parce que 17 c'est la taille du groupe dans l'ascenseur, en descendant le sous-sol tout ça par un ascenseur, et là, du jour au lendemain on passe à des groupes de 6 et donc économiquement, on continue à payer un guide pour 6 alors que déjà un guide pour 17 on est tout juste à l'équilibre, alors un guide pour 6 ça devient un gouffre. Et donc du coup l'office du tourisme qui gère l'équipement a fait du brainstorming avec les équipes, de se dire comment, enfin la seule solution c'est de faire payer les visites plus cher pour retrouver un équilibre financier mais qu'est-ce qu'on apporte comme plus-value pour justifier qu'une visite soit plus chère ? Et donc là spontanément, c'est les membres de l'équipe qui ont proposé de faire, eux, de se costumer. Donc il y a certaines visites qui se font où les filles, quand c'est un guide fille elle est déguisée en infirmière, enfin elle est déguisée oui, elle est déguisée en infirmière et du coup elle incarne un personnage d'infirmière qui raconte et puis quand c'est des gars ils sont en soldats. Et dans ces visites-là, ils ont une approche, le discours un peu différent où les guides commencent à interpréter... Alors que ce n'était pas du tout la culture au départ, il n'y avait pas cette volonté-là maintenant c'est de dire comment est-ce qu'on peut justifier de faire vivre une expérience différente et s'appelait beaucoup. Et du coup ça va être probablement pérennisé après.

JG

C'est intéressant comme quoi la c'est aussi le public finalement qui pousse et je trouve ça très intéressant ce qu'on ne faisait pas avant finalement

FB

Et ce qu'on, je pense qu'on se serait pas forcément autorisé aussi à faire avant, ils ont aussi introduit des visites le matin, la première visite du matin, c'est une visite où on peut prendre un petit déjeuner, le petit déjeuner du soldat. Alors je ne sais pas trop comment ça, s'ils le font au fond mais on a commencé à rajouter de l'expérientiel et ça plaît, ça marche bien.

JG

C'est passionnant il va falloir que je revienne parce que du coup on ne perçoit pas à distance...

FB

Du coup il faudra peut-être que vous en parliez avec l'un des guides, je pense, qui incarne ses personnages et qui a eu l'idée... Je verrai à la rigueur avec Isabelle qui est la responsable du site, et ce n'est pas du tout de son goût au départ...

JG

C'est intéressant parce que accepter, de changer de faire des compromis pour le public je trouve que c'est vraiment intéressant et ce n'est pas dans tous les sites parfois il faut que l'équipe se renouvelle complètement pour relancer la dynamique.

FB

J'imagine, parce que j'imagine que c'est aussi intéressant pour lui, parce que ceux qui ont apporté ça, ce sont des guides qui sont là depuis quelques années, et on sait que c'est un métier, enfin c'est une des problématiques qu'on a, parce que c'est lassant, même si ils essayent de pas avoir toujours le même discours en plus là ils n'interviennent pas... Les visites durent 50 minutes mais en fait, ils n'ont que quelques fenêtres d'intervention et qu'ils sont malgré tout très cadré parce que c'est un qu'il faut faire les transitions, il y a des messages à passer forcément donc ils ont une marge de manœuvre assez réduite et je pense que c'est aussi eux, pour renouveler leur expérience et leur métier, qu'ils ont été tout de suite volontaire pour ça. Là où avec les guides conférenciers traditionnels, c'est autre chose. Parce que on a été sondé, on a accueilli des grandes expositions montées en partenariat avec le château de Versailles, au musée des Beaux-Arts d'Arras, et donc sur des thématiques soit « un lit à Versailles », donc Louis XIV etc. et je sais qu'on faisait parfois donc des visites un peu particulières en soirée, pour les mécènes etc. Et 1 fois ou 2, les organisateurs enfin les commanditaires ont demandé mais est-ce que le guide ne pourrait pas être costumé etc. pour apporter un, pour que ce soit plus... Mais ils n'étaient pas très chauds quoi... Finalement ça ne s'est pas fait. On a réussi à transiger en disant d'accord mais un accessoire, les messieurs auront un chapeau et les dames auront un truc mais on ne voulait pas se retrouver en jabot et en tenue de la tête aux pieds parce qu'on considère qu'on sait être intéressant sans ça mais voilà... Alors que là les guides de la carrière, c'est venu d'eux-mêmes.

JG

C'est très intéressant du coup il faut que je revienne avant le 15 août. Mais c'est plus facile de revenir, parce que là je fais un road trip et que je devais aussi passer en Belgique et passer toute une semaine sur le front mais bon évidemment avec le Covid c'était pas possible donc du coup c'est plus accessible de revenir à Lens.

FB

Je crois que les Belges ont une approche encore très différente, beaucoup plus décomplexés que nous.

JG

J'ai l'impression. Là j'ai vu des visites pour les enfants, pour les jeunes, en tenue de soldats Australien, ils leur remettaient une plaque, de vraies plaques d'un vrai soldat australien, pour les investir du personnage et les emmener en randonnée à travers les champs sur les traces de ces soldats avec l'équipement et tout et on se dit quand même, pour des jeunes de 12/15 ans, c'est particulier quoi. Les investir... enfin la plaque d'une personne morte en France je ne sais pas si...

FB

Je ne sais plus est-ce que c'est un Souchez, je ne sais plus quel équipement, je crois que c'est un Souchez, où on peut à la sortie appuyer sur une borne et on reçoit un ticket avec le nom, le nom de quelqu'un et l'emplacement de son cimetière. Mais c'est volontaire, je crois que c'est, je ne sais plus si c'est en débat de savoir si c'était sur le ticket de visite qui il y avait cette information mais je crois que c'est plutôt, on va chercher, c'est volontaire et puis ce n'est pas soit. Mais dans l'idée de dire bah maintenant vous pouvez partir, maintenant que vous avez compris l'histoire, vous pouvez... On vous invite, évidemment il y a des sites incontournables, il y a des sites majeurs mais vous pouvez aussi aller dans un cimetière et si vous voulez voilà, on vous donne, vous pouvez partir avec le nom de quelqu'un, à vous d'aller voir sur sa tombe si vous voulez... Parce que cette expérience-là, elle est, elle est intéressante d'aller dans un cimetière parmi d'autres. Parce qu'il y a des sites majeurs, mais se retrouver dans un petit cimetière comme un autre... Et on n'y va pas... Et de chercher parmi les tombes, et c'est une expérience en soi, et les Britanniques le font depuis toujours, les Français commencent à le faire mais le problème c'est que beaucoup n'ont pas de tombe parce qu'ils n'ont pas de tombe, et que en plus comme on a rassemblé en gros si on cherche une tombe en Artois, il y a une chance sur deux qu'il soit soit à Lorette soit à Neuville-Saint-Vaast, et puis après il reste 10 % des autres qui sont ailleurs. Mais moi j'ai fait avec de la famille, c'est vrai que c'est intéressant. Et c'est quelque chose qu'on a vu réapparaître chez les Français avec le centenaire, le fait de retrouver des ancêtres qui sont morts à la guerre et qu'on ne savait pas, ou... Des gens qui auraient pu, qui ont 50 ou 60 ans aujourd'hui, qui ont découvert qu'en fait il y avait un oncle donc on ne leur avait jamais parlé. En fait quand ils sont nés dans les années 50, cet oncle ça fait 30 ans qu'il était mort, le deuil était fait et cet oncle n'avait jamais eu d'enfants parce qu'il était mort à la guerre donc c'est toute une branche de la famille qui s'était éteinte. Et dans mon cercle personnel, j'ai plusieurs cas comme ça où dans la famille on a retrouvé l'existence de tel oncle et du coup moi j'ai emmené des gens de l'ouest sur la tombe de cet oncle dont ils n'avaient aucune connaissance mais comme la famille, le cercle familial pour eux c'est très important, c'était l'occasion de venir... Et donc d'aller, du coup de chercher parfois ce cimetière-là qui parfois n'a rien d'extraordinaire à la recherche de la tombe etc., la question c'est est-ce qu'il faut se costumer pour ça encore une fois, rire... Et puis par rapport aux enfants de dire c'est toi, l'identification avec la personne elle est... C'est plus facile quand c'est quelqu'un de la famille, le lien il existe, on sait que ce n'est pas soi, et du coup il y a ce côté recueillement quelque part.

JG

Oui et puis est-ce qu'on veut que tout le monde aille parcourir les cimetières à la recherche de ... Il y a peut-être aussi le rapport au cimetière et à la mort en France, qui n'est peut-être pas du coup le même. Je vois rien que moi hier, je me suis censuré, je n'ai pas osé explorer le cimetière de Neuville et pourtant j'avais envie d'aller voir les noms...

FB

Oui est-ce que j'ai droit de me promener...

JG

Et c'est ça je n'ai pas osé, je suis resté au bord, j'ai pris quelques photos, pour me souvenir j'ai au moins ce souvenir ce souvenir... Mais je n'ai pas osé

FB

Là il y a une vraie, c'est un sujet en soi, il y a des conceptions je l'ai dit tout à l'heure, très différente dans le cimetière. Le cimetière anglais est conçu comme un lieu où on doit se sentir bien, pour justement inviter au recueillement, on est vraiment invité à aller sur la tombe. Parce que tout est parfaitement entretenu, il y a des fleurs, c'est pensé par un paysagiste, on est censé être au jardin d'Eden, c'est le paradis, c'est un lieu apaisant. Le cimetière français, les allemands alors... les Anglais ont fait le choix, ils ont fait le double choix, le premier choix qui est de si possible, de ne pas déplacer les corps. À partir du moment où il y avait, parce que pendant la

guerre partout on a créé des cimetières. Quand on pouvait ramener les morts à l'arrière, on les enterrait sur place, et spontanément il y a des cimetières, des centaines de cimetières qui sont créés. À la fin de la guerre, les Anglais ont dit, ils ont assez souffert et puis le corps pour nous c'est important, on respecte le corps, on va aménager le cimetière là où ils sont. À partir du moment où il y avait 50 tombes dans un cimetière, et qu'il n'y avait pas de raison majeure de les déplacer, les cimetières ont été pérennisés là où ils étaient. Il n'y a que quand, il n'y a que les tombes qui étaient isolées ou les petits cimetières de quelques tombes qui ont été déplacés. Les Français eux, et les Anglais eux n'avaient finalement, quasiment dans l'effort de guerre, ils ont perdu des vies mais ce n'est pas un pays à reconstruire. Et donc ils ont attribué des moyens financiers à cet effort de commémoration. Et les Français eux, avaient un pays à reconstruire. Et on avait les champs de bataille à déblayer, des villages des villes entières, des industries à reconstituer donc financièrement on a pas alloué beaucoup et on a voulu rationaliser les choses et dire... Et puis il y a eu la porte ouverte, qui a été assez vite refermée, sous la pression des familles on a autorisé le rapatriement des corps dans la communauté d'origine. Et donc il y a eu, au départ l'État ne voulait pas et puis ensuite cela a été autorisé et il y a eu une période où les familles pouvaient demander, lorsque le corps avait été retrouvé et qu'il était dans un cimetière, on pouvait comme ça récupérer, faire revenir le corps. Et donc c'était comme ça partout en France, dans les cimetières municipaux, il y a parfois des carrés militaires avec... Alors parfois c'est l'État qui a financé la tombe, c'est une sépulture militaire, dans d'autres cas, c'est la famille qui a voulu inhumer le défunt dans le caveau familial, c'est une sépulture privée. Et puis après, pour les corps qui n'avaient pas été récupérés et ben on les a regroupés. Il y avait à la fois un souci de rationalité, d'économie et puis ce que j'ai lu, mais je ne sais pas à quel point c'est vrai, aussi une volonté de marquer. Pétain voulait que les cimetières soient impressionnants pour justement glacer le sang. Et physiquement Lorette c'est immense et c'est impressionnant et donc on montrait l'immensité des pertes. Et donc du coup, avec cette volonté démonstrative d'impressionner, de faire peur, fait que du coup on ne s'y sent pas bien. Et derrière, là où les Anglais ont créé une association, enfin une structure non-gouvernementale financée par l'État mais indépendante de l'État, dirigée par l'auteur du livre de la jungle, Kipling, qui avait perdu son fils à la guerre, donc un artiste, un écrivain, et qui c'est entouré et qui.. Là tout le cimetière était confié à un paysagiste, l'architecte, architecte paysagiste, pour vraiment penser les cimetières. En France ce sont les ingénieurs du ministère de l'Armée qui ont aménagé un cimetière comme on aménage une route, donc on a fait des carrés, on a aligné les tombes, les alignement sont parfaits, on a planté du gazon mais c'est pas du tout la même conception, la conception rationnelle d'ingénieur et en pensant à ce que ça coûte le moins cher possible à l'entretien. Et les Allemands, on leur a pas laissé le choix, on a regroupé leur tombe parce qu'on ne voulait pas aller voir, donc il n'y a que quelques cimetières qui existent, je ne sais pas pourquoi mais il y a quelques petits cimetières qui ont subsisté, et puis pour vraiment les cimetières de champs de bataille, on a regroupé donc on a, ici à Neuville Saint-Vaast, il y a un cimetière de 45 000 tombes, plus loin il y en a un qui a 30 000 tombes, c'est plus que la ville d'Arras, et à Neuville-Saint-Vaast, dans le cimetière allemand, vous avez quatre noms sur une croix parce qu'il n'y avait pas assez de place pour avoir une croix pour chacun. Et pendant longtemps, on a su planter des croix et on a mis du goudron dessus pour que ça dure longtemps, pour ne pas avoir à les changer, et on ne voulait pas que les Allemands viennent les changer, et ce n'est que dans un effort de réconciliation dans les années 70 qu'on a autorisé les Allemands, années 60 ou 70, à venir aménager leurs cimetières. Et à ce moment-là, les Allemands ont fait le choix, ils se sont référés à la tradition germanique qui est que lorsque le soldat meurt il s'en va au paradis des guerriers qui est une forêt. Donc là ils ont voulu tenter de donner une impression de forêt en tout cas dans ceux qui sont ici. Donc ils ont planté des arbres, les arbres ne sont pas du tout alignés et en principe on ne les taille pas, sauf quand il y a un danger pour le public donc ils s'épanouissent comme s'ils s'épanouissent dans une forêt. Et du coup c'est

normal que dans le cimetière anglais... on ait envie de rentrer et de s'allonger sur le gazon presque parce que le gazon est parfait... et quand vous reviendrez vous irez visiter à Beaurains, à côté d'Arras, le centre du Commonwealth, the Commonwealth World Grave Commission Experience, en fait c'est le centre, c'est ici, ce sont les ateliers qui, la partie technique de gestion de tous les cimetières du Commonwealth à travers le monde pour tous les conflits. Toutes les tombes et tout ce qui doit, tout ce qui constitue un cimetière est fabriqué ici à Beaurains et géré ici depuis Beaurains. Lorsqu'il y a Afrique du Sud il y a une tombe qui est cassée, elle est refabriquée ici. Et depuis l'an dernier, depuis deux ans, à la fin du centenaire ils ont inauguré, il y a un parcours de visite maintenant, on peut aller voir comment, on visite vraiment les ateliers et il y a un système d'audioguide où ils témoignent, ils racontent ce qu'ils font et on découvre comme ça... Donc ils expliquent toute cette conception du cimetière, ou vraiment la volonté c'est qu'on s'y sent bien, il y a des bancs pour s'asseoir etc. alors que le cimetière français n'est pas du tout conçu pour ça donc on a presque pas envie d'y aller, on se sent à peine autorisé à y aller. Alors que monter en haut du cimetière de Neuville, de traverser, le temps que ça prend on se rend compte de l'incarnation du nombre, là...

JG

Oui c'est frappant, c'est intéressant c'est vraiment très très fort. C'est intéressant l'approche britannique parce que c'est les premiers finalement qui ont amené aussi de l'immersion dans cette transmission de ce patrimoine, parce que dans les années 20 et les familles qui aller ici enfin en France pour commémorer, avaient besoin quand même de se projeter, ceux qui n'y avait pas avaient besoin de comprendre et ils ont commencé comme ça à développer des dispositifs immersifs, bien avant tout le monde, et c'est assez intéressant de voir cette influence. Aujourd'hui on reprend un peu ses codes, aujourd'hui il y a des expériences de réalité virtuelle enfin voilà, c'est pas du tout la même approche

FB

Et les flamands, c'est méchant ce que je vais te dire mais qui ont le sens du commerce depuis longtemps, avec un public anglo-saxons qui n'a pas peur et qui est habitué de ses expériences d'immersion a très rapidement proposé des expériences immersives et n'a pas hésité à... Et donc la conception des musées et des centres d'interprétation, tout l'accueil du tourisme de mémoire en Flandres, c'est... Je ne sais pas s'ils ont de l'avance en tout cas c'est très différent de chez nous et ils s'en sont préoccupés bien avant. Peut-être parce qu'ils avaient bien identifié avant nous que c'était une source de revenus et ce qui fait qu'aujourd'hui, enfin, on rame maintenant pour, par exemple, les nouvelles générations, elles ont des conceptions un peu différentes mais grosso modo les Anglais ils passent trois jours en Belgique pour un jour en France. Parce que il y avait, ils avaient pris le leadership, tous les battlefields tours, partent de là-bas et puis ils se concentrent plus sur les sites belges avant généralement de traverser rapidement l'Artois qui n'a pas, enfin le Nord Pas de Calais qui n'a pas de site aussi majeur en tout cas, enfin, dans la hiérarchie maintenant, les sites belges, Passchendaele et tout ça, sont plus importants. Et c'est des trucs cons mais alors je ne sais pas comment, il faudrait creuser ça un jour mais il y a à Ypres, il y a le Grand mémorial de la porte de Menin, qui est un grand mémorial, plus petit que celui de Thiepval presque plus petit mais plus impressionnant que celui d'Arras mais je ne sais pas comment ils ont obtenu que tous les soirs à 18h, il y a un clairon qui vienne sonner. C'est une grande porte sur laquelle comme un arc de triomphe mais en plus gros et vous avez le clairon qui sonne tous les soirs à 18h, à 19h je ne sais pas à quelle heure. C'est con mais c'est, enfin c'est con, mais d'entendre ce clairon qui résonne dans le lieu, ça donne la chair de poule et du coup tous les Battlefields sont là à 18h, et forcément dormir tous les soirs à Ypres là où généralement ils passent chez nous à midi.

JG

Et même c'est drôle, parce qu'on voit dans les expériences de réalité virtuelle et des expériences numériques immersive d'une manière générale en France, il n'y en a pas vraiment en fait, celle

de Bullecourt est à peu près la seule, enfin il y en a d'autres du moins dans les tranchées mais il y en a pas vraiment en fait, bah c'est toujours un peu à côté du sujet par contre effectivement en Belgique... Il y a aussi War Remains qui est une expérience américaine Alors c'est le grand show, avec toute la plate-forme immersive autour du casque qui reproduit les tranchées enfin on sent que c'est complètement différent du coup ça se ressent aussi jusque-là quoi

FB

Dans les reconstitueurs, il y a aussi les sonneurs de cornemuse, les pipe bands, on n'en a quelques uns ici soit individuels soit constitués en pipe bande, qui s'habillent en tenue écossaise, qui reprend l'uniforme des musiciens de l'armée, ils mélangent l'uniforme à la fois il y a le kilt mais aussi il y a des choses plus militaires, et c'est des gens qui.. J'en connais au moins deux, il y a le Somme Battlefields Pipe Band qui est le plus ancien, qui est assez sérieux je dirais, mais leur porte d'entrée au départ, ce sont des musiciens, ce sont des joueurs de cornemuse, et qui du coup, qu'on fait venir facilement sur les cérémonies commémoratives, c'est vrai qu'un son de cornemuse dans un cimetière tout de suite ça.. en terme d'expérience, voilà ça donne une solennité. Et on n'en a nous ici un à Arras, c'est un professeur des écoles qui accepte, mais lui aussi est dans une démarche assez saine je dirais, mais qui aime bien jouer ce rôle-là et qui est professeur donc il a aussi une volonté de transmission aussi à ses élèves etc.... Et c'est un de nos professeurs qui était le plus investi sur le sujet mais qui aime aussi incarner ça. Et j'en connais un autre dans le secteur où c'est un peu plus le fondement, la passion de l'histoire, elle est plus diffuse. C'est qu'on les a faits... Ils acceptent ce que n'accepteraient pas... Je pense que le Somme Battlefields Pipe Band, joue principalement, soit fait des concerts, soit joue pour des cérémonies alors que l'autre, je vous retrouverai le nom, ils acceptent de venir jouer à la ducasse c'est-à-dire à la fête du village, pour animer n'importe quoi. Je les ai connus d'abord sur des courses pédestres, où on cherche toujours, dans le sud vous avez les bandas, chez nous les harmonie municipales c'est pas aussi festif, c'est pas toujours aussi festif, et donc on cherche des animations, on fait venir des groupes de Rock, pour animer les parcours et ben eux, ils font souvent... Et donc ils sont avec leurs kilts etc. il joue des airs traditionnels que l'on joue lors des cérémonies, ils vont facilement prendre la pause ou enfin avoir un vernis un peu commémoratif mais c'est pas leur moteur, c'est pas le même moteur. Sans pour autant leur jeter la pierre, moi je les ai faits, en temps qu'organisateur, j'ai cautionné le fait qu'on les fasse venir pour animer des courses pédestres que j'organise mais j'ai bien senti que ce n'était pas le même profondeur que d'autres que j'ai fait venir à titre professionnel pour des commémorations.

JG

Je mets aussi en perspective, parce que je suis rwandaise, donc ma famille a vécu le génocide et du coup cette question de comment on transmet cette mémoire est très intéressante, pas de comparer mais de comprendre toutes ces façons de faire entre guillemets, qu'on a, qu'on connaît, un petit peu en Europe et de voir ce qu'il se passe là-bas parce qu'on est dans une mémoire très vives, parce qu'on est encore il y a encore des génocidaire qui côtoient des victimes dans la vie de tous les jours, c'est très... Et donc on retrouve un peu ses tabous, cette envie d'aller un peu plus loin que juste citer des noms de victimes, enfin voilà c'est en train de se construire...

FB

Oui quand je parlais, j'ai évoqué un peu ça, la Seconde Guerre mondiale qui est venu un peu occulter la Première ou perturbé la mémoire de la Première, il y a ce contexte-là, et de enfin, il y a une revanche d'un conflit sur l'autre et derrière justement nous, le contexte de l'après Seconde Guerre mondiale avec c'est cette chape de plomb, c'est tabou, justement on ne voulait pas savoir ce qui s'était passé pendant la guerre parce que entre ceux qui collaboré, profité, résisté et résisté de la dernière heure etc. C'est très très lourd. Mon père a écrit, enfin, participé avec le club d'histoire locale à l'écriture de l'histoire d'une commune périurbaine de d'Arras, le premier livre qu'ils ont fait ils l'ont arrêté à 1939. C'était dans les années 1980, 1990, ils disaient non à partir de là on ne peut plus parce que on ne peut pas écrire que, il suffit que les gens vivent

encore et donc un, les gens ne veulent pas nous raconter et puis deux, on ne peut pas écrire que untel a fait ça et qu'un tel a machin... Et donc ils avaient arrêté en 1939. Et ce n'est que 20 ans après qu'ils ont écrit le tome sur la Seconde Guerre mondiale parce que les gens étaient morts et puis on commençait à rentrer dans l'histoire et non plus dans le...

JG

J'ai constaté la même chose à Toulouse, j'ai découvert un livre qui parlait du massacre de Buzet-sur-Tarn qui est quand même juste à côté de Toulouse, qui est situé au même titre que Oradour-sur-Glane ou d'autres sites dont on ne parle jamais. Et dans ce livre j'ai découvert toutes les références dans l'espace urbain à Toulouse, de la Seconde Guerre, le nom des rues, les stations de métro, qui avait disparus, et je me dis c'est assez fou, la personne qui a écrit ce livre elle avait encore des difficultés, elle a réussi à faire parler des gens mais il y a eu tellement de pression et de méfiance des gens les uns envers les autres, est-ce que tu as collaboré on ne sait pas, bah nous on vient de, nos ancêtres ont collaboré parce que, donc on ne veut pas en parler parce que voilà mais en même temps il faut enfin il y a une espèce de confusion et on se rend compte que c'est très difficile à dénouer mais pourtant petit à petit on progresse et c'est intéressant d'assister à ce phénomène. Aujourd'hui à Buzet sur Tarn, depuis un petit moment il n'y a presque rien, de temps en temps il y a des gens qui viennent mettre une gerbe et c'est tout, ça s'arrête là. C'est vraiment intéressant de voir toutes ses mémoires... Je n'ai pas le droit de travailler, mon directeur de thèse m'a dit non ça c'est trop récent remonte dans le temps un petit peu...Rire

FB

Il faut en laisser un peu pour les autres

JG

Mais c'est compliqué mais déjà je vois sur la Première Guerre mondiale c'est déjà très compliqué parce qu'en fait finalement, on disait il y a peu de choses, on commence à peine à vraiment en parler, à sortir de la censure, donc on imagine que...

FB

Oui ça fait 20 ans que je suis témoin et j'ai vu les choses à changer, des choses qui ne pouvaient pas se dire à l'époque qu'on peut commencer à dire maintenant, il y a des fractions

JG

Avec le génocide aussi, on est un peu dans ça, avec l'ouverture et la volonté un petit peu d'ouverture des archives et une première reconnaissance même d'ailleurs très très récente, donc « oui la France a participé au génocide mais pas pour les bonnes raisons », mais c'est dur encore. Parce que pour accéder aux archives aujourd'hui, il faut être historien, chercheur, avoir des autorisations etc. Donc ce n'est pas du tout accessible en soi, il y a toutes ces questions qui se posent mais du coup ça prend... Oui ça se développe... C'est assez intéressant et puis même ses différences d'appropriation de mémoire, comment la communauté le gère avec aussi sa propre culture. Hier le maire de Neuville me disait qu'entre les Tchèques, les Slovaques, et les Polonais, on ne peut pas faire de commémoration commune, ils n'ont pas voulu. Parce que pour les Tchèques et les Slovaques c'est très officiel, très solennel, il faut que ce soit vraiment strict etc. Alors que les Polonais bon bah on fait la fête, on mange et puis voilà mais du coup, ils l'ont fait une fois ensemble et après ils ont dit ah non non ce n'est pas possible.

FB

Et je crois que, je ne sais pas si c'est toujours le cas mais depuis la séparation de la Tchécoslovaquie, c'est une année les tchèques qui viennent et l'année suivante les Slovaques, même entre tchèques et slovaques ils ne viennent pas ensemble

JG

Il me disait aussi que l'organisation, enfin ils étaient tombés d'accord sur le fait que chacun organise un an et que ça tourne

FB

Mais c'est ça, mais c'est pas la commémoration tchécoslovaque, en fait une année ils viennent les tchèques et une année c'est les slovaques.

JG

C'est intéressant de voir qu'il y a toutes ces rivalités malgré tout... J'ai dû l'écrire quelque part j'ai des notes en bataille c'est ça qui est frappant je trouve sur la première guerre mondiale, c'est cette dimension multiculturelle qui vient complexifier je dirais le travail de mémoire c'est particulier. Là je commence un peu à m'intéresser aux Australiens du coup mais j'ai pas encore...

FB

Et c'est pipe bands là enfin, les Écossais, c'est ici lors de la bataille d'Arras que finalement les Écossais ont été le plus réunis. Parce qu'en fait les Écossais n'ont pas, dans l'armée britannique, ils n'ont pas, c'est l'armée britannique, dans l'armée du royaume, du Royaume-Uni, dans laquelle il n'y a officiellement pas vraiment de distinction entre un Irlandais, un Gallois et un Anglais est un Écossais. Sauf que là aussi comme nous on l'a fait en envoyant les Polonais se faire tuer, les Marocains et les Tunisiens se faire tuer dans les endroits les plus périlleux, les Anglais ont largement envoyé des Écossais, les régiments venant de régions, majoritairement composés de soldats venant de région écossaise, au casse-pipe et donc c'est, notamment, donc la plupart du temps pour éviter peut-être le phénomène identitaire ils étaient plutôt disséminés chacun... Et lors de la bataille d'Arras, en 1917, c'est la seule fois enfin c'est là où ils ont été plus massivement rassemblés. Et il y a, il y a eu, à l'approche du centenaire, des velléités de construire un mémorial, parce que les Écossais n'ont pas de mémorial du coup. Il y a des, il existe des mémoriaux par rapport à certains régiments notamment des Irlandais ont plus ou moins, un lieu qui peut faire office de lieu de mémoire irlandaise, il y a la tour d'Ulster, près de Thiepval, qui doit être lié un régiment parce qu'il y en avait pas beaucoup des régiments irlandais, les gallois en plus ou moins aussi des lieux et les écossais n'ont pas vraiment de lieu. Il y a un petit monument d'Arras, il y a un régiment écossais mais ce n'est pas... Et le gouvernement britannique a toujours été contre l'idée d'avoir un lieu dédié aux écossais. Donc ce sont des Écossais qui voulaient faire ériger ce monument et avec le, lorsque les indépendantistes écossais ont été majoritaires au gouvernement, ils ont appuyé ce projet. Donc on a eu, au départ, c'était des gens qui venaient de leur propre chef, une association grosso modo qui venait prospecter pour trouver un lieu pour faire ce monument écossais et qui pour l'instant ne s'est pas fait, parce que le gouvernement écossais soutenait mais sans soutenir, disons que le premier ministre écossais soutenait à titre personnel l'initiative mais ils hésitaient à soutenir officiellement, à ce que le parlement soutienne officiellement. Donc on avait trouvé un lieu potentiel pour ériger ce monument et on a reçu, mon directeur enfin, le président enfin par ricochet le président ne pouvait pas, mon directeur et par ricochet moi éventuellement, on a reçu une invitation officielle au parlement écossais pour venir au lancement officiel du projet et puis 15 jours avant ça a été annulé. Et on a plus jamais eu de nouvelles officielles. Et pour l'instant c'est retombé dans les oubliettes mais ça pourrait ressortir... Il y a eu une initiative régionale ici de créer des jardins, qui s'appelle les jardins de la paix, c'est une association qui crée des jardins contemporains, qui a initié de créer des jardins contemporains sur la thématique mémorielle à travers la France et donc de confier, c'est une initiative qui vient d'Amiens, c'est une association qui organise des festivals de jardin à Amiens, et qui a développé cette branche là en plus. L'association s'appelle Arts et jardins. Et le concept c'est que pour chaque site, chacun des jardins est dédié à l'une des nations qui a combattu et ils font un appel à projets auprès de paysagiste issus de ce pays. Et lorsqu'ils sont venus en disant ce serait bien qu'il y ait un jardin à Arras, naturellement on a proposé que ce soit un jardin écossais, donc on a créé un jardin de la paix écossais, entre la citadelle et le mémorial britannique qui est à côté. Et donc à l'occasion de l'inauguration de ce jardin, on a reparlé un petit peu de ce projet de monuments mais c'est pas... Toujours protocolairement, on doit s'adresser au Royaume-Uni enfin au gouvernement

britannique et pas au gouvernement... Donc on marche sur des œufs pour ne pas fâcher les uns et en même temps il ne faut pas dire non aux autres. Et pour l'instant ça c'est un sujet qui n'est pas encore mûr parce que c'est pas réglé chez eux. Et officiellement du gouvernement britannique ne reconnaît pas qu'ils ont plus sacrifié les Écossais que d'autres alors que il y a des travaux d'historiens qui montrent que statistiquement il y a eu pour 100 soldats écossais engagés, par rapport à 100 soldats anglais, il y a plus d'écossais qui sont morts.

JG

C'est comme les tirailleurs sénégalais en France quoi... L'histoire se répète, c'est intéressant...

FB

Et à l'occasion du centenaire de la commune, et malgré tous les lieux sont importants pour incarner et pour faire vivre une mémoire, parce que quand il n'y a pas de lieu ou pas de lieu assez fort ça a tendance à disparaître. En septembre 1915 il y a ce qu'on appelle la troisième bataille d'Artois et qui est encore à nouveau une bataille de diversion, sur des secteurs plus localisés, plus restreints, et mais il y en a, à Loos-en-Gohelle près de Lens ce sont des anglais qui sont affectés, il y a à nouveau un assaut sur Notre-Dame de Lorette, donc ça fait partie de la mémoire de Lorette, et il y a un assaut au sud d'Arras sur le secteur, c'est la vallée du Crinchon, sur un secteur très localisé, et cet assaut, cette bataille est encore un échec monumental, un gâchis pas possible, on ne gagne pas 1 m, il y a des milliers de soldats qui meurt, à Lorette ça fait partie de la mémoire de Lorette, à Loos-en-Gohelle les Anglais et les Britanniques ont créé un mémorial et ça fait partie des sites de second rang mais important à visiter pour les sites britanniques et puis au sud d'Arras, comme il ne reste aucun cimetière français, les morts qui sont là n'ont pas été enterrés ou ont été rapatriés à Lorette et. Localement il n'y a pas eu d'initiative à l'époque pour créer un quelconque mémorial donc il n'y a aucun lieu de mémoire officiel qui commémore cette bataille enfin, le fait que lors de la bataille d'Artois, il y a eu aussi un assaut là. Et même dans les livres d'histoire on n'en parlait quasiment pas parce que c'est arrivé à un niveau de détail, c'est un détail de la bataille la moins intéressante, la moins importante parce qu'elle n'a eu aucun impact, aucun enjeu etc. aucun impact si ce n'est des milliers de morts qui sont... Donc du coup c'est vraiment, et il y a eu pour le 90e anniversaire, il y a une commune qui a mis, qui a fait un petit truc, mais moi-même alors que ça fait 10 ans que je travaille sur le territoire je l'ai découvert par hasard. C'était la commune qui toute seule dans son coin avait mis la plaque et puis ça ne s'était pas su et puis c'est un lieu minable enfin, c'est un lieu où on ne ressent rien, c'est au bord de la voie ferrée, l'expérience a très peu d'intérêt et c'est juste une stèle donc ce n'est pas rentré dans les pratiques, et c'était pas rentré dans les guides touristiques. Et puis la commune d'à côté, je ne sais pas comment, le nouveau maire, peut-être en ouvrant les archives au grenier de la mairie, il s'est rendu compte que en fait sur sa commune c'était des tirailleurs tunisiens qui avaient été là et quasiment aucun n'avait réchappé et c'était totalement passé sous silence enfin personne ne se souvenait de ça. Et donc, il y a une association de la commune qui a travaillé sur le sujet et à l'occasion du centenaire ils ont créé un petit monument dédié à ces tirailleurs tunisiens, avec le soutien de la communauté tunisienne de France par contre ils n'ont eu aucun retour et aucun soutien officiel de la Tunisie. C'était des tirailleurs tunisiens mais la Tunisie a refusé de s'associer à ce...

JG

Est-ce qu'ils ont avancé une raison, un argument ?

FB

Alors c'était au moment si je ne me trompe pas, le maire m'en a reparlé l'autre jour, je crois que c'était aussi une période assez troublée, je pense que c'était au moment de la révolution enfin à ce moment de révolte qu'il y a eu en Tunisie ces dernières années, le printemps Tunisien je crois... Bref je pense que c'était un peu à ce moment-là et que, mais encore aujourd'hui il disait on a pas trop insisté et le gouvernement français nous a pas trop aidé, il nous a dit bah laissez tomber, mais ils n'ont pas réussi à avoir... Et du coup son initiative enfin, son monument il

existe mais ça reste pour le coup c'est une stèle en marbre à côté de l'église et à côté du monument aux morts, mais ça n'a pas eu d'impact à part vraiment très localement mais ça retombera vite dans l'oubli. Ils ont balisé un petit circuit dans la commune et voilà mais pour en revenir à mon point de départ, pour que ça ait du sens et que ça prenne la lumière il faut que ça ait un certain... Faire juste une stèle en marbre sur 2 m², ce n'était pas suffisant pour les fraternisations pour obtenir ... Et du coup comme en plus on a réhabilité une friche, le terrain était en friche, ça coûtait assez cher et qu'on a refait en plus le parking du cimetière français pour que soit propre, c'est un coûté globalement 1 million à la collectivité, aux collectivités avec une partie de mécénat quand même, et de crowdfunding mais c'est un peu beaucoup 1 million peut-être, mais on l'aurait fait pour 30 000 € on aurait pas atteint les objectifs et ça n'aurait servi à rien. Il fallait au moins ça. Il fallait un certain niveau pour que ça prenne du sens.

JG

En fait, il faut une reconnaissance officielle... C'est très intéressant ce que vous me dites, là pour le coup ça me fait penser vraiment, écho direct à la stèle du génocide à Toulouse qui est une minuscule stèle pour laquelle la communauté s'est battue pendant des années et autour de laquelle on a bien du mal à fédérer. Et justement en vous écoutant je comprends effectivement qu'il n'y a pas de sens, les officiels ne viennent pas bon « oui le maire va venir » mais le maire ne vient jamais,...

FB

Et pour le coup, euh... moi en travaillant sur le panorama des monuments existants pour éviter de reproduire etc. En creusant, alors que ça faisait un an qu'on essayait de lever des fonds etc. avec l'argumentaire disant que ce sera le premier monument pour la paix etc. On s'est rendu compte qu'en fait il y avait déjà plein de monuments pour la paix et notamment qu'il y avait déjà ailleurs, notamment en Belgique, qui il y avait au moins deux ou trois autres déjà stèles en mémoire des fraternisations mais qui étaient des initiatives locales. Enfin c'est ce que je vous disais au début, il y en a une dans la commune, dans le cimetière où est enterré Barthas, dans le sud de la France mais en Belgique aussi ils avaient fait des trucs mais comme c'était des initiatives locales sans soutien officiel et bien c'était resté... Et les Anglais n'ont pas voulu, enfin des Anglais, on est allé pour essayer d'avoir des financements de l'Allemagne et du Royaume-Uni pour ce monument des fraternisations on n'en a pas eu. On a pas réussi en Allemagne et j'ai accompagné le président à l'ambassade britannique à Paris on a été très bien reçu, ils nous ont dit que c'était une très bonne initiative, qu'ils approuvaient, qu'ils nous soutenaient moralement mais que eux-mêmes ayant un programme commémoratif ils ne pourraient pas, ils ne donneraient pas d'argent et d'ailleurs ils ont fait eux-mêmes un monument euh.. Peut-être que je mélange mais en tout cas ils avaient lancé un autour de cette idée de fraternisation et eux, parce qu'ils sont un pays de football, ils avaient fait le choix d'accès sur le côté football, et donc ils ont inauguré en Angleterre un monument dédié à cette thématique-là. Ils ont lancé un concours auprès des enfants je crois, pour avoir des idées pour ce monument et donc c'est un terrain de football enfin... C'est vraiment tout autour de la thématique du football. Ça a été inauguré par je ne sais plus quel prince si c'est Harry ou William, mais ils l'ont fait en Angleterre et puis je n'en ai plus jamais entendu parler, je me suis moins intéressé à la question mais je pense que ça n'a pas eu, enfin ça a peut-être eu un écho en Angleterre mais en tout cas, pas ici. Et je crois qu'il y a eu dans le même temps parce que je voyais ça d'un œil inquiet, il y a eu aussi durant le centenaire un autre monument dédié à la thématique des fraternisations, il faudrait que je vous retrouve le truc parce qu'il me semble que de mémoire, ils ont recréé une tranchée et c'est pareil ça n'a pas eu, je pense que ça n'a pas eu autant d'échos qu'a pu avoir le nôtre, même si j'ai du mal à mesurer l'écho mais en tout cas, ce n'est pas revenu jusqu'à moi. Ce qui montre bien qu'on a réussi à rentrer dans les radars et c'est pour ça aussi que ça intéresse, que Timescope c'était une aussi une façon de continuer à être dans les radars

JG

oui c'est vrai que enfin c'est ce sont mes recherches mais c'est Timescope qui m'a amené c'est cette entrée particulière pour le coup. C'est très intéressant. Je découvre vraiment un monument différent, je ne m'attendais pas du tout à ça et je trouve ça vraiment intéressant de voir toute l'historique de ce projet et la vision que vous avez porté autour je trouve que c'est très intéressant. Il faut que je creuse encore. Et puis je pense que le monument pour la paix sont particulièrement importants, on fait des monuments en souvenir de la guerre mais il faut aussi se souvenir de la paix, de ces moments où l'humain reprend le dessus et que c'est particulièrement important

FB

Et ça paraît... Ça paraît fou mais en fait c'est pas si simple que ça et c'est très casse-gueule. Et c'est là où quelque part, je suis content qu'on ne s'en soit pas si mal sorti que ça, parce que, On a eu une autre initiative après qui m'intéressait qui voulait faire un mur de la paix...

JG

Un mur de la paix ? Symboliquement c'est...

FB

Et du coup j'ai fait des recherches sur le mur de la paix et c'est comme ça que j'ai découvert l'existence à Paris du Mur de la paix, il y a un monument qui s'appelle le Mur de la paix je crois, d'ailleurs le nom est déposé. Et c'est très controversé parce que c'est Marek Halter, c'est l'épouse de Marek Halter qui est à l'initiative de ce monument et donc le côté conflit israélo-palestinien vient se calquer et donc c'est interprété alors que c'est.. Artistiquement et graphiquement pense ce qu'on veut mais cela aussi des murs en verre sur lesquels c'est écrit paix en toutes les langues de la planète je crois, enfin un truc comme ça. Certains détestent parce que c'est construit dans le jardin, dans l'axe de la Tour Eiffel dans le Champ-de-Mars, et c'est au bout du champ de Mars. Et là on n'en a reparlé parce qu'ils l'ont déplacé, ils l'ont démonté, il y a des gens qui étaient contre parce que c'était considéré comme quelque chose de propalestinien si je ne me trompe pas, d'autres qui étaient contre parce qu'on venait mettre ça dans le champ de Mars et après d'autres qui étaient contre parce que derrière la Ville de Paris l'avait entretenu et que c'était régulièrement tagué, c'était rayé, c'était moche, c'était dégradé, et donc certains disaient et bien soit vous le laissez soit vous le laissez et vous l'entretenez soit vous le retirez, et là comme ils ont construit à la place le Grand palais temporaire, il a été démonté mais, ça fait à nouveau polémique parce qu'ils veulent le reconstruire ailleurs et là où ils veulent, il y a encore des gens, enfin c'est dans un square et il y a des gens qui ne veulent pas qu'on démolisse le square, enfin qu'on vienne poser ça dans le square parce que c'est leur square, et donc ce qui paraît consensuel d'un monument pour la paix en fait, ce n'est pas facilement interprété et il y a la dimension politique derrière... Après entre la dimension politique et la dimension religieuse, interreligion et est-ce que la paix c'est plus une religion qu'une autre et il ne faut pas que ce soit... Parce qu'on a eu ce... Nous on s'en sort à Arras, dans ces cas-là on fait des cérémonies interreligieuses, on n'en a fait plusieurs à la cathédrale où tous les cultes sont invités ou sont représentés et là il ne fallait pas, on a eu pour le Monument des fraternisations, on a évité de, parce que spontanément il y a des mouvements, des associations catholiques qui voulaient nous soutenir et on a été très prudents pour ne pas s'afficher comme étant catholiques, chrétiens, donc on a refusé les soutiens à connotation religieuse. Et pareil, on a été très prudents donc à l'occasion du centenaire il devait y avoir un grand rassemblement pour la paix, il a eu lieu mais les organisateurs voulaient lui donner justement une dimension comment on dit, pas laïque mais en tout cas universelle et que ce soit le grand rassemblement pour la paix d'Arras, c'est resté le grand rassemblement de la paix des chrétiens d'Arras. Et ils voulaient s'installer sur l'espace public finalement ils se sont installés en grande partie dans les jardins de l'évêché, dans un lieu qui leur appartenait parce que... Alors que moi au départ quand c'est arrivé, ça me paraissait une bonne idée, pourquoi pas soutenir le truc mais...

JG

Après peut-être est-ce qu'il y a une question de positionnement si je reprends le mur de la paix à Paris, on est sur une mémoire encore très vive et encore très difficile, est-ce qu'on pourrait parler d'un Mur de la paix peut-être plus élargi ou à partir d'un monument plus ancien est-ce que ça aurait été la même chose est-ce que c'est... Je suis passé très rapidement au centre, comment il s'appelle le Centre mondial pour la paix quelque chose comme ça, et je dois dire que je suis sorti en posant une question à la dame mais c'était très recentrer vraiment. Mais alors vraiment. Donc je me suis dit ok il y a des expositions temporaires, d'accord mais quand même, et du coup quand j'ai posé la question elle ne savait pas quoi me répondre oui mais enfin quand même on a un petit truc, on a fait une petite exposition sur le Mali et dans la boutique, ok il y a des expositions temporaires mais normalement la boutique reflète quand même aussi la vision de l'institution rien Mais rien sur les conflits qui ne sont pas européens. Je n'ai pas regardé en détail tous les titres mais c'était assez choquant finalement parce que bon quand même l'Europe alors c'est autour de l'ONU tout ça et puis après il y a européenne, voilà, mais ils ont quand même agi dans le monde entier... C'était vraiment ça m'a particulièrement interpellé vraiment et c'est pas le seul malheureusement être comme ça.

FB

Alors c'est le mémorial 14-18 à Notre-Dame de Lorette, c'est au pied de la colline de Lorette, et c'est un projet qui est là aussi quasiment 20 ans à accoucher, et au départ justement pour lui donner un côté international et un côté... Pendant longtemps le projet s'appelait Centre européen de la paix et il y avait une prémisses, il y avait un premier bâtiment qui était un petit musée 14-18 mais qui s'appelait Centre européen de la paix. Alors qu'à l'intérieur c'était vraiment un petit musée local de 14-18 et donc il y avait l'ambition d'en faire un truc à l'échelle de ce que c'est devenu mais en faisant un Centre européen de la paix, il y a une association avec un salarié permanent qui a travaillé pendant cinq ans là-dessus, le terrain était acheté etc. et puis ça n'a jamais ça n'a pas abouti et finalement c'est la Région qui a fini par faire aboutir le projet, pour parachever le travail sur les chemins de mémoire et compléter l'Anneau de la mémoire en Lorette, ils ont accepté, la Région elle a aussi accepté de financer et c'est devenu un centre d'interprétation sur la Première Guerre mondiale et sur la Première Guerre mondiale dans le Nord Pas de Calais grosso modo, mais comme ça a été financé, porté par la communauté de Lens Liévin, Lens et Liévin c'est deux grandes villes du bassin minier qui forment une communauté d'agglomération et du coup ils devaient, au départ inauguré c'est mémorial 14-18 de Notre-Dame de Lorette ça s'appelait Lens 14-18 alors que ce n'était pas Lens, mais ils avaient voulu mettre Lens dans le titre et les gens ne comprenaient pas ce que c'était et au bout de deux ans ils ont dû changer le nom, et finalement on n'y parle pas de la paix on n'y parle bien de la guerre. Parler de la paix c'est autre chose. Mais pour ne pas faire, pour ne pas montrer le côté guerrier et valorisation de la guerre il y avait au départ le parti pris de dire on va parler de la paix, et c'est quand même alors... Il va falloir m'arrêter parce que vous allez rater votre train...

JG

oui, il va peut-être falloir que j'y aille effectivement... Rires

FB

Je termine avec ça, je fais le parallèle avec euh, ça va concerner votre sujet, l'inscription à l'Unesco des sites commémoratifs, enfin des sites de la première guerre où il y a tout un dossier qui a été monté pour inscrire à l'une Escaut grosso modo au départ les lieux de mémoire de la Première Guerre mondiale pour rentrer dans les critères de l'Unesco le projet a dû être, pour lui donner une valeur universelle exceptionnelle parce que c'est ça ce qui est inscrit à l'Unesco sur la liste du patrimoine mondial, il faut une valeur universelle exceptionnelle quelque chose qui montre que c'est un apport à l'humanité et qui doit être partagé avec l'humanité hors la guerre ce n'est pas un apport à l'humanité. Et donc ils avaient réorienté le dossier sur les sites funéraires de la Première Guerre mondiale parce que ce serait le premier conflit où on a une commémoration, une prise en compte individuelle des soldats et on commémore les soldats, de

façon généralisée et organisée, alors que jusque encore les premiers mois de la guerre, à la fin d'une bataille, on met tout le monde dans un charnier et on rebouche, et on ne sait même pas qui est là. Et donc c'est au cours de la guerre, devant l'ampleur qu'on commence à compter et derrière qu'on va commémorer chaque soldat avec des méthodes différentes mais au moins on sait qui est mort et on va essayer de se souvenir de qui est mort. Et le dossier a passé toutes les étapes sauf que arrivé devant le comité qui doit décider, le comité de l'Unesco a dit on ne décide pas parce que si on commence à reconnaître une valeur universelle exceptionnelle au conflit de la Première Guerre mondiale on sait que demain on aura 50 dossiers et qu'on va devoir arbitrer à savoir si tel conflit a une valeur mondiale ou pas avec toutes les questions d'instrumentalisation de la mémoire par rapport à ça et donc l'Unesco a dit on ne décide pas, on va poser un cadre, on va définir un cadre, disant comment est-ce qu'on traite les lieux commémoratifs des conflits et à quel titre ça peut ou pas être considéré comme ayant une valeur universelle exceptionnelle. Et je ne serai pas étonné que le dossier reste très très longtemps dans le tiroir de l'Unesco parce que voilà... Toutes ces questions des génocides, de tous les conflits et qui demandent, et ce qu'on va valoriser celui qui a gagné, perdu, le degré, qui est victime, qui est coupable... Et c'est pour ça je termine vraiment là-dessus, un moment j'ai dit que je n'étais pas à l'aise avec la Seconde Guerre mondiale parce que c'est, c'est en train de changer mais, pour moi la Première Guerre mondiale on est tous coupables, on la voulait tous, tous les pays de l'Europe n'attendait que ça et on a tous été aussi idiots et aussi barbares les uns que les autres, quand on regarde il y a autant de barbarie d'un côté que... Et donc quelque part, je suis à l'aise pour construire une mémoire là-dessus alors que la Seconde Guerre mondiale avec le côté, il y a des gentils, il y a les méchants, avec l'horreur de ce que les nazis ont fait, la Shoah, est-ce qu'on peut commémorer le conflit sans parler de la Shoah et est-ce que on est vraiment, nous les victimes en France parce qu'on a été envahis par l'Allemagne mais à quel point, est-ce qu'on ne les a pas... Je suis beaucoup moins à l'aise pour parler de cette mémoire là et parce que je ne suis pas sûre qu'on se voit que les victimes en même temps, on a été envahi par l'Allemagne et on a... Et donc ce côté-là, et donc c'est pour ça que moi je suis encore plus, je... Je n'adhère pas du tout quand je vois des gens qui montent sur des jeep pour jouer au GI et qui viennent libérer le pays, ça me met extrêmement mal à l'aise parce que je trouve que c'est... Mais c'est encore aussi un peu tôt peut-être, et ce côté jugement sur la... Et y a-t-il des bons et des méchants... Et quand on voit la fascination que le régime nazi exerce encore avec tous les... les documentaires sur RMC sur les plus gigantesques constructions nazis, machin... On voit bien que ça fascine.

JG

Mais il y a des choses qui restent encore moi je vois par rapport au génocide des Tutsis au Rwanda, du coup au Burundi on a eu ce qu'on a pas osé appeler un génocide, mais c'était juste une question de chiffre un, quelques dizaines de milliers de personnes, bref mais c'est vrai que aujourd'hui enfin depuis 2015 avec le président qui est mort justement du Covid après avoir dit que le Covid n'était pas entre au Burundi, bref toutes ces tensions ethniques on s'est rendu compte qu'elles étaient particulièrement présente et toujours très très vives et que c'est ça qui a permis, le fait que ce président refasse un troisième mandat et massacre la population, parce qu'il faut le dire, c'est ce qu'il a fait, ce qu'on a appelé un génocide au compte-goutte donc ce n'était pas des grosses rafles comme on a pu le voir parce que en fait les méthodes étaient sur souvent les mêmes que pour la Seconde Guerre mondiale, du coup, là c'était des plus petites rafles, on faisait disparaître les jeunes etc. mais de manière récurrente et très régulière donc on est quand même dans quelque chose de particulier et on se rend compte que voilà... Et au Rwanda du coup on a senti une petite réminiscence revenir, et on est toujours très très prudent sur comment on parle de... Aujourd'hui en fait on est même plus tutsi ou hutu, on est rwandais. Et ça c'est l'histoire. Et donc ça me permet aussi de mettre une distance mais c'est très très proche et on se demande évidemment ce qu'il va se passer quand il va disparaître enfin, à devoir

quitter le pouvoir. Bon il a un peu forcé le troisième mandat aussi mais bon... Donc c'est des questions qui sont toujours hyper présentes et qu'il faudra des années peut-être un siècle deux pour pouvoir les apaiser et en même temps c'est un travail autour de la paix justement la reconstruction de la paix, le Rwanda qui est vraiment très particulier et même les pays du monde entier aujourd'hui viennent prendre leçon auprès du Rwanda pour comprendre comment ça fonctionne et tout c'est normal, notamment ces gachachas, ces tribunaux, c'était une forme de tribune traditionnelle, ce n'était pas du village chez nous ce sont des collines, entre collines ou sur la colline même quand il y avait un problème on le règle dans un tribunal collectif avec la communauté et donc chacun pouvait parler, donner son avis et c'est la communauté qui décide. Et c'est le principe qu'ils ont repris après le génocide parce que justement le gouvernement ne pouvait pas traiter tous les cas il aurait fallu plusieurs centaines d'années pour faire des procès à chacun donc ils ont pris sa partie de reprendre ces gachachas et de les transformer, les faire un petit peu évoluer de manière à ce qu'ils puissent participer à cette reconnaissance et au jugement des génocidaires. Et c'est très très particulier. Je ne vais pas rentrer dans le sujet mais du coup c'est vrai que c'est intéressant de voir ce qu'il va se passer et on se demande vraiment qu'est-ce qu'il va se passer quand Kagamé va devoir quitter le pouvoir, qui va reprendre et est-ce qu'on ne va pas retomber encore dans tout ça parce que c'est encore là on ne peut pas durer et que... C'est particulier... Bon... Je vais terminer sur ça. Merci c'était vraiment passionnant, vous avez une vision hyper large et approfondie, c'était vraiment enrichissant.

Retranscription entretien : Manon Folliard

Date : 4 Octobre 2022

Interviewé.e : Manon Folliard, ex médiatrice de la tranchée de Chattancourt, titulaire d'un M2 recherche en histoire de l'art et d'un mémoire de recherche sur la préservation et la valorisation des tranchées

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour Manon, merci d'accepter de faire cette interview et de répondre à mes questions. Et bah écoute on commence par le début, comment tu es arrivé à Chattancourt, comment tu as rencontré l'association de la tranchée de Chattancourt...

Manon Folliard (MF)

Alors, et bien c'était dans le cadre de mon mémoire. J'ai découvert la tranchée de Chattancourt en cherchant sur Internet tout simplement, des tranchées qui étaient visitables. Je suis tombé dessus par hasard, donc je m'y suis déplacée, je n'étais pas encore en Master, donc j'y suis allé en plein hiver, c'était en mars je me souviens, Donc j'ai rencontré David comme ça, que j'avais eu préalablement au téléphone et donc j'ai suivi une visite avec des scolaires, et ensuite il m'a proposé d'aller y travailler l'été, suivant, non l'été encore d'après, donc là j'avais déjà fait ma première année de Master où je n'ai pas eu de formation en soi, j'ai suivi une autre visite avec lui, ou il m'a demandé de tout simplement répéter ce que j'avais pu entendre pendant cette visite. Or, forte de ma première année de Master, et de mes premières expériences en fouillant dans les archives pour trouver des informations, j'ai modifié un peu ce discours parce que cela ne correspondait pas à l'histoire ni du secteur, ni de la tranchée en elle-même. Choses sur lesquelles il m'a souvent reprise parce que je sentais bien que cela ne correspondait pas à son discours.

JG

Donc il ne t'a pas donné de documents d'archives, de choses...

MF

Non, non, je n'ai pas eu de documents sur comment on faisait une visite, comment on s'occupait des touristes, même pour la billetterie j'étais un peu lâchée avec l'autre étudiant qui était avec moi, on était tous les deux et on gérait ... Il n'était jamais là, il n'était là que le week-end.

JG

Il n'y avait pas de médiateur plus formé dont c'était le métier, ou un peu plus... ?

MF

Non non non, on était les deux seuls salariés et on était étudiant tous les deux. D'ailleurs l'autre, le premier, était étudiant, il était ingénieur santé je crois. Donc rien à voir en soi avec la valorisation ou quoi que ce soit. Et donc, là, dès cet été-là, il faisait des premiers travaux donc sur la deuxième partie, qui n'est pas la tranchée, qui correspond à l'arrière en fait, donc là ils étaient en train de creuser. Donc c'est vrai que j'ai eu aussi ... Alors j'avais déjà vu quelques trucs sur la gestion, mais là j'ai vraiment vu le personnage dans toute sa splendeur puisque c'est là qu'on a découvert le fameux bout d'os, enfin l'os en entier d'ailleurs. Donc le jeune homme, c'était un jeune de 16 ans qui creusait, et il est venu nous trouver en disant, j'ai trouvé quelque chose, donc là moi j'ai envoyé des photos à David, qui est venu le lendemain je crois, mais dès que j'ai envoyé les photos m'a dit non non, mais ne t'inquiète pas, il y avait des vaches il y a 10 ans ici donc ça doit être l'os d'une vache. Or, l'os était au niveau... il y avait plein d'éclats d'obus autour, il y avait des morceaux de tissu, donc on savait pertinemment que ce n'était pas un os de vache. En gros il m'a demandé de l'envelopper, de le mettre dans l'espèce de cave, enfin de stock qu'ils avaient à l'entrée en fait, et voilà. Donc il s'en est occupé le lendemain.

JG

Donc c'est vous qui avez creusé, si je comprends bien, vous avez creusé...

MF

C'est le gamin de 16 ans qui est être payé pour creuser.

JG

Qui était payé pour creuser, avec une méthodologie, avec... Parce que normalement c'est...

MF

Non. Rien du tout. Il creuser à la pelle, on lui demandait de mettre le tas de terre à un endroit, enfin sur le côté quoi, mais on lui a demandé de creuser sur 1 m je crois de profondeur, et il n'y a pas de méthodologie, il n'y avait pas de consignes quant aux vestiges qu'il pouvait trouver là...

JG

Pas d'encadrement, quelqu'un d'adulte par exemple qui connaît, de spécialistes, d'historiens, d'archéologue

MF

Non personne.

JG

Tu en as jamais vu toi quand tu y étais....

MF

Non plus

JG

.... d'archéologue qui sont venus faire des fouilles des choses comme ça

MF

Absolument pas.

JG

Est-ce qu'il y en a eu avant que tu sois là, est-ce que tu as eu des rapports de fouilles...

MF

Non, non non. C'était surtout, même quand ils ont fait les recherches pour pouvoir reconstituer la tranchée, c'est leurs propres recherches documentaires. Je sais qu'il y en a eu quelques-unes quand même, mais ce sont des bénévoles et donc les membres de l'association, David et Stéphane, voilà. Mais il n'y a pas eu de spécialistes, de scientifiques qui se sont déplacés, d'archéologues ou quoi que ce soit. Non non non.

JG

Et donc c'est sur ça qu'ils se sont appuyés pour faire la reconstitution, les panneaux qui sont aussi dans la tranchée ?

MF

Exactement, tout à fait.

JG

Et du coup est-ce que, il y a eu, comment dire, est-ce qu'il y a des supports qui ont été faits, est-ce qu'on t'a demandé de préparer des supports ou c'était tout à l'oral finalement ?

MF

Tout à l'oral. Les supports c'était David exclusivement David qui les gérait, la plupart étaient déjà fait pour ceux qui sont dans la tranchée, donc c'est principalement des témoignages en fait. Il n'y a pas d'autres, il me semble qu'il n'y a pas d'autres textes. Il y a eu à un moment donné, deux ou trois documents qui étaient posés en face de la chambre des soldats, là où il y a les lits superposés, qui mentionnaient un peu la dangerosité des explosifs mais la deuxième année, je sais que ça avait été enlevé. Alors j'ai demandé, David m'avez répondu qu'il ne voulait pas être responsable des accidents des touristes au Mort-Homme, donc ben s'il ne le mentionnait pas, s'il n'en parlait pas voilà ce n'est c'est comme si il n'était pas responsable ce que je trouve un peu bizarre mais bon... Voilà, comme le discours était souvent changeant, je n'ai pas poussé le

bouchon plus loin. Mais oui, mais la question des explosifs de toute façon c'est un gros problème sur ces sites parce que, il n'y a pas de sensibilisation on va dire, de médiation sur la question auprès des touristes, et notamment ben voilà, quand on n'en trouve dans la tranchée, donc là c'est le même premier été, c'est le même jeune qui devait creuser parce que il y avait, évidemment quand il pleut, et on sait qu'il y a potentiellement une nappe phréatique de dessous je crois, ou non une source, il y a une source, donc forcément quand il pleut, l'eau monte très vite donc c'est un endroit, notamment cette fameuse chambre de soldats où il a fallu faire passer des tuyaux pour évacuer l'eau. Donc il a creusé à cet endroit-là et en creusant, il a trouvé un obus dans la tête était détachée mais il y avait quand même une matière verte qui faisait des bulles, enfin au contact de l'eau, donc moi ça m'a paru assez bizarre. Alors je ne sais pas si c'était le contact de l'eau ou de l'air, certainement l'un ou l'autre ou les deux, mais pour moi ça ne paraissait pas sécurisé pour les touristes, donc pareil, une nouvelle fois j'ai envoyé les photos à David, il m'a dit mais non tu remets le caillebotis dessus et vous faites les visites, on verra ça plus tard.

JG

D'accord, donc il a pas appelé... Parce que normalement on appelle la gendarmerie, on appelle les archéologues...

MF

On appelle la gendarmerie. Normalement le premier appel c'est la gendarmerie.

JG

Ce qui n'a pas été le cas ?

MF

Ce qui n'a pas été le cas. Voilà, donc nous on a pris la décision sur place de quand même bloquer l'endroit. On a signalé à David qu'on avait bloqué. Ce qu'il a encore pris sur lui, comme si c'était lui qui avait pris cette décision, alors que ce n'est pas du tout ce qu'il nous a recommandé à l'oral une nouvelle fois, il ne nous a pas envoyé de message, tout se fait à l'oral avec lui. Et donc, nous on a évité de marcher, on a fait des allers retours, on évitait de marcher dans cette zone, et quand il est venu, il a simplement évacué l'objet sans mentionner à qui que ce soit la présence de l'objet.

JG

D'accord, d'accord. Et sur le discours, qu'il porte sur la tranchée aujourd'hui, quel discours il t'a demandé à toi de porter sur cette tranchée, quel est le lien avec le Mort Homme, avec la guerre...

MF

Alors, la question du Mort-Homme elle est assez minime, moi j'ai adapté mon discours après parce que pour moi, Chattancourt c'est la bataille du Mort-Homme, et la bataille de Verdun, donc c'était évident d'en parler maintenant ce n'est pas ce qu'on m'a demandé. Moi, on m'a demandé de poser le contexte rapidement de la Grande Guerre, et de la bataille de Verdun et d'entrer directement dans une histoire de guerre de tranchées qui, on le sait et inexistante à Verdun, hein, même aux Mort-Homme, on est plus sur une bataille d'artillerie, ce n'est pas du tout le discours qu'on m'a demandé. Et quand on entre dans la tranchée ensuite, c'est expliquer chaque abri mais on est vraiment sur un discours qui est basique on va dire, il n'y a pas de complexité, on voit bien qu'il n'y a pas de confirmation scientifique de ce qui est dit, c'est beaucoup basé sur quelques témoignages qui ne sont pas forcément de ce secteur. Qui peuvent être de n'importe quel secteur de la guerre. Et il faut vraiment accentuer sur le côté tous les objets qui sont dans la tranchée sont d'origine, ont été trouvés dans ce secteur là ce qui n'est pas totalement vrai, on sait que, il y a certains objets qui ont été trouvés au chemin des dames, par David, ou peut-être il me semble qu'il y en a des Vosges aussi.

JG

Ah d'accord, ce n'est pas à côté mais bon...

MF

Et bien évidemment sur le côté exclusif de cette tranchée reconstituée, qui n'existe nulle part ailleurs, notamment à Verdun, comme si il n'y en avait qu'une seule.

JG

À l'ouverture quand même, en 2014 quand ils ont commencé les travaux, effectivement il y avait la tranchée de Mogeville qui venait de fermer, et qui était la seule...

MF

Exactement

JG

Parce que tu dis dans ton mémoire que c'est la seule tranchée qui avait été reconstituée mais depuis, effectivement il y en a d'autres.

MF

Alors, officiellement, c'était la seule. Maintenant, quand on demande aux collectionneurs on sait qu'il y'a des particuliers qui, par période, parce que ce n'est pas tout le temps, découvrent des objets, découvrent même des endroits où on voit bien qu'il y a une tranchée, donc il y en a qui ont creusé, et qui ont eu fait visiter dans leur jardin des bouts de tranchées. Pas forcément bien reconstitués, et puis qui les remblayais après, parce qu'ils étaient en train de faire leur potager ou... Donc moi j'en ai eu visité comme ça. Il y en a. Mais, ça reste assez, voilà, ils ne les valorisent pas, ce ne sont pas des sites officiels donc, Chattancourt reste le seul avec une association qui est un peu plus officielle que les autres.

JG

Et du coup ces témoignages qui sont pas forcément issus du secteur, est-ce qu'il indique que c'est justement des témoignages qui ne sont pas des témoignages de soldats qui sont passés dans les tranchées, est-ce que il le dit clairement ?

MF

Non. Non, ceux qui sont affichés dans la tranchée sont marqués Chattancourt ou Mort-Homme, mais il n'y en a aucun, enfin quand il en parle à l'oral il ne mentionne jamais l'origine en fait, il dit que c'est dans un témoignage mais il n'indique jamais l'origine du témoignage.

JG

Et est-ce que tu peux, parce que dans ton mémoire tu parles de l'exemple du gaufrier, est-ce que c'est un exemple comment dire, unique ? Est-ce qu'il y en a d'autres ?

MF

Ah non c'est typique de ce qu'il peut dire. Est-ce qu'il y en a eu d'autres... Alors tu veux dire par rapport au gaufrier, par rapport au manque...

JG

Par rapport au manque d'infos,

MF

Au manque d'infos, qu'il n'avait pas été, au manque d'informations historiques ?

JG

Au manque d'infos, qu'il aurait été issu de la production de masse qui n'avait pas encore commencé à cette période aux États-Unis

MF

Alors là de tête j'en ai pas... Si, il y a eu les masques à gaz, ou il s'emmêlait les pinceaux sur les dates parce que, bah on a pas eu des masques à gaz très perfectionnés tout de suite, or lui présentait comme si on avait eu le premier masque à gaz, très peu élaboré tout au long de la guerre ce qui n'est pas, alors ce n'est pas totalement faux mais ce n'est pas vrai. Parce qu'il y en a eu un à un moment donné, et il ne le mentionne jamais, et quand je lui faisais remarquer il me disait non, faut pas en parler... Voilà. Le problème avec David, c'est que des fois il donne des raisons et des fois il dit non et ça s'arrête là.

JG

D'accord. Donc toujours sans aucune caution scientifique ou historique.

MF

Exactement.

JG

Il n'a pas prévu à un moment de faire une étude, je ne sais pas, est-ce qu'il travaille avec la Drac, est-ce qu'il travaille avec la Région ?

MF

Non, il ne travaille pas, il ne travaille avec aucun organisme. Alors a priori il aurait des subventions donc c'est que quelque part, il doit quand même communiquer d'une certaine manière avec la Région ou avec certains organismes mais ça s'arrête là. Après il a prévu, d'après ce que j'ai compris, de produire un document dit scientifique pour parler de l'histoire de cette tranchée. Mais voilà je n'ai pas de date, je ne sais pas comment il va s'y prendre, je n'ai pas plus de détails. Je sais que plusieurs fois il nous a dit qu'il faisait des articles scientifiques, je n'en ai jamais trouvé. Je n'ai jamais trouvé d'article de sa part.

JG

Moi non plus.

MF

Mais il a dit qu'il participait à des productions comme ça dans des articles... Je n'ai jamais trouvé de trace mais bon...

JG

Mais, parce que il n'a pas de diplôme d'historien, pas de...

MF

Non

JG

C'est un passionné d'histoire, qui...

MF

C'est ça, c'est un passionné.

JG

Et parce que du coup, la question se pose quand même quand on regarde le site Internet, de savoir est-ce que la tranchée passe exactement à l'endroit de la tranchée originelle, on voit que dans des articles, il dit que c'est l'endroit exact, parfois c'est à proximité, du coup c'est très confus, qu'est-ce que tu pourrais en dire toi, est-ce que quand on est dans la reconstitution on est vraiment dans la tranchée à l'endroit exact où est-ce qu'on est à proximité, si oui... Est-ce qu'on est plus ou moins loin ou...

MF

Alors, qu'on soit dans la tranchée de Toulouse ou dans celle de Chattancourt, on est à proximité. Maintenant, celle de Chattancourt on est vraiment, comme je te le disais, à 20 ou 30 m de la tranchée d'origine. Parce qu'elle n'est pas sur ce terrain tout simplement. Maintenant, ça veut dire aussi qu'ils n'ont pas fouillé cette zone donc on a pas de certitudes sur comment elle était, comment elle a été construite, comment elle était structurée, les objets qu'il y avait à l'intérieur... On a très très peu d'éléments en fait sur cette tranchée. Si ce n'est le fait qu'elle existait c'est tout. Après pour la tranchée de Toulouse on a un peu plus d'éléments parce qu'elle était vraiment très proche, elle est à un, aller 3 m maximum de l'emplacement où elle est actuellement.

JG

Mais ce n'est pas l'emplacement exact ?

MF

Mais ce n'est pas l'emplacement exact. Alors encore une fois, ce n'est pas le terrain donc... Mais par contre on a des abris, donc quand ils ont fouillé ils ont retrouvé quelques objets qui pourraient attester de l'emplacement de ses abris, notamment le poste de secours. On a trouvé

énormément d'objets, de déchets en fait liés à une pratique médicale. Donc il y a une quasi-certitude que le poste de secours était dans cette zone, ou très proche. Le poste d'écoute, pareil. Ils ont retrouvé notamment, alors ils ont pu retrouver ce qu'on appelle les boucliers, mais je n'ai pas le bon mot exact en fait, ce sont des boucliers métalliques, et, je vais le sortir je me souviens plus... Enfin ils ont trouvé un autre objet aussi qui atteste que le poste de secours était potentiellement dans cette zone. On sait qu'il y avait un abri d'officier dans la tranchée de Toulouse, certainement entre le poste de secours et le poste d'écoute, ce qui paraît le plus logique, dans la fonctionnalité. Donc pour ces trois abris, on est dans une véracité historique maintenant par rapport au site lui-même, on n'est pas certain. Mais ça fonctionne. Par contre pour les autres abris, notamment ceux qui ont été faits plus tard, je parle notamment de la chapelle, effectivement la chambre qui est faite pour les soldats bon pourquoi pas. Là par contre il y a, pour la chapelle c'est sur, c'est complètement faux, dans une zone pareille même si on est dans une bataille d'artillerie on ne peut pas avoir une chapelle aussi grande à cet endroit, à la limite on a une niche avec une sculpture mais ça s'arrête là. Ce n'est pas un abri d'urgence, ce n'est pas un abri qui demande une nécessité immédiate. Donc ce n'est pas possible. En plus elle est pas du tout sécurisée, il fait noir là-dedans, ils auraient dû mettre de la lumière et l'ont toujours pas fait... Enfin bon... Après le poste de secours ils ont voulu l'agrandir pour peut-être faire un poste opératoire, donc là aussi historiquement, on est pas du tout dans une véracité historique enfin, ça n'a aucun sens.

JG

Mais parce que là on est en deuxième, en troisième ligne ? On est assez proche de...

MF

À oui on est, oui comme je disais on est en fin de première ligne, voir deuxième ligne, mais on est pas loin des Allemands. Parce que la ligne allemande, elle est quand même, elle est en haut du Mort-Homme, donc on doit être... Je ne sais pas, je n'ai pas le calcul de distance là mais quand on est dans les tranchées, on voit la lisière de la forêt, actuellement, bon bah c'est la première ligne allemande là. Donc on est quand même très près, on les voit les Allemands s'ils sortent de la tranchée.

JG

Donc on sait qu'ils n'opéraient pas, il n'y avait pas de salle d'opération aussi près du ...

MF

Ah non non non. Bah la logique militaire de cette époque veut que, soit on est blessé mais pas suffisamment pour quitter la tranchée donc on retourne au combat, on est soigné, on retourne au combat, soit on est blessé plus gravement mais on peut être opérable et on peut surtout survivre au trajet vers l'arrière donc on retourne à l'arrière, soit c'est trop grave, et on les laisse mourir. On utilise pas les médicaments et surtout l'énergie du médecin inutilement.

JG

Il me semble aussi que dans ton mémoire tu disais que, on restait pas si longtemps que ça finalement à Chattancourt ?

MF

A Chattancourt non. Les quelques témoignages qu'on peut trouver et qui sont assez rares, c'est vraiment une mention Chattancourt, c'est-à-dire qu'on est de passage. Les Allemands ne sont jamais descendus au village, donc c'est, vraiment c'est une zone, on ne va pas dire sécurisée mais les soldats peuvent y passer pour accéder à d'autres zones du front. Donc si, ils s'y arrêtent, en plus il le mentionne souvent, quand ils sont dans les tranchées ils mentionnent souvent le Mort-Homme et non pas Chattancourt. C'est, il y a notamment l'ouvrage de *J'étais médecin dans les tranchées* de Maufrais, ou lui le mentionne, il dit bien qu'il est au Mort-Homme, qu'il est dans un poste de secours, et il en parle très bien d'ailleurs par rapport à ce poste de secours. C'est qu'il se sert des abris démontés, qui ont été un peu déconstruits en fait par les bombardements, il s'en sert pour poser des soldats blessés un peu partout parce qu'il n'a pas de

place dans le poste de secours. Mais il dit bien qu'ils se tiennent à peine debout, que c'est voilà, ce n'est pas quelque chose de très élaboré.

JG

D'accord, de l'urgence...

MF

Voilà tout à fait.

JG

Et sur les autres éléments alors parce que on peut se demander du coup comment finalement cette reconstitution, est-ce que, comment dire, parce que l'impression que j'ai eu en la visitant, c'est qu'il y avait une sorte, un peu de confusion, c'est que un moment on ne sait plus trop où on est, on ne sait plus trop si c'est une tranchée française, ou allemande, du coup, des fois il y a des trucs bétonnés on se pose la question de, sur quoi ils se sont appuyés, est-ce que c'est vraiment...

MF

Alors, je pense qu'au départ, le... Parce que on va être honnête, David est quand même la clé de voûte de tous les problèmes qu'il y a sur l'association et même dans la tranchée, mais au départ on a cette impression que les bénévoles ont quand même eu, une certaine place notamment dans la recherche documentaire, dans la reconstitution, donc il y a quand même une volonté de faire bien. Donc oui il y a eu du béton, mais ça se justifie, si on cherche un peu on sait que dans ce secteur à Verdun on a tenté de bétonner les tranchées, mais pas comme les Allemands, c'est-à-dire qu'on a pas fait de la grosse maçonnerie, on a fait des pavés composés, à certains endroits, mais qui étaient dangereux pour le soldat qui était dans l'abri et qui étaient trop difficile à rapatrier quand on n'en avait plus, quand c'était trop cassé etc. On a aussi effectivement des endroits où le bois est travaillé, normalement on sait que dans ce secteur, les Français, bon là ça reste de la craie, donc quand on creuse que ce soit en hiver ou en été c'est très dur à creuser, on a cette fameuse machine, qui permettait de creuser les tranchées mais bon on se doute bien qu'en 1916 quand on est en plein bombardement, on ne demande pas aux soldats de ramener la machine. On le fait, à la main, avec des pelles, avec des pioches, souvent de nuit pour ne pas se faire repérer, certainement. Là je n'ai pas trouvé de témoignages mais bon on peut le supposer aisément. Après effectivement, ils se sont basés sur des photographies qu'ils n'ont pas forcément su interpréter comme il faut, ils ne sont pas historiens, donc c'est pas... C'est tout à leur honneur d'avoir tenté de le faire déjà mais voilà, il y a des confusions dans ce qui peut être attribué à l'armée allemande et ce qui peut être attribué à l'armée française. Maintenant, ce qui pose problème c'est le discours. On sent qu'il y a une volonté de faire venir le touriste, de l'attirer, et donc on va avoir des éléments qui vont se poser là, qui n'ont rien à voir avec la tranchée, qui n'ont rien à voir avec le secteur, mais on essaie voilà de porter un discours qui attire, qui correspond peut-être à un certain imaginaire, qui, qui est attrayant, distrayant aussi à certains moments. Et donc dès qu'il y a une véracité historique qui vient se poser là, on vient la nier, enfin surtout David, d'ailleurs. On la nie, on la remodèle pour que ça corresponde à ce qu'on essaye de dire, et donc oui cette partie arrière, aussi, avec tous ces abris qui se montent au fur et à mesure, il y en a encore qui se montent aujourd'hui, on s'éloigne très très vite de ce qui a pu se faire, ce qui a pu exister même à l'arrière.

JG

Parce que tu peux, tu as peut-être des éléments plus concrets justement sur cette fusion entre éléments français, éléments allemands, par exemple

MF

Tu veux que je détaille par rapport à la tranchée de combat peut-être ?

JG

Oui

MF

Donc du côté français c'est que du fait qu'il était difficile de creuser, déjà on voit des photos du Mort-Homme à l'époque avec ce paysage lunaire, on voit bien que les soldats ne sont pas entièrement enterrés déjà. Donc il est possible que la tranchée de Chattancourt soit plus profonde que les autres, mais on sait qu'ils n'ont pas pu creuser non plus... Ils devaient creuser peut-être plus du côté allemand pour être à peu près protégés mais de derrière, la paroi arrière était moins creusée je pense de ce côté-là. Par contre on sait que bah oui, pour structurer la tranchée ils posaient du bois. Donc c'est ce qu'on appelle des fascines, donc c'était des branches qu'on entremêle entre elles, donc ça on sait que dans l'armée française ils étaient entraînés, ils le faisaient très bien. Mais les grandes plaques de bois, les grandes planches qui étaient clouées au mur ça par contre c'est très rare du côté français et je n'ai pas trouvé de témoignages ou de photographies qui le confirment dans le secteur de Verdun.

JG

Pourtant c'est ce qu'on voit tout au long de la tranchée, enfin de la visite

MF

Tout à fait. Alors je pense que, il y a cette confusion sur la, les sources iconographiques, mais je pense qu'il y a aussi une facilité dans la construction qui n'est pas assumée. Je pense. C'est, voilà, ce sont des hypothèses, parce que ce n'est pas impossible... Donc voilà ça c'est pour la confusion allemand, français. On a aussi, quand on passe dans ces abris de l'arrière, on a évidemment... Bon l'abri du forgeron, l'abri alors là je n'ai plus le nom enfin celui qui s'occupe des godillots pour rabibocher ... Oui, dans l'arrière immédiat bien sûr puisque là les soldats en ont vraiment besoin. Ensuite on a le menuisier, alors là on peut avoir quelques contradictions historiques puisque dans ce secteur, voir tout le secteur de l'Est, on sait qu'il y a des Canadiens qui étaient envoyés pour couper le bois, ils ont monté des scieries, donc y avait-il vraiment un menuisier à l'arrière, pour faire quoi on ne sait pas, puisque ces planches étaient déjà pré-faites dans certains cas, et elles servaient surtout pour les abris. Elles ne servaient pas pour la tranchée. Donc bon, il y a des vérifications à faire, des morceaux à recoller là qui voilà... On peut mettre un doute sur cet abri-là. Et puis bien évidemment, on va avoir l'abri du cuisinier, la poste, le coiffeur alors là on est vraiment dans... On est dans un point culminant de cette bêtise, parce que clairement c'est de la bêtise là. Il n'y a pas d'abri pour le coiffeur, que ce soit à l'arrière ou dans la tranchée, ça paraît complètement aberrant.

JG

Et que ce n'est pas indiqué. On se balade finalement sans trop savoir où on est, au bout d'un moment on se perd dans cette tranchée

MF

Tout à fait. Donc il a fini par mettre un panneau pour montrer que c'était l'arrière mais, bah quand on fait une visite, on prend parti pris. On décide de faire des tranchées qui correspondent à des tranchées qui ont existé dans ce secteur, bon ben ça veut dire qu'on fait l'histoire du secteur. On est, alors par moment, il y a eu ce discours où on était sur la rive gauche de la Meuse, on sentait qu'il y avait une certaine rivalité avec la rive droite où il y a Douaumont etc. ou c'est très touristique. Ça, ça, c'est un peu atténué au fil du temps. Mais on sentait que... Il s'appuyait là-dessus vraiment pour mettre en avant le site. Et puis progressivement on est passé sur un discours un peu plus national, on était sur une tranchée qui représentait toutes les autres, or on sait que c'est impossible, chaque tranchée était différente, que ce soit dans le temps ou dans l'espace, on avait pas du tout les mêmes tranchées. Et puis voilà, et puis après ces deux discours se sont mélangés, donc à un certain moment on va nous parler du secteur de Verdun, puis d'un seul coup on passe sur une échelle nationale et puis après on passe à l'arrière, donc en fait, il n'y a pas de parti pris, on sent qu'il n'y a pas eu de professionnels vraiment du patrimoine, et même de la médiation qui sont passés par là pour travailler le discours, travailler la médiation, qu'est-ce qu'on peut montrer, qu'est-ce qu'on ne montre pas etc. Là, il y a même des... Il me semble que, il faut quand même prendre en compte le public jeune, et mettre à disposition des

baïonnette, ou autre, à portée de main de tous petits, ça me paraît assez aberrant aussi, on a une niche en fait aussi entre l'arrière et la tranchée principale de Chattancourt où il y a plein d'objets, qui ont été retrouvés dans le secteur ou ailleurs, et là petit à petit cette niche se tasse, elle descend, et oui il y a des petits de 3-4 ans qui y accèdent très facilement, qui peuvent attraper des objets. Donc s'il n'y a pas un médiateur avec, si les parents tournent le dos deux minutes, oui il y a des balles, il y a des morceaux d'obus, enfin des éclats notamment, il y a des baïonnettes, il y a des fusils, des objets en métal rouillé qui peuvent trancher encore aujourd'hui.

JG

Ce qui m'amène du coup à la question de la sécurité sur l'ensemble du site, est-ce que le site a été sécurisé, est-ce qu'il est aux normes d'accueil du public, est-ce qu'il y a des...

MF

Pas du tout. Pas du tout. Déjà l'accès handicapés, il avait demandé des subventions, je crois qu'il a eu en plus parce qu'il a fait une rampe handicapée pour accéder à la billetterie et au musée, mais il n'y a pas d'accès handicapé pour la tranchée. Voilà. Après la sécurité évidemment il n'y en a pas, parce qu'il y a un entretien à faire régulier qui n'est pas fait, et du coup si il y a des casses, si effectivement... Forcément n'importe qui peut prendre... Mais même le bois, je veux dire, il reste hiver comme été au contact du climat, donc ça peut casser, ça peut... Donc non la sécurité, là elle n'y est pas. C'est pas renforcé, on voit bien que la terre, elle pousse sur toutes les parois donc là aussi il y a un problème de réflexion sur cette structure. Et évidemment, pas quand on trouve un objet explosif, il n'y a pas, la sécurité là, elle n'est pas du tout respectée. Et puis on peut aller même au-delà de ça, c'est-à-dire que quand il fait 40°, on est quand même dans un, on est quand même à Verdun, c'est un climat continental, 40° c'est sec, c'est chaud, on est dans un endroit qui est sous terre et dans les périodes de Covid, enfin les contraintes sanitaires nous obligeaient à porter un masque, on avait la casquette, évidemment tous les jours on avait un malaise. On sait que les pompiers m'étaient à peu près 20 minutes à venir, bon on a pas mis de procédure en place pour contacter, les pompiers étaient à peine au courant qu'il y avait un site à cette endroit-là, j'ai demandé à avoir des bouteilles d'eau ça a été la croix et la bannière pour les avoir. On a une trousse de secours mais enfin c'est celle que tout le monde peut acheter chez Décathlon ou la foire fouille donc elle est pas suffisante...

JG

Et vous n'êtes pas formés ...

MF

On est pas formés à ce type, à réagir pour ça. Mais bon, encore heureux qu'on soit un peu débrouillards, parce que sinon je ne sais pas comment on aurait fait. Voilà, donc nous la sécurité elle n'y est pas et elle n'est pas préoccupante pour le gestionnaire.

JG

Il y a des toilettes quand même au moins sur le site ?

MF

Depuis un an et demi, si je ne me trompe pas ou deux ans, il y a effectivement des WC, mais qui ne sont pas utilisables par le public, qui sont la plupart du temps fermés au public voire même au personnel dans certains cas. Il faudrait voir avec le personnel actuel mais effectivement les clés ne sont pas toujours disponibles. Aussi, là on peut se poser la question de savoir si c'est aux normes puisque le bâtiment a été construit par des gens qui ne sont pas du tout du métier, c'était des paysagistes qui a priori sont payés au black. Et le matériel à l'intérieur, que ce soit la tuyauterie, le WC, le lavabo, tout a été récupéré dans un vide maison.

JG

D'accord. Il n'y a pas eu de contrôle d'organisme... ?

MF

Pas du tout. Pas du tout.

JG

D'accord, personne n'est jamais venu voir ce qu'il se passe dans cette tranchée ?

MF

Mais je pense que c'est, si on voulait venir voir, il faudrait déjà qu'on a signalé la construction ce wc ce dont je doute.

JG

Parce qu'il y a quand même... On voit, à travers, le web, les articles, les interviews de David Amberg notamment, il y a la région, il y a la commune de machin, donc il y a quand même des officiels qui passent ?

MF

Oui alors là ça pose la question de l'influence de ce monsieur, du discours qu'il porte un peu partout, des appuis qu'il a aussi. Parce qu'il faut savoir que le maire de Chattancourt le soutient à 100 % quelles que soient les conditions. L'histoire des pigeons, il était au courant, puisque les pigeons morts ont été refileés à la moitié du village donc il était au courant.

JG

Comment c'est possible ?

MF

Donc voilà, on peut pas dire qu'il ne soit pas au courant, qu'il n'y a pas de... Donc bien évidemment même dans la gestion on sait qu'il y a des magouilles, qu'il y a des choses qui ne sont pas légales, donc oui on peut se poser la question de la place des politiques parce que ça paraît bizarre qu'il y ait pas eu d'intervention avant.

JG

Oui et puis ça fait quand même quelques années que le site est ouvert donc effectivement on peut se poser des questions-là. Et par rapport aux pièces qu'il y a dans le musée, musée qui est quand même à vendre ou en grande partie, déjà comment il définit ce musée parce qu'il y a une espèce de confusion sur, ça devait être une reconstitution qui devait être un écomusée, finalement on sait pas trop où on est, on a un musée où tout est à vendre est-ce que c'est vraiment un musée, enfin quelle vision...

MF

Alors là aussi c'est assez compliqué. Quand on est le touriste, je pense que c'est assez compliqué de se repérer. Donc il y a les premières vitrines, celles quand on entre sur la gauche et la toute première sur la droite, ça, ce n'est qu'à vendre. Le reste des vitrines c'est ce qu'il dit musée. Donc il y a une partie des objets qui ont pu être découvert à Chattancourt maintenant encore une fois, ça reste son discours, il n'y a aucun moyen de vérifier puisqu'il n'y a pas eu de fouille, il n'y a pas eu de professionnels sur place pour faire au moins des croquis de ce qui a pu être trouvé, des photos, des relevés. Donc c'est très compliqué d'avoir le vrai du faux mais on sait qu'il y a une partie qui a été trouvée sur site et une autre partie qui a été trouvée, qu'il faisait peut-être partie de leur collection personnelle d'ailleurs.

JG

D'accord parce qu'il dit aussi qu'il a été acheter des objets qu'il avait trouvé sur eBay, sur Internet, est-ce qu'il y a des traces...

MF

À oui oui bien sûr, des collectionneurs... Mais là oui, il n'y a pas, je suppose qu'il n'y a pas de facture, c'est compliqué d'avoir...

JG

Du coup il y a une confusion énorme entre la partie à vendre et la partie musée ?

MF

Ah, c'est la même pièce

JG

C'est la même pièce, même vitrine, finalement c'est...

MF

Ah mais la confusion elle était même pour nous puisque quand on vendait quelque chose, c'était difficile de savoir à qui... Si c'était pour David ou pour Stéphane, parce que ça ne revenait pas à la tranchée. C'était des enveloppes personnelles. Donc c'était compliqué aussi pour nous de savoir dans quoi on le mettait. Parce qu'il y avait des objets pour la tranchée, minime évidemment, tout le reste était partagé entre David et Stéphane. Donc David le président, propriétaire du site et Stéphane qui est son adjoint, enfin on a jamais trop su quel était son statut c'était compliqué aussi. Donc voilà. Donc bah il a fallu mettre des petites étiquettes partout parce qu'on ne savait pas, à qui on redonner l'argent à chaque fois qu'on vendait...

JG

Les touristes, les visiteurs, ils en disaient quoi, il y avait quoi comme retours ?

MF

Alors nous on donnait le moins d'infos possibles parce qu'on ne pouvait pas se permettre de dire des choses au risque d'être accusé de délation ou autre, mais c'est arrivé que les touristes se rende compte un peu de l'entourloupe ou soit un peu plus au courant de ce qui se fait et de ce qui ne se fait pas. On a notamment une touriste qui a râlé parce qu'elle trouvait inadmissible de vendre des plaques de soldats. Surtout au prix où on les vendait, c'était entre 20 et 40 euros minimum. Voilà, enfin qui avait mis un commentaire d'ailleurs, on lui avait conseillé de mettre un commentaire si elle avait des remarques à faire remonter, commentaire qui a très vite été supprimé.

JG

Commentaire qui a été publié, écrit...

MF

Oui, écrit sur TripAdvisor. Et sur Google, il me semble qu'elle avait fait les deux. Mais qui ont disparu très rapidement comme beaucoup de... Voilà, dès que c'est trop dérangeant, on supprime, ça ne se voit pas trop... Mais on a eu aussi, je me souviens avoir eu des militaires qui étaient venus visiter, et qui... Alors qui ont fait la visite avec David enfin une partie, j'avais fini, et eux s'étaient confiés à la fin en me disant mais votre discours n'est pas le même que celui de votre patron, et c'est très dérangeant quand on est militaire d'entendre ce que ce monsieur a à dire dans une visite... Donc même auprès des militaires il se faisait un peu mousser, il se montrait, il montrait qu'il savait, et peut-être... Alors moi je n'ai pas entendu cette visite, peut-être est-ce qu'il est allé trop loin, est-ce qu'il a fait des blagues qu'il ne fallait pas faire je ne sais pas mais en tout cas les quatre militaires qui étaient là ont été assez choqués de son discours.

JG

D'accord. Et sur les autres visiteurs, visiteurs plus lambda peut-être...

MF

Alors c'est assez... De toute façon on avait des visiteurs très très variés mais oui, sur les personnes qui étaient un peu plus connaisseurs, plus passionnés, il y a des choses qu'ils remarquaient très vite et ils nous faisaient vite les commentaires et nous, on leur expliquait bien évidemment que les bénévoles faisaient ce qu'ils pouvaient, que voilà, mais que effectivement la volonté du gestionnaire était celle-là donc...

JG

Comme quoi par exemple, qu'est-ce qu'ils repéraient ?

MF

Alors nous c'était souvent... bah les abris à la fin, ils ne comprenaient pas le sens. Effectivement il y avait ce questionnement pourquoi avoir fait ça, il n'y a pas de transition, on se retrouve dedans pourquoi ? Donc c'était un peu compliqué. Il y a la question des sources parce que les passionnés se demandaient souvent, c'est fantastique ce que vous avez fait, comment avez-vous eu les informations ? Donc c'était difficile un peu de leur répondre puisqu'on n'avait pas accès à ces informations, voir même est-ce que ces informations existaient, on en savait rien. Donc c'était très compliqué. Et puis évidemment il y a la frustration des visiteurs qui voient David

intervenir pendant certaines visites pour contredire le guide, donc moi ou mon collègue. Alors, mon collègue, ça lui est très très peu arrivé, c'est lui est arrivé une fois sur la question d'une bouteille. C'était une bouteille qu'il avait amené, bouteille allemande, les Allemands produisaient quand ils le pouvaient des boissons gazeuses. Ils avaient des fabriques. Et ils avaient des bouteilles avec une bille qui se mettait au bout pour pas couler, enfin pour... je n'ai pas la technique exacte mais bon, des bouteilles que des archéologues ont retrouvées sur d'autres sites de toute façon. Et il arrivait très régulièrement, que David intervienne pour démonter cet argument, et il disait, mais non c'est complètement faux, il n'y avait pas ce genre de bouteille au front. Devant les visiteurs. Moi ça m'est arrivé plus de fois. Il y a eu l'histoire du gaufrier, il y a eu l'histoire de la tranchée, enfin de toute façon il y avait toujours une raison pour venir m'interrompre pendant la visite. Voilà. Mais je me souviens que pour l'histoire de la bouteille, on lui avait quand même mis des articles scientifiques sous le nez, d'archéologues, il arrivait quand même à dire que c'était complètement faux.

JG

D'accord. C'est compliqué du coup comme position parce que t'es pas vraiment formée, on ne te donne pas d'éléments, de ce que je comprends que tu prends des notes pendant une visite qu'il fait et puis tu t'arranges avec ça et en même temps quand tu fais tes propres recherches, quand tu essayes d'avoir un discours scientifique, t'appuyer sur des sources d'historiens, d'archéologue, on te contredit.

MF

Ben la communication était très très compliquée. C'est-à-dire que on sent qu'il y a un discours qui est à la fois politique, à la fois on sait pas trop, et puis il y a l'égo du personnage qui fait que, on ne sait pas sur quel pied danser, on ne sait pas ce qu'il veut exactement, on ne sait pas si c'est pour que ce soit lucratif pour lui, on ne sait pas... C'est très très compliqué de le cerner et de comprendre pourquoi il agit comme ça. Donc oui même si on lui mettait le discours scientifique sous le nez, on n'avait pas la réaction attendue.

JG

Il n'en tenait pas forcément compte quoi.

MF

Oui ou alors il ne voulait pas admettre qu'il avait tort. Enfin de toute façon.... Il n'y avait pas de réaction.

JG

D'accord parce que du coup lui, il fait quand même pas mal de visites...

MF

Il en fait moins. Il en fait oui, surtout le week-end, il fait venir les bénévoles souvent en uniforme aussi, surtout l'été

JG

Oui c'est ce qu'on voit sur les vidéos aussi...

MF

Bon de moins en moins parce qu'il y a quand même quelques bénévoles qui ont quitté le paysage. Mais il y en a quand même qui reviennent, souvent. Après là c'est pareil on sent qu'il y a une utilisation des bénévoles ou pas ce qu'il y a, dès que les bénévoles ne sont pas là on a un discours critique vis-à-vis d'eux... Voilà qui n'est pas très sympathique... J'en ai entendu... Pour avoir entendu, voilà, il y en a un qui se faisait quand même traiter de débile quand il n'était pas là donc... Il est débile mais bon il est gentil, il vient le faire en uniforme donc... Et puis bon il vient faire les travaux...Gratuitement donc ça va.

JG

Il y a beaucoup de bénévoles du coup ?

MF

Alors moi quand... Enfin cet été il me semble que Geoffrey m'avait dit qu'il y avait encore, il y en a trois qui viennent souvent après les autres je pense que, je sais pas si il y en a d'autres, j'en ai jamais croisé. Mais il y en a trois. Deux assez âgés, d'une cinquantaine d'années voire d'une soixantaine. Et un jeune qui vient de temps en temps mais qui ne s'entends pas bien avec David donc il vient quand il n'est pas là. Qui est gendarme en plus en l'occurrence donc... Je ne sais pas ce qu'il y a eu, des frictions liées à... Enfin je ne sais pas si il est au courant de tout mais bon...

JG

D'accord. Parce que ce que tu me disais aussi c'est que l'accès est finalement aux sources, et c'est ce qu'on voit aussi finalement un peu sur le site Internet, l'accès aux sources, à tous ces documents, et tout ce qu'il se passe dans la vie d'une association qui devrait être normalement plus transparente, il me semble et que finalement c'est très très compliqué...

MF

Oui, c'est David qui a la main surtout et c'est très compliqué d'accéder aux informations. Mais même dans l'autre sens, c'était très compliqué de déclarer des heures sup ou de déclarer des vrais chiffres de la tranchée. Il fallait que je passe directement par la comptable. Et comptable qui a changé. Parce que moi quand je regardais mes fiches de paye, c'était jamais le... L'organisme a changé d'un l'été à l'autre, donc il ne garde pas le même, la même entreprise de comptabilité...

JG

Est-ce que toi quand tu y étais par exemple, comment tu as mis, quel système tu as mis en place pour compter les visiteurs.

MF

Et bien tout simplement j'avais acheté un petit carnet, et j'avais mis ben les tickets bleus, donc adulte, les tickets je ne sais plus les tickets roses, c'était tarifs réduits, les jaunes c'était les enfants enfin je ne sais plus exactement la couleur. Donc je mettais le nombre qu'il y avait et par exemple le ticket bleu était à quatre euros et bien je multipliais par le nombre de visiteurs et je mettais le chiffre qu'on avait fait par rapport à ça. Et ensuite on a recalculé par rapport aux tickets carte bleue, à ce qu'on avait dans la caisse, par rapport aux chiffres qu'on avait le matin en arrivant dans la caisse. Donc on faisait le calcul et ça nous permettait de savoir ce qu'on avait dans la caisse, ce qu'on avait payé en carte bleue, et de faire remonter à la comptable les chiffres tels que... Parce qu'après bien évidemment s'il y a un contrôle par rapport au ticket, il faut quand même... Il y avait des talons aussi qu'il fallait récupérer. Voilà donc. Il y avait quand même un calcul à faire pour être le plus précis possible, et puis dans la journée on essayait de faire en sorte que tous les 10 ou 20 tickets bleus on mettait un trombone pour pouvoir mieux compter le soir pour que ce soit plus pratique.

JG

Donc ça tu l'as mis en place quand tu es arrivé la première année ?

MF

Non la deuxième. Parce que la première année, l'autre étudiant était un peu plus discret mais je sentais que voilà, j'étais à la nouvelle. Il fallait respecter ce que demandait David donc... Je me suis pas trop mouillée, mais la deuxième année je me suis moins laissée faire, c'était moi la plus ancienne donc je me suis permise de mettre en place des choses pour pas...

JG

D'accord. Et ça a continué après ?

MF

Geoffrey l'a gardé, ce système, jusqu'à ce que David se rende compte. Et Geoffrey a peut-être un peu moins de répondant que moi et donc voilà. Il a dû expliquer son système, dire qu'il prenait les photos qu'il envoyait à David le soir parce qu'on avait obligation d'envoyer à David la photo des chiffres de la journée. Mais que voilà il envoyait aussi à la comptable quand il le

pouvait pour faire des recaps... Et voilà David, a vite mis le bronx dans tout ça et il ne lui a pas dit directement qu'il devait arrêter, il venait un peu plus souvent à la tranchée, et puis voilà, il ne faisait plus les calculs comme il fallait, donc Geoffrey repassait dessus le soir jusqu'à je ne sais pas quelle heure. Des fois il est resté, la tranchée devait fermer à 18h, des fois à 19h15 il y était encore en train de recompter derrière David... Parce que, il y avait des tickets qui volaient un peu dans tous les sens, David il les foutait en vrac donc il y en a qui glissaient sous le meuble. Donc pour recompter, Geoffrey...

JG

Mais donc aujourd'hui quand on annonce dans un article qu'il y a eu 50 000 visiteurs depuis l'ouverture, sur quoi c'est basé en fait ?

MF

Alors le chiffre est potentiellement vrai puisque c'est fort probable qu'il y a déjà eu 50 000 visiteurs. Maintenant pour avoir la certitude, il faudrait avoir les chiffres au jour le jour, à la personne près, ce qui n'est pas certain. Parce que nous, évidemment, moi j'ai mis ça, je n'étais là que l'été. Geoffrey, il est là plus longtemps mais il y a des jours où il n'était pas là donc on ne sait pas comment c'est géré les jours où c'est David, ou c'est sa mère. Parce que c'est aussi du coup toute la famille qui passe pour gérer quand il n'y a personne.

JG

Mais la famille fait partie de l'association ?

MF

Non, non non. Pas de statut. Sa mère non plus, elle vient, elle fait pas partie de l'association, elle n'est pas bénévole ni rien.

JG

D'accord. C'est pas très réglementaire tout ça... d'accord, intéressant. OK bon. Après en termes de médiation, est-ce qu'il y a d'autres choses toi peut-être qui t'ont semblé, enfin j'imagine qu'il y a des choses quand même, on ne peut pas, tout n'est pas négatif quand même...

MF

Non non non, après ce qui est intéressant c'était quand même, voilà, de pouvoir accueillir les visiteurs dans ce cadre-là parce que quand même la tranchée elle avait quand même une vertu pédagogique. C'est qu'on pouvait montrer vraiment à quoi ça pouvait ressembler, les mettre en condition notamment par rapport au climat. Qu'il pleuve ou qu'il fasse chaud, leur faire comprendre la difficulté que c'était de vivre là, de se battre et même d'attendre des fois pendant des jours et des jours des ordres qui n'arrivaient pas. Même si ce n'était pas forcément le cas de ce secteur, ça permettait de mettre en lumière des conditions de vie, des fois auquel on a pas accès quand on lis simplement le témoignage. De leur expliquer certaines choses quand on avait l'occasion de pouvoir donner notre discours, bien sûr. Donc si, ça va quand même, les visiteurs étaient quand même séduits par cette expérience. Il y a quand même un côté immersif qui était intéressant.

JG

C'est vrai qu'on le voit quand même sur les commentaires, ce côté immersif justement a l'air de plaire.

MF

Voilà. Et puis, la pratique aussi, parce qu'on leur montrer le masque à gaz, dans quelles conditions on l'utilise, on essayait de leur montrer par rapport à ces boucliers, et bien tenez mettez-vous au-dessus, comment vous voyez bah voilà la ligne allemande elle est à peu près à cet endroit-là, vous voyez la vision qu'on avait, s'il y a du gaz qui arrive on est en pente, donc le gaz nous arrive directement dessus. Donc, il y a un côté pratique pour illustrer le propos qui est génial. Mais... Tout de suite... on va être honnête, dès qu'il y avait David, il y a plein de trucs qu'on ne pouvait plus faire, on ne pouvait plus dire... Voilà.

JG

Pourtant c'est vrai que ce côté hyper interactif c'est assez intéressant

MF

Voilà, mais il est très mal exploité. Enfin il est exploité mais pas pour les bonnes raisons, pas dans les bonnes directions et le côté médiation, on va être honnête, il est inexistant. Nous on a pu avec Geoffrey peut-être apporter un petit côté scientifique mais on est pas des professionnels de la médiation, on est pas des professionnels du patrimoine, du tourisme, et c'était difficile pour nous d'adapter après au niveau pédagogique quand on recevait des scolaires, il y a des choses qu'on savait pas gérer. Alors moi j'ai pu travailler aussi un peu en stage aux Abattoirs, donc, enfin, au service jeune public donc il y a des petites choses mais c'est difficilement adaptable, on est dans un musée, aux Abattoirs, art contemporain, l'adapter dans une tranchée... Donc je ne peux pas me mettre à leur faire faire de la peinture ou du dessin ou quoi. Voilà et puis on est sur des objets aussi qui sont un peu dangereux... Voilà. Il faut pouvoir adapter...

JG

Oui et puis enfin, on parle d'un patrimoine lourd, de guerre, de mort, les enfants on ne peut pas aborder ça...

MF

C'est ça. Donc il faut leur faire ressentir, le sensible que ça amène quand même parce que ben, oui il y a eu des morts, oui, on ne peut pas leur cacher que c'est une zone qui a un héritage violent. Mais, on ne peut pas non plus rentrer dans le morbide avec eux. Il faut quand même aussi adapter le discours. Ça par contre oui j'ai noté que, les bénévoles avaient du mal à adapter leur discours, tout comme David lui rend très vite dans l'anecdote qui n'était plus historique, ils affirmaient des choses ça fait 20 ans qu'on a arrêté de dire ce genre de truc, qu'est-ce qu'il sortait par exemple... Par exemple que systématiquement quand on partait à l'assaut, les soldats étaient bourrés, oui il y a eu des cas où mais oui mais pas tout le temps. C'est l'armée quand même, ils ne peuvent pas se permettre d'avoir des soldats bourrés dans le no man's land. Et puis en plus dans la tranchée de Chattancourt, on ne partait pas à l'assaut. On est pas en face de... Enfin. On part très vite dans les anecdotes, juste pour faire rigoler, pour animer mais,...

JG

faire sensation un peu.. ?

MF

Oui il y a le côté un peu sensationnel, bien sûr.

JG

Du coup les enfants, enfin je veux dire, est-ce que tu en as vu ressortir un peu, je ne sais pas effrayés, en pleurant, il y avait...

MF

Mais bien sûr, et ben j'ai même vu David forcer un enfant à mettre le masque à gaz pour lui montrer, oh, essaye le masque à gaz... Alors, il y a des enfants qui se laissent faire, ils sont intéressés mais il y en a, quand on voit qu'ils ne veulent pas, il ne faut pas forcer. C'est quand même un masque, ça enferme le visage, on vient de leur expliquer que c'était pour éviter de mourir. Ce n'est pas rigolo quoi. Je l'ai vu forcer un ou deux enfants, moins de cinq ans, à porter le masque. Bon, là il faut lui expliquer... Alors des fois, bon David de toute façon il n'y avait pas de dialogue avec, donc je sais que ce n'était pas la peine. Mais je sais que Geoffrey, avec des petites anecdotes comme ça je lui disais attention, là tu as un public de vieilles personnes ce sont des gens dont les parents voir les grands-parents l'ont vécu, il y a des choses que tu ne peux pas dire ou alors il faut que tu l'enrobe. Il y a des choses, le côté technique ils vont vraiment s'y intéresser, le côté mémoriel vas-y doucement. Par contre avec les jeunes c'est le côté mémoriel qu'il faut accentuer. Alors là Geoffrey était très ouvert à ça, on a eu des grands débats là-dessus, ce qui nous a permis en fait de nous enrichir mutuellement en fait sur, là-dessus mais voilà. En fait voilà, le discours de David c'est très aseptisé, à la fois aseptisé et en même temps

il faut que ce soit sensationnel. Donc ouais, on dirait qu'il a lu un manuel d'histoire-géo, qu'il ressort son discours du manuel et qu'il sort trois anecdotes...

JG

Pourtant ce qu'il dit plusieurs fois dans ce que j'ai vu, dans plusieurs interviews, c'est qu'il veut sortir du livre d'histoire et rendre l'histoire un peu ludique, vivante surtout c'est quelque chose qu'il dit pas mal quand même

MF

Oui mais voilà, encore une fois il y a son discours et il y a la pratique. Parce que quand il rejette les idées, notamment la tienne, sur des idées d'immersion de mise en pratique, des idées parce que tout simplement il ne veut pas faire rentrer n'importe qui dans son cercle, parce qu'il a conscience des erreurs et des problèmes qu'il y a dans cette association il a tranché. Le discours est très vite contredit quoi. À aucun moment, quand il y a eu des petites volontés de médiation, il y a eu des moments où les bénévoles ont pu proposer et dire, bah voilà ce serait bien de, de sortir du cadre de l'association pour se faire connaître et pour avoir plus de moyens et faire plus de choses. Mais il a toujours refusé. Donc c'est compliqué à le suivre, quoi, à le cerner tout le temps. Parce qu'il y a le discours qu'il donne officiellement dans les journaux et puis il y a ce qui se passe à la tranchée.

JG

Et justement les journaux, comment ça se passe il y a des journalistes qui viennent, qui appellent ?

MF

Alors, il ne les reçoit pas tous. D'ailleurs généralement il ne les reçoit pas parce qu'ils appellent, il les reçoit parce que c'est lui qui les appelle donc ça c'est quand même intéressant à noter. Et quand il les reçoit, enfin moi je l'ai vu deux fois, alors une fois c'était un journal local Est...

JG

Républicain ?

MF

Oui, l'Est républicain c'est ça, et une autre fois je sais plus parce que c'était filmé. J'étais là quand ils sont arrivés parce que on a préparé avec les bénévoles, et ensuite moi je suis partie. Donc je n'étais pas là pendant qu'ils filmaient mais je me demande si ce n'était pas France 3. Et bon, l'Est républicain du coup c'est vraiment, il surveille. Il dit quelque chose, il faut que ce soit noté tel qu'il l'a dit, il surveille vraiment, il ne répond pas aux questions, il élude complètement les questions, voilà. Lui il porte un message, il le donne et il faut qu'ils le prennent comme ça. Donc je pense que même pour les journalistes, ça doit être compliqué de voir l'envers du décor. Et puis généralement, oui, des fois, ils font le tour, des fois ils ne font pas le tour. L'Est républicain par exemple cette fois-là, ils n'ont pas fait le tour de la tranchée. Ils se sont arrêtés au poste de secours. Ça a été une visite très très rapide. Si ça a duré un quart d'heure au maximum...

JG

D'accord. Ça aurait été intéressant de voir à quel article ça correspond du coup

MF

Et bien, tu cherches Manon Toliar, c'est celui-là.

JG

Manon Toliar ? D'accord. C'est toi ?

MF

Oui c'est moi, en l'occurrence, mais qui a été mal orthographié et lui est censé avoir vérifié les informations avant et il n'a pas noté que ce n'était pas ça mon nom.

JG

D'accord. Bon... intéressant. Parce que c'est vrai qu'on trouve dans les articles de temps en temps, il y a des bénévoles, on imagine, on ne sait pas trop exactement leur rapport avec

l'association, il y a des citations effectivement dont un petit jeune, qui est venu travailler, on parle de Gérard, Gérard... ?

MF

Gérard, c'est un des deux bénévoles qui vient très régulièrement.

JG

D'accord. Il a écrit non sur le site ? J'ai cru voir passer...

MF

Oui, il a publié, il a écrit quelques petites choses.

JG

Et lui il est...

MF

Il est passionné. Ce n'était pas du tout son métier à la base, voilà c'est, il a toujours été passionné, à la retraite voilà, il a pu exploiter un peu plus cette passion mais voilà.

JG

Il était là à l'origine de l'association où il est arrivé en cours de route ?

MF

Il me semble qu'il a été là quasiment à l'ouverture de la tranchée. Fred aussi, Fred lui il était là pour les travaux. Il est sur les photos d'ailleurs. D'ailleurs je me demande si Gérard n'est pas sur les photos aussi des travaux. Ces deux bénévoles qui étaient là depuis le début. Donc c'est pour ça que j'ai je pense que, ils restent et qu'ils portent le projet, mais Frédéric je sais que ça fait quelque temps qu'il commence à dire qu'il y a des choses qui ne lui plaisent pas. Donc l'histoire des pigeons dès le départ, il n'était pas d'accord.

JG

Et en termes de communication toujours, est-ce que il y a une page Facebook, il y a un compte Twitter, il y a des publications on le voit très régulières qui sont faites, qui c'est qui les fait ?

MF

Ça c'est David.

JG

C'est-à-dire que tu n'as jamais eu, on ne t'a jamais demandé de gérer le monde...

MF

Non non non. C'est David qui gère entièrement. D'ailleurs, si on compare avec son compte Instagram personnel, on voit que c'est lui parce que ça suit ses voyages, souvent il met des photos de site à l'étranger et c'est souvent quand il est en voyage et c'est lui qui le fait. Maintenant son compte Twitter, alors peut-être Facebook il y a peut-être des choses à relever mais bon je n'y fais pas plus attention que ça par contre sur Twitter, il y a beaucoup de choses à relever. Notamment il y a eu une fois où il y a eu une publication sur les fameuses plaques qui ont soi-disant été données aux archives, alors ça vient quelques mois après, et ben oui, il y a eu un ou deux touristes qui ont signalé que ce n'était pas normal, il y a un historien qui est venu pendant qu'il n'était pas là, c'est Geoffrey qui l'a reçu et qui a compris qu'après qu'il était historien. Et qui a laissé entendre que, et ben il avait déjà dénoncé plusieurs sites, notamment au Vietnam sur des ventes d'objets qui n'étaient pas démilitarisés, qui ne devaient pas être vendus en fait tout simplement. Il a signalé que les plaques faisaient partie de ses objets qu'on était pas censé vendre. Et donc après cette visite, en fait ce tweet arrive vraiment après ces événements, mais j'ai su ensuite par Geoffrey que ses plaques n'avaient jamais été envoyées aux archives.

JG

Et comment... D'accord. Parce que j'ai envie de te dire comment on sait, quand on est visiteur lambda que la plaque ne peut être vendue ou pas.

MF

Ils ne le savent pas justement.

JG

Moi j'en ai acheté une par exemple et pourtant je travaille un peu dans le patrimoine et tout mais pour moi à partir du moment où effectivement c'est en vente à la boutique, c'est OK.

MF

Mais j'ai envie de te dire, déjà le touriste, le visiteur il ne peut pas le savoir. Parce que c'est des mentions légales, c'est l'armée, bon il faut vraiment chercher l'information pour la trouver déjà. Ensuite je trouve que ce n'est pas la responsabilité du visiteur, à un moment donné, c'est à celui qui gère le site de se renseigner sur ce qui est légal ou non et de faire ce qui est nécessaire pour rentrer dans cette illégalité. Pour rentrer dans le cadre. Donc si c'est fait c'est que le gestionnaire assume pleinement de ne pas fonctionner comme on l'attend. Ce n'est pas de la responsabilité du visiteur je trouve. Donc c'est comme, voilà, vendre des casques à des gamins, des casques et bien qui sont d'origine, les vendre à deux, ou trois cents euros, des parents qui ont les moyens vont l'acheter pour faire plaisir à leurs enfants et le vendre comme si c'était un casque en mousse qu'on trouverait sur un site touristique classique...

JG

D'accord. Parce que là le devoir de mémoire dont on parle beaucoup David du coup dans ses interviews, rendre hommage aux combattants etc., on peut se dire que si tu donnes un casque comme ça sans porter un discours, sans... enfin il y a quelque chose qui ne fonctionne pas ?

MF

Ah ben, bien sûr. Mais là encore une fois on pourrait porter beaucoup d'hypothèses sur le pourquoi du comment. C'est lucratif, enfin... Mais il y a tellement d'enjeux qui vont dans le même sens, qu'en fait on ne sait même plus sur lequel il joue. Donc, pourquoi il agit comme ça alors que cinq minutes avant il met sur un piédestal le devoir de mémoire, on ne sait pas.

JG

Et pour revenir sur la com, parce que j'ai aussi vu un blog, Chattancourt, on voit poster les photos des travaux, et j'ai aussi vu un forum, sur un forum...

MF

Page 14 18 ?

JG

Oui

MF

Alors ça c'est un forum de passionnés. Il y a même des historiens qui participent, enfin des scientifiques. C'est un grand réseau d'ailleurs si tu veux il y a un très bon livre là-dessus, ils ont fait tout un chapitre sur page 14 18, en fait c'est sur l'Internet de la Grande guerre en fait et c'est très intéressant. Donc là il y a vraiment, c'est la sphère de la Grande guerre et tout ce que ça réunit. C'est les collectionneurs, les passionnés, les scientifiques, il y a tout le monde. Donc il y participe effectivement pour chercher des infos, pour en donner d'autres mais bon. Je ne me suis jamais trop intéressée. Enfin si une fois je suis tombé sur une conversation, encore une fois, il se tire la patte avec, celui de la Falouse.

JG

Ah oui, parce que j'ai vu qu'il y avait aussi quelque chose, enfin il y avait, à l'origine de l'association qui travaille sur la Falouse travaillait avec David, parce que c'est pas clair en fait ce qu'on voit...

MF

En fait voilà, il faisait partie de cette association si j'ai bien compris et c'est par la suite au moment de Chattancourt, quand ils achètent le terrain et qu'ils commencent, parce qu'ils avaient déjà commencé les travaux, c'était au tout début à ce moment-là voilà, alors pourquoi je n'en sais rien mais ils se sont échappés à ce moment-là, et l'association qui est maintenant à la Falouse, s'est retirée et David a créé l'association de la tranchée de Chattancourt avec d'autres bénévoles.

JG

Intéressant du coup c'est pas très clair, il y en a qui dit que en 2014 ils se séparent, après en 2016 ils travaillent encore ensemble et puis... Donc c'est vrai qu'on se pose la question de savoir quelle est vraiment la nature des liens, est-ce qu'aujourd'hui ils se parlent encore, est-ce que potentiellement il y a des liens entre eux... ?

MF

Je ne pense pas. Je ne pense pas parce que, je t'ai fait écouter il y a, ils arrivent quand même à se tirer dans les pattes... Alors celui de la Falouse le fait un peu plus, un peu par derrière, c'est voilà des rumeurs qu'il fait courir sur l'origine du site, c'est bon... David le fait plus en hauteur, c'est-à-dire que comme il a des points d'appui politiques il vient l'embêter sur, pour rester poli sur d'autres choses. J'ai cru entendre mais après encore une fois c'est des rumeurs entre collectionneurs, parce que c'est un cercle aussi particulier, c'est voilà l'un a demandé des subventions, David va appuyer pour qu'il ne les ai pas, des petites choses comme ça... Les feux de l'amour...

JG

D'accord. Des petites choses qui en fait ne sont pas visibles en fait, qui sont difficiles à saisir... Parce qu'en plus il font un travail finalement un peu...

MF

Un peu similaire

JG

Bah oui c'est ça, effectivement. Bon du coup peut-être que je vais aller creuser un peu pour voir les différences de discours, ça se voit un petit peu rien qu'en regardant comme ça sur le site de chaque association mais on voit tout de suite...

MF

Mais on voit tout de suite les ambitions, dans sa communication sur Twitter etc. On voit que David n'a pas les mêmes ambitions régionales, locales, que le propriétaire de la Falouse. Ça n'a rien à voir.

JG

Oui il y a aussi la question des cérémonies, on voit qu'il fait beaucoup de cérémonies, il le disait dans les interviews, tous les ans il fait une cérémonie pour le 11 novembre, ils sont en costume, on le voit effectivement avec le maire de telle commune, avec... Ça me pose question, mais du coup tous ces gens est-ce qu'on les voit passer à Chattancourt ? Les officiels entre guillemets, les élus ?

MF

Alors il y en a. Le maire de Verdun, le maire de Chattancourt se déplace...

JG

Tu en as vu toi ?

MF

Il y a eu le préfet une fois. Alors moi non parce que j'y étais souvent l'été et ils viennent plutôt dans le courant de octobre novembre ou peut-être au printemps ça a pu arriver.

JG

Pour les grands événements en fait

MF

Voilà c'est ça. Mais ils ne se déplacent pas en dehors de ça. Non non.

JG

Oui, bon ça encore, c'est un peu courant on va dire....

MF

Après il a des ambitions à la mairie de Chattancourt, on sait qu'il a essayé, il veut se présenter, il a commencé à faire une liste. Il devait se présenter aux dernières élections, il ne l'a pas fait, alors je ne sais pas pourquoi. Mais oui oui, il a des ambitions politiques.

JG

Donc oui, suivons le parcours qu'il va voir les prochaines années... Et à prendre en compte aussi effectivement dans les recherches autour du site... OK ça marche. Bon eh bien écoute, je crois qu'on a quand même un peu fait le tour. Est-ce qu'il y a des choses que tu, que toi tu as envie de rajouter ?

MF

Non, je pense qu'on a parlé de pas mal de choses. Je pense qu'on pourrait, peut-être une autre fois évoquer l'éthique, la morale en fait de cette pratique parce qu'il y a quand même des dérives particulières. Moi j'ai été témoin d'un ou deux trucs mais...

JG

Comme quoi par exemple ?

MF

Tant qu'on y est, comme par exemple l'histoire de l'os, moi je ne sais pas ce qu'il en a fait de cet os, et puis l'année suivante j'ai quand même su, d'après ce qui m'a été dit, qu'ils ont retrouvé le reste du corps. Donc euh... Et ça on ne sait pas ce qu'ils en ont fait. Donc c'est des petites choses comme ça qui peuvent poser des questions. Il y a quand même aussi l'histoire des obus qu'on a trouvé en forêt, que je lui dis il faut prévenir la gendarmerie, qu'il me dit non, dans la foulée je le vois en mettre, je l'ai vu en mettre un je ne sais pas s'il a mis les deux, j'espère pas parce que la voiture elle n'aurait pas tenu. Mais il y en a au moins un qui s'est retrouvé dans sa voiture, qu'il a redescendu à Chattancourt, je ne sais pas ce qu'il en a fait. Bon. Il y a aussi son comportement avec les locaux, je veux dire le voisin qui a des problèmes psy.. que bon, qui est mort depuis parce qu'il s'est pendu, voilà. Accessoirement. Mais voilà, bon... il le payait un peu au black, au ras des pâquerettes pour faire la tondeuse, pour couper les branches de l'arbre, pour... Repeindre la brouette... Il y a des choses qui se font qui ne sont pas très éthiques.

JG

Oui, et qui du coup se répercutent sur l'expérience de visite, il y a des choses qu'on perçoit même sans connaître un peu... Effectivement. OK bon très bien, et bien merci beaucoup.

Retranscription entretien : Maire Neuville-Saint-Vaast

Date : 30 juin 2021

Interviewé : Jean-Pierre PUCHOIS, Mr le Maire de Neuville-Saint-Vaast

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Pour remettre dans le contexte, donc je m'intéresse à la borne Timescope mais aussi tout ce qu'il se passe autour en termes de valorisation du patrimoine et je travaille en particulier sur la reconstitution. Mais j'essaye d'explorer le cadre d'une manière large et de comprendre aussi tout ce qu'il y a autour, le contexte, comment il évolue.

Jean-Pierre PUCHOIS, (JPP)

Alors la borne Timescope, il y en a dans la région ici, autour de Arras, il y en a trois. Il y en a une ici au monument des fraternisations, il y en a une sur la place d'Arras, et une autre à la Citadelle. Alors et si bien sûr elle retrace un peu, je pense qu'elle est fermée actuellement, elle n'est pas utilisable actuellement.

JG

Si, j'ai été ce matin

JPP

Vous avez réussi à la visionner ? Ils l'ont remis en route il n'y a pas longtemps, et bien, vous avez eu de la chance. Il y avait le problème pendant la crise sanitaire, de ce fait, ils avaient coupé les vidéos. Donc elle retrace un peu la vie dans les tranchées, ce qu'on pouvait voir en étant dans les tranchées, si vous l'avez visionné, c'est vrai que Neuville a été très touchée à la première guerre mondiale, dans le village il y avait à la fin de la guerre, il n'y avait plus une maison debout, tout avait été rasé. D'ailleurs on a une photo panoramique dans la salle d'honneur, il n'y avait plus rien du tout. Il restait un mur, d'une propriété, un mur debout et il est encore existant aujourd'hui. Le propriétaire l'a gardé. C'était le mur de la maison de ses parents, il a gardé ça. Sinon il n'y avait plus rien. Donc Neuville, je crois que c'est le village où il y a eu le plus de soldats tués pendant la première guerre mondiale, toutes nations confondues pendant la première guerre mondiale. Donc on a beaucoup de cimetières.

JG

J'ai pu le constater.

JPP

De ce fait, on a beaucoup de cérémonies. Mon budget fleurs et cérémonies, il est très élevé. Il y a le monument canadien, le site est en partie sur Neuville. On dit le monument de Vimy mais, le monument lui-même est sur la commune de Givenchy en Gohell, et le centre d'accueil, il est sur Neuville.

JG

Du coup, comment il est géré ce monument ?

JPP

Il est géré par les Canadiens. C'est l'État canadien qui gère. C'est un territoire, je crois qu'il a 120 ou 130 ha qui ont été donnés au Canada.

JG

Et vous travaillez avec eux souvent j'imagine ?

JPP

Oui, le site est sur la commune de Vimy, Givenchy et Neuville-Saint-Vaast, trois communes, et donc à chaque cérémonie, à chaque manifestation, les trois communes sont associées. Donc ça me permet de rencontrer des personnalités intéressantes. J'ai déjà eu l'occasion de discuter avec Justin Trudeau, avec Madame l'ambassadrice du Canada... voilà ça c'est pour le site canadien. Après on a un site tchécoslovaque, un cimetière tchécoslovaque, il est sur la route Arras-Souchez, et tous les ans des ambassadeurs tchèques et slovaques, les ambassadeurs viennent déposer une fleur à l'occasion du 9 mai, de la journée de l'Europe. Ils viennent déposer une fleur au cimetière.

Dernièrement, il y a une association qui est gérée par le Conseil Régional, qui a décidé de créer des jardins de la paix. Donc c'est un jardin qui est, donc là il y a eu un jardin tchécoslovaque, tchèque et slovaque, maintenant. Le cimetière est tchécoslovaque, parce que le pays était encore tchécoslovaque et là maintenant, il y a un jardin tchécoslovaque qui a été créé. Il est juste à côté de la borne que vous êtes allés voir. Quand vous arrivez sur le parking, en face du parking, il y a une espèce de bois, il y a un cheminement, et c'est un jardin de la paix tchèque et slovaque, c'est une balade dans la forêt avec des fleurs et des bancs pour se reposer. Et le jardin a été réalisé selon ce qu'il se fait en République tchèque, en Slovaquie... Les architectes se sont inspirés de ce qui se fait dans ce pays.

JG

Je n'ai aucune idée de comment, de la place de la 1ère Guerre mondiale dans ces pays et comment on commémore ? Je trouve ça surprenant mais très intéressant.

JPP

Bah ils sont, enfin moi je le ressens, ils sont très attachés à venir tous les ans faire une cérémonie, à venir se recueillir, là c'est un cimetière donc il y a des soldats qui sont enterrés, il y a même une dame qui est enterrée avec eux. C'est la première fois que je vois une dame, c'est une infirmière tchèque qui a soigné les soldats et elle avait toujours dit que s'il lui arrivait quelque chose elle voulait être enterrée avec ses soldats. Donc elle est enterrée ici à Neuville, au cimetière ici à Neuville. Moi je trouve ça très fort émotionnellement, et puis avoir, enfin que les deux ambassadeurs se déplacent en même temps le 9 mai pour venir à une cérémonie déposer une fleur ici, dans un cimetière de Neuville-Saint-Vaast, c'est qu'ils sont très attachés culturellement à ce qu'il s'est passé ici. Et comme on a plusieurs nations, on a aussi les Polonais, on a un monument polonais, et on ressent les différences de culture.

JG

C'est vrai ? Par exemple ?

JPP

Les Polonais au départ, moi j'avais dit c'est quand même un peu dommage il y a des Tchèques et les Slovaques qui viennent et le lendemain les Polonais ils arrivent, est-ce qu'ils viennent tous autour de la journée de l'Europe et on pourrait imaginer une cérémonie commune et ben ça ne fonctionne pas. Ça ne fonctionne pas parce qu'ils n'ont pas les mêmes façons de voir la cérémonie. Les tchèques, les Slovaques, ils se disent bah nous respect, tout ça, les Polonais ils vont arriver c'est un peu pour faire la fête, ils voient ça plus festif, c'est pas pour faire la fête, c'est un peu exagéré, mais eux ils viennent, bien sûr il y a le respect et tout ça, mais après c'est on mange, on célèbre, c'est dans leur culture comme ça.

JG

Et vous n'avez jamais réussi à trouver un...

JPP

Ça s'est fait une fois, et puis après ils ont dit bah non, enfin c'est les Tchèques et les Slovaques qui ont dit non, non, nous on veut une cérémonie pour nous. On ne veut pas... Donc quelques fois, j'ai les Tchèques, les Slovaques, le matin et les Polonais l'après-midi... Rires

JG

Ça vous oblige à vous démultiplier... Rires...

JPP

Donc les Polonais c'est un monument, il n'y a pas de soldats enterrés. Après là où vous êtes allés au Monument des fraternisations, à côté, vous avez vu le cimetière français et il y a une partie c'est un cimetière anglais. Et bon, les ambassadeurs ne se déplacent pas. Il y a les Canadiens qui viennent, quand il y a une cérémonie au monument canadien, nous on va au monument canadien et ils reviennent puis ils déposent une fleur au cimetière anglais.

JG

On pourrait penser qu'ils sont quand même attachés à ce patrimoine où est-ce qu'ils vont ailleurs peut-être dans la région ?

JPP

Je ne sais pas. C'est moins, enfin je ne sais pas. Et quand on a mis en place le Monument des fraternisation bien sûr, c'est la communauté urbaine qui a souhaité le financer, on s'était rapproché des ambassades pour savoir, bah voilà, est-ce que vous souhaitez participer avec nous, bien sûr mettre un peu d'argent et qu'on crée ça ensemble et bon les fraternisations c'était français, allemand et anglais, aucune des ambassades n'a souhaiter c'est associé à ce projet que ce soit l'Angleterre ou l'Allemagne, on a été reçu très poliment mais tout de suite on a compris que...

JG

Ils ne vous ont pas donné une raison ? Est-ce que...

JPP

Non. Donc je crois que le cimetière français il y a 12 ou 13 000 soldats enterrés.

JG

C'est impressionnant !

JPP

Et le cimetière anglais à côté, il doit y en avoir entre 300 et 400. Enfin sur Internet on trouve les chiffres exacts, le cimetière tchécoslovaque il doit y en avoir 700. Et puis enfin après on a le cimetière allemand, et là c'est le plus grand cimetière Allemand d'Europe qu'on a ici à Neuville, si on met de côté tous ceux qui sont en Allemagne, c'est le plus grande Europe, il y a près de 45 000 soldats.

JG

Je vais aller voir, je n'ai pas encore eu le temps de tout visiter je vais aller voir ça

JPP

Et le cimetière allemand il a une... Le français on a des alignements, on retrouve les alignements des croix dans n'importe quel sens qu'on regarde, c'est toujours aligné, c'est comme ça. Les Anglais c'est plus fleuri, on a des petites fleurs au pied de chaque tombe et puis, enfin c'est plus petit aussi mais c'était entretenu de manière plus délicate. Le cimetière allemand, il est lui très sobre, c'est des croix noires, et au pied de chaque croix il y a quatre soldats. Il y a une croix pour quatre soldats. L'entretien il est toujours, c'est toujours nickel mais c'est fait de façon comment dire, écologique, il y a très peu de désherbage, il y a très peu d'élagage, ils considèrent que l'élagage se fait naturellement enfin c'est le vent qui va... Et ce qu'ils essayent de faire ressentir c'est que les soldats se reposent dans la forêt. C'est un lieu de repos pour les soldats.

JG

Une forme, comment dire, pas d'immersion mais... pour créer un lien ?

JPP

Donc comme quoi on ressent les différences de culture.

JG

Et après au niveau des cérémonies, des événements est-ce qu'il y a des reconstitutions par exemple, est-ce que là aussi on retrouve ses différences culturelles ?

JPP

Ben ben les cérémonies, on a, nous on a les traditionnelles cérémonies au 8 mai et au 11 novembre donc on fait avec mes conseillers et puis les personnes de la population qui le souhaitent, on fait le tour de tous les cimetières. Il n'y a pas très longtemps qu'on a associé le cimetière allemand, comme quoi il a fallu des années pour faire le pas, ça ne venait pas forcément de nous mais les anciens combattants, ils avaient du mal. Et là je pense qu'il y a 10 ou 12 ans, on a réussi à décider les anciens combattants à aller déposer une gerbe au cimetière allemand. Et là maintenant c'est entré dans les mœurs, et c'est notre première halte, c'est le cimetière allemand, on va déposer une fleur et puis après on se rends au cimetière tchécoslovaque, monument polonais, anglais, français, et on revient au monument au mort. On fait ça tous les 8 mai, tous les 11 novembre. Avec une partie de la population quand les conditions sanitaires nous le permettent... Rires... C'est vrai que depuis un an, on fait des cérémonies, les cérémonies, on faisait ça à six. Mais on a toujours fait le même parcours à six, les adjoints, les anciens combattants, un porte-drapeau et puis...

JG

Est-ce qu'il y a d'autres manifestations qui sont organisées par, peut-être des associations, ou des personnes...

JPP

Alors on a, bon, on a notre cérémonie au 9 mai avec les ambassadeurs. Alors c'est organisé un an par la République Slovaque, l'année suivante, c'est la République Tchèque. Ils alternent. Donc ils viennent ici au monument au mort, il dépose une fleur, on vient en mairie signer le livre d'or, et puis ensuite on part au cimetière tchèque, tchèque-slovaque, et on a la même cérémonie avec les discours, et ensuite on revient ici à la salle des fêtes pour un pot de l'amitié et puis un petit repas qui est organisé par leur pays. C'est-à-dire qu'il vient avec des spécialités de leur pays, ils cuisinent sur place, et la population est invitée.

JG

Et est-ce que vous avez eu des reconstitutions ? J'étais hier à Verdun, dans la forêt d'Apremont, et du coup j'ai été à la tranchée de Chattancourt, on discutait avec le médiateur, il fait des reconstitution depuis tout petit, j'ai découvert tout un monde, et je me demandais est-ce que ici il y en a ?

JPP

Non, on commence à mettre en place ici, on a une personne qui est historienne de formation, et on met en place des visites. Mais c'est le tout début, elle va commencer dans les semaines à venir. On a été, enfin on va avoir le label Village patrimoine et à cette occasion, il y a une association de village, c'est l'association qui gère toutes les animations du village qui va mettre en place quelques actions dont une visite du village avec, c'est une dame qui est bénévole, et qui va mettre ça en place.

JG

Donc finalement on peut dire que la borne de Timescope, c'est la seule reconstitution qu'il y a eu pour le moment ? Mais...

JPP

Pour le moment oui. Après on a eu, d'autres choses. Pendant toute la période du centenaire, pendant toute la période, 100 ans après, j'ai une association du village, elle s'appelait l'association Centenaire qui a été créée exprès et qui s'est arrêtée maintenant, qui est tous les ans, enfin c'est peut-être ce que vous appelez reconstitution, tous les ans proposait une soirée dans la salle des fêtes, qui n'existe plus, proposer une soirée pour expliquer ce qui s'était passé dans notre village avec 100 ans de décalage. Donc ça a duré cinq ans, 2014, 2015, 2016, 2017 et 2018. Et ça a duré même six ans parce que la sixième année ils ont fait la reconstruction. Donc ils expliquaient comment notre village a vécu les cinq années de guerre, et avec des témoignages. Il y avait quelques personnes qui sont malheureusement décédées maintenant qui

ont témoigné, sur scène et puis qui ont expliqué. À chaque soirée on avait 200 personnes dans la salle des fêtes...

JG

Il y a quand même un attachement...

JPP

Moi je me souviens, la première année, ça m'avait marqué, parce qu'on ne s'imagine pas être dans les conditions, c'était un monsieur qui a aujourd'hui 90 ans, et qui me dit que ça lui a été raconté par son grand-père, et qui disait on est dans la ferme, et puis on sait qu'il y a la guerre et on ne sait pas du tout parce que on a pas les mêmes moyens de communication d'aujourd'hui, et puis d'un seul coup on vient nous dire ben les Allemands ils sont à 1 km du village. Et là, il faut partir. Donc, on rassemble quelques affaires, on ouvre les portes de l'étable pour que les bêtes ne restent pas enfermées et puis on s'en va. On ne s'imagine pas hein... On laisse tout.. On laisse tout, on s'en va et quand on va revenir il n'y a plus rien.

JG

C'est quelque chose. C'est témoignage ramène de l'humain aussi je trouve, il y a la grande histoire derrière les monuments...

JPP

Il y a la grande histoire et puis il y a ce qu'ils ont vécu dans les familles, et je sais que ma grand-mère, ils n'ont jamais raconté vraiment... Mais ils ont souffert, ils ont dû partir... Je sais qu'ils sont partis dans la Somme, et après je sais qu'ils sont revenus, ils vivaient dans des cabanes en tôle, qu'ils ont reconstruites avant de pouvoir reconstruire les maisons en dur quoi.

JG

Et ils n'ont pas raconté... ?

JPP

Moi je sais que j'ai mon papa qui est encore vivant, lui il a vécu la guerre d'Algérie. Il est allé. Mais je ne sais rien. Quand on lui en parle il dit, bah oui. Et l'autre jour, le virus, on lui dit papy, tu vas pas aller à Intermarché faire tes courses, il dit vous me cassez les pieds, il dit moi je prends ma voiture, allez je mettrai un masque pour vous faire plaisir... On lui dit bah c'est obligatoire tu pourras pas rentrer si tu ne le mets pas... rires... Et il dit, moi j'étais en Algérie, on nous disait aussi il ne faut pas boire n'importe quoi, parce qu'il y a des maladies, il dit on avait tellement soif qu'on buvait dans les flaques d'eau... Et c'est là qu'il me dit, je me dis tiens il nous dit quelque chose quand même quoi... Et ils ont dû vivre des choses que, ça doit être très difficile à raconter...

JG

Souvent on observe... Je travaille beaucoup sur ces questions de transmission, moi je suis rwandaise du côté de mon papa, polonaise du côté de ma maman donc, c'est des questions qui me touchent beaucoup et c'est vrai qu'on se rend compte qu'il faut quand même souvent une ou deux générations avant que ce soit suffisamment apaisé pour pouvoir en parler. Mais du coup on perd aussi beaucoup de choses parce qu'on a plus de témoignages directs et c'est assez terrible... Enfin c'est compliqué... C'est pas évident... Moi j'ai la chance que mon papa me parle beaucoup de ce qu'il a vécu pendant le génocide des Tutsis, mais en même temps je sens bien que, et il me le dit Je ne peux pas tout te dire. C'est pas possible. C'est trop dur. C'est... Et c'est ça qui m'intéresse dans ces reconstitutions, et surtout dans l'immersion que ça propose, c'est que ça permet un peu de se projeter dans cette histoire, de mieux comprendre et voilà, d'avoir un autre point de vue...

JPP

Et c'est vrai qu'après, ils ont un peu raconté ce qu'il se passait pendant la guerre ici, et le village ici, pour comprendre comment il a pu être détruit comme ça. Les soldats, il y avait des soldats allemands et puis les soldats alliés, la maison ici, si on considère que c'est une maison, au matin elle était allemande, au soir elle était française, et le lendemain elle avait changé... Et elle

changeait plusieurs fois de mains dans la journée quoi, et ça a duré, la bataille ici dans le village, elle a duré comme ça pendant un mois. On ne s'imagine pas... On ne s'imagine pas la complexité... Il y a une anecdote aussi qui a été racontée, ça va peut-être vous intéresser, c'est qu'il y a, on n'en a parlé que les gens sont partis dans la Somme, il y a une dame qui n'a pas pu partir parce qu'elle était enceinte. Et elle était dans une brasserie. Et puis, elle était trop près de l'accouchement, elle est restée là. Alors c'est pareil, déjà on ne s'imagine pas laisser quelqu'un, une femme enceinte, ou alors elle s'est cachée dans la brasserie... Et le bébé est arrivé, et les soldats allemands étaient là. Et le chef, je ne sais plus quel grade il avait, le chef de soldats allemands, il a envoyé ses officiers à 10 km acheter du lait pour le bébé. Et puis ben le dénouement il est encore plus fou, c'est que la maman, elle a mis le lieutenant ou le voilà, parrain du bébé. Et aujourd'hui, et ben le garçon, le petit-fils de ce garçon, il est toujours en lien avec la famille du soldat allemand. Ils se rencontrent toujours. Donc il n'y a pas que, on se rend compte que bon, les ennemis, ils faisaient aussi ce qu'on leur demandait de faire quoi, ils avaient pas forcément...

JG

Il y avait, oui, je ne sais pas comment dire mais c'est vrai qu'il y a les ordres, et puis il y a l'humain... Ça on ne peut pas l'effacer...

JPP

Donc après le Monument des fraternisations c'est un cas bien particulier, bon vous avez dû voir le film Joyeux Noël, et Monsieur Carion qui a fait le film Joyeux Noël, tous les ans il vient au Monument des fraternisations déposer une petite fleur.

JG

Comment, je ne connais pas du tout le lien qu'il a avec cette histoire et pourquoi ce film... ?

JPP

Et bien il est très, il a été très, enfin la guerre c'est la vraiment marquée et il est, il est originaire de Bapaume, enfin à côté de Bapaume, d'un petit village, et c'est un fils d'agriculteur, il est fils d'agriculteur, il a travaillé longtemps à la Direction départementale de l'Agriculture et tout ce qui concerne la campagne, l'agriculture et puis aussi la guerre, il est très intéressé. Et il a eu l'idée d'un jour, de faire un film sur les, parce que les fraternisations c'était un peu tabou, l'armée ne voulait pas, il y a très peu de temps, c'est pareil ça doit dater de 15 ou 20 ans que l'armée accepte de parler du fait qu'il y a eu des cas de fraternisation. C'était complètement anti-militaire.

JG

Donc l'armée a quand même vraiment une autorité sur le discours qu'elle portait sur la guerre qui est encore très forte...

JPP

Oui qui est encore très fort, ça a changé depuis quelque temps parce que... Mais ce n'est pas aussi vieux que ça...

JG

On ne se rend pas compte. C'est intéressant. Est-ce que vous êtes, est-ce que vous travaillez avec l'armée ? Ici pour les cérémonies... ?

JPP

Dans les cérémonies, quand il y a les ambassadeurs qui viennent, automatiquement le colonel se déplace. Et le préfet, souvent il y a le préfet et puis le colonel. Si le préfet vient, le colonel va venir.

JG

Et sur la borne de Timescope, est-ce que vous pouvez me parler un petit peu de l'histoire de cette borne, et comment vous, comment la commune l'a accueillie et s'en est emparée ou pas ?

JPP

C'est vrai qu'il y a eu d'abord le monument qui a été mis en place par la communauté urbaine. Moi je me souviens, c'était tout au début du centenaire, c'est Philippe Rappeneau qui était

président de la communauté urbaine à ce moment-là, et un jour il m'appelle et puis il me dit, j'ai vu, alors je ne sais plus quel journal, dans un journal que Christian Carion du film Joyeux Noël, qui me dit il a toujours, j'ai toujours rêvé qu'à un moment on passe à monument à Neuville-Saint-Vaast pour qu'on puisse parler des épisodes de fraternisations qui ont lieu au moment de Noël, alors est-ce que tu serais d'accord pour que la communauté urbaine prenne en charge le monument et puis ce serait notre façon à nous de commémorer le centenaire. Donc j'ai dit oui bien sûr, la commune de Neuville Saint-Vaast n'a pas les moyens. Et puis on a mis en place ça. Alors après, parcours du combattant, il faut aller chercher de l'argent au Conseil Régional, un peu partout, le département... Et on est même allé présenter le projet à Berlin. On est allé aussi à Carcassonne, discuter avec la famille de Barthas, les deux petits-fils de Louis Barthas, on est allé discuter avec eux, leur présenter le projet. Ils étaient vraiment ravis.

JG

Ils ont été impliqués dans la construction du monument ?

JPP

Pas dans la construction du monument mais après à l'inauguration, ils ont été invités, ils sont venus, on a eu les petits fils de Barthas, qui sont venus à l'inauguration. Il y avait Christian Carion bien sûr, il y avait le Conseil Régional, Départemental, et puis la veille au soir elle nous a annoncé la visite du président de la République.

JG

La veille au soir ? ! Waouh, ça devait être beaucoup de pression ça... Rires...

JPP

À 16h, à 16h on nous dit que le Président de la République, c'était François Hollande, il sera là.

JG

Et vous avez fait une demande ? Qu'est-ce qu'il s'est passé, oui ?

JPP

La communauté Urbaine avait fait la demande, et Monsieur Rappeneau avait croisé Monsieur Hollande un an avant, et lui avait dit on a ce projet, et Monsieur Hollande avait dit je serai là. Et puis après, il me dit bon... La veille on se dit on a pas de nouvelles et puis à 16h... Alors à 16h, ils nous annoncent que le président vient, à 17h, tout le staff de l'État, ils étaient arrivés de Paris, sur place, ça ça va pas, ça ça ne va pas, là il nous faut un grand panneau de 4m/6, avec une toile bleu république, pour que le président puisse parler, il faut çà, il faut çà...

JG

La veille pour le lendemain ?

JPP

Les services de la CU ont travaillé toute la nuit pour mettre tout en place

JG

Waouh ! On ne se rend pas compte ! Ça doit être quelque chose ?

JPP

Et moi on m'avait demandé de faire un discours de deux minutes, deux minutes 20, tu as droit à ça. Et bon je préparais mon petit mot et puis le soir, je dis il faut que je recommence mon mot, il y a le Président de la République ! Rires... Et puis le lendemain matin, on va, on inaugure le monument, on prend des photos tout ça, après on va dans le chapiteau juste à côté, et puis on arrive, et puis le monsieur qui était chargé du protocole dit voilà, nous avons le discours, le discours de Monsieur le maire de Neuville Saint-Vaast en premier, j'ai pas eu le temps de m'asseoir à ma place, je suis parti, je suis monté à la tribune, je suis arrivé à la tribune, et il y avait le président de la République, là, il y avait 600 personnes... C'est fou... Et je vous avoue que je suis redescendu de la tribune, heureusement que ma place était là sinon je ne la retrouvais pas... Rires...

JG

Je comprends ! Rires...

JPP

Et puis, au bout de quelques années et ben, on dit oui le monument c'est bien, on fait une cérémonie tous les ans à l'anniversaire, au 17 décembre, parce que c'est le 17 décembre que Louis Barthas a dit, voilà on a célébré Noël avec les Allemands, mais moi mon rêve ce serait qu'un jour sur ce bout de terrain, à Neuville Saint-Vaast, il y a un monument pour commémorer ce qu'on a fait aujourd'hui. Donc le 17 décembre, on va au monument et on a une pensée... Quand on peut, c'est avec Christian Carion, Christophe... Je suis en train de chercher le nom du producteur, c'est Christophe son prénom, je ne sais plus son nom. Et puis, les élus qui veulent bien se déplacer avec nous. Et Philippe Rappeneau nous dit que ce serait bien que, qu'on rajoute quelque chose, et puis il me dit on est allé à Paris et puis à Paris j'ai vu un truc, qui m'a paru sympa, c'est un Timescope, et on est allé avec mon directeur de cabinet, c'était sur les quais de Seine, et voilà, il dit si on pouvait installer ce genre d'outils là, et le premier ce serait au Monument des fraternisations.

Et moi je me dis que, il n'y a jamais foule, au monument, mais il y a toujours quelqu'un. Moi je suis agriculteur, je passe pour aller à, j'ai mes champs qui sont par-là, donc je passe régulièrement en tracteur devant, et régulièrement, et ben je me dis il y a 2-3 personnes qui sont là, qui se balade sur le terre-plein du monument, et puis voilà... Il est rare que je passe et qu'il n'y a personne.

JG

C'est intéressant ça. Vous ne savez pas exactement combien il y a de personnes qui passent chaque année ?

JPP

Dans le Timescope lui, compte, ceux qui visionnent et l'office du tourisme du Grand Arras à les chiffres.

JG

Je les vois demain, je leur poserai la question ça tombe bien.

JPP

Ben voilà, il faut leur demander. Vous voyez qui ?

JG

Monsieur François Beirnaert.

JPP

À François Beirnaert, et ben lui il va savoir.

JG

Et du coup c'est vrai que, je comprends mieux, je n'avais pas compris le lien avec Louis Barthas parce que j'ai rencontré Rémy Cazals qui a trouvé les carnets de lui et qui les a publiés, et c'est vrai qu'on retrouve Louis Barthas un petit peu partout. C'est assez intéressant. Et du coup je comprends pourquoi on le retrouve dans l'expérience effectivement...

JPP

Il a écrit beaucoup oui... Je crois qu'il a envoyé, il est parti à la guerre et puis son épouse ou sa fiancée et lui envoyer une carte tous les jours. Et quand on est allé voir les petits fils de Louis Barthas, c'est à côté de Carcassonne, ils nous ont fait voir les carnets, les originaux, parce que quand il est rentré il a repris toutes ses cartes et il a tout écrit sur des cahiers.

JG

Il avait déjà dans l'idée de publier.

JPP

Il a tout écrit sur ses cahiers. Alors je me souviens, j'étais avec Philippe Rappeneau, et ils nous ont ouvert la page où il disait et ben voilà, mon rêve ce serait qu'un Neuville Saint-Vaast, sur ce petit bout de terrain à Neuville-Saint-Vaast, il y a un monument aux fraternisations. Et quand on a vu la phrase écrite de sa main, j'ai vu que Philippe Rappeneau, il avait une émotion... On a eu un moment d'émotion...

JG

C'est fort

JPP

Et c'est un tout petit village, près de Carcassonne. Bon, ils commencent à avoir un peu d'âge ces gens maintenant, et ils nous ont fait voir la boutique, parce qu'ils étaient tonneliers, ils nous ont fait voir la boutique où travaillait leur grand-père.

JG

Il faut que j'y aille c'est pas très loin... Et du coup vous avez pensé quoi de l'expérience en elle-même, comment vous l'avez trouvé, qu'est-ce que vous en avez pensé ?

JPP

Bah il y a plusieurs côtés, il y a le côté souvenir, ou bien le village, ce qu'a vécu le village, si on passe pas par des expériences, qu'on creuse pas, qu'on ne s'intéresse pas profondément à ce qui s'est passé, on passe à côté de plein de choses. Donc ça nous a permis vraiment de nous approprier l'histoire de notre village, de vraiment chercher et d'aller découvrir, les petites anecdotes, du bébé, du baptême sous les obus... On aurait jamais... on a trouvé ça accidentellement en cherchant. On connaît la grande histoire mais les petites histoires qui se sont passées, le vécu, comment ont vécu les gens, on a du mal à se l'imaginer. Et puis même en ayant... Enfin je ne sais pas, moi je suis agriculteur, vous voyez là, me dire là, vous rentrez, dans une demi-heure il faut être parti, il faut ouvrir les portes, les bêtes elle s'en vont dans les pâtures, et puis advienne que pourra quoi... Enfin toutes ces choses-là, on a du mal à se l'imaginer. Il y a le côté... Et encore on passe à côté des horreurs... Ça on passe à côté... On se les imagine... Moi j'ai eu lu, au monument canadien, il y avait un soldat qui vivait dans les tranchées, dans les conditions que, qu'on essaye même pas de comprendre parce que je crois qu'on ne peut pas se l'imaginer, il y avait un soldat tous les matins, il repassait son uniforme, son treillis. Et puis, d'un seul coup, il y en a un qui lui dit à quoi ça sert ? Et il dit si, ça tue les poux. Il y avait tellement de poux là-dedans, il les brûlait en repassant son uniforme.

JG

On ne se rend pas compte...

JPP

On ne se rend pas compte... Rires... Donc il y a tout ce côté-là. Après bien sûr, tout ce qui est côté cérémonie et tout ça, enfin moi ça m'a permis de discuter avec des personnes, ben j'ai accueilli François Hollande, j'ai discuté avec Justin Trudeau, les ambassadeurs... Maintenant quand j'accueille des ambassadeurs et bien je suis à l'aise quoi, donc il y a ce côté-là. Et puis et ben après il y a tous les côtés, je pense, et ce que vous faites en fait partie, c'est important, il faut transmettre tout ça, il faut transmettre à nos enfants, il faut transmettre aux écoles, il faut... Moi à chaque cérémonie les écoles sont invitées parce que les enfants, les enfants doivent être là, ils doivent entendre tout ce que c'est... Parce que c'est le meilleur moyen que ça ne se reproduise pas. Il ne faut pas qu'on oublie ces choses-là. Et ça, c'est pour moi, c'est le côté le plus important. Moi j'ai toujours, quand je dépose des gerbes, à n'importe quelle cérémonie, j'ai toujours des enfants avec moi. Et le président des anciens combattants, qui commence à avoir un petit peu d'âge, ce pauvre monsieur, il va encore dans l'école raconter, des instits l'invite et il va faire une heure ou deux heures d'histoire auprès des enfants. Donc pour moi, c'est la partie la plus importante. Le reste... Les cérémonies, tout ça, bon c'est bien, c'est sympa, c'est le prestige, mais bon il faut le faire, parce que c'est comme ça qu'on capte l'attention aussi mais les enfants c'est important.

JG

Les cérémonies participent à la transmission aussi...

JPP

Et je me rends compte, là on a un petit jeune homme, il a une douzaine d'années, et il est vraiment, il a les livres d'histoire, il veut connaître l'histoire.

JG

La relève ! Rires...

JPP

La relève, c'est bien, ça nous motive.

JG

C'est souvent une histoire d'homme aussi... ?

JPP

Moi j'ai mon porte-drapeau, il a 30 ans, il a un petit musée chez lui.

JG

J'imagine qu'en grandissant sur un territoire qui était aussi marqué par la guerre, il y a un rapport particulier, parfois très très fort... Hier pareil avec la personne qui s'occupe de la médiation à la tranchée de Chattancourt, en discutant je me suis rendu compte qu'en fait, et ben il vivait sur le champ de bataille, son père était passionné, il a même monté une association franco-allemande pour essayer justement de faire avancer un peu la recherche, travailler avec des historiens, des scientifiques du monde entier. Ils organisent aussi des événements. Et il me dit bah c'est un peu ça, il est tombé dedans et puis depuis fil en aiguille il a monté sa collection, il a fait des reconstitutions... C'est une histoire de passion... C'est un lien fort... Dans le sud du coup, c'est marrant parce que on a pas, on connaît peut-être un peu mieux la Seconde Guerre mondiale même si, je prends l'exemple de Toulouse ce n'est pas très valorisé, mais la 1ère guerre c'était loin, donc finalement c'était des souvenirs, des correspondances, mais il n'y a pas eu de lieux de bataille, il n'y a pas eu de champ de bataille, et du coup ça met une distance... La réaction des gens souvent c'est pourquoi tu travailles sur la 1ère guerre..... Mais il y a la seconde tout ça mais c'est pas pareil. C'est une guerre particulière. C'est important... qu'il y ait cette dimension intergénérationnelle aussi...

JPP

Alors après on est un petit peu déçu, on aimerait bien avoir plus de... et ben voilà quand on va au cimetière allemand on aimerait bien que, au niveau de l'ambassade, il y ait quelqu'un qui une fois de temps en temps, se déplace. Mais c'est compliqué. Ils ne le souhaitent pas.

JG

Et est-ce que, il y a pas des associations allemandes, franco-allemandes, ce ne sont pas des officiels mais aussi c'est important...

JPP

On a eu l'autre jour, une délégation qui est venue.

JG

Ça viendra peut-être un jour... Est-ce que je trouve que ce monument est exemplaire, c'est incroyable...

JPP

Même au cimetière allemand, quand on va déposer une fleur au cimetière allemand, s'ils pouvaient participer avec nous ce serait... Voilà peut-être pas à chaque fois mais... il faut laisser le temps ...

JG

Parce que dans les reconstitutions par exemple, dans les associations de reconstitution, il y a quand même beaucoup de mixité en fait, il y a beaucoup d'allemands, on s'en rend compte, et du coup qui échange avec des Français, des Canadiens, c'est assez...

JPP

Oui je pense que si on faisait appel à des associations qu'on aurait... Enfin moi ce qui... les officiels, l'ambassade, je ne comprends pas qu'ils ne souhaitent pas participer... Il y a encore un frein à ce niveau-là.

JG

Est-ce que vous pensez que ça peut être une question d'image, de maîtrise du discours, de on ne sait pas comment se positionner... Parce qu'il y a eu quand même des initiatives franco-allemande un peu partout...

JPP

Oui après c'est vrai que dans les discours, c'est quand même bien, souvent on dit voilà, les alliés, l'ennemi, c'est quand même encore dans les discours, quand même, donc je comprends qu'il puisse être mal à l'aise de participer...

JG

En même temps c'est vrai qu'il faut se rapprocher, il faut se comprendre et changer l'histoire... Est-ce que on peut trouver, peut-être des traces de discours d'officiel, d'ambassadeurs allemands, de cérémonies que vous avez faites ?

JPP

Non, on a jamais eu d'ambassadeur allemand...

JG

Ou peut-être sur d'autres sites parce que du coup ça me questionne beaucoup... Il y a beaucoup de choses à creuser...

JPP

Oui, il y a plein de choses

JG

Et juste, peut-être vous avez eu des retours vous sur la borne, de gens qui l'ont fait, qui vous ont dit c'est bien, c'est pas bien, il manque çï ou...

JPP

Oui ben, les gens m'ont dit c'est curieux, c'est une expérience curieuse, on arrive à voir à 360°, voir ce qu'il se passe, après je pense que François Beirnaert aura plus de retours... C'est eux qui gèrent ça...

JG

Je me demandais quand même quel était le rapport des habitants de Neuville avec cette borne qui permet de voir...

JPP

Je pense que tous les habitants de Neuville, ils sont allés, bon quand je dis tous, c'est pas forcément vrai mais une grosse majorité y est allée. Après c'est pas forcément évident, quelques fois c'est ce qu'il y a de plus près, on n'y va pas. Il y a beaucoup de gens de Neuville qui ont découvert les tranchées au monument canadien, qui sont à 2 km, bien tard. Bah oui, on le sait qu'il y en a, mais on n'y va pas. On préfère aller visiter autre chose à trois ou 400 km... rires

JG

C'est souvent le cas.. Bon je vois que ça fait déjà une heure que je vous questionne je ne vais pas vous embêter encore trop longtemps. En tout cas merci beaucoup c'est très intéressant, du coup, je vais croiser un peu tous les discours...

JPP

Après s'il vous vient des questions, peut-être que je peux vous laisser mon numéro de téléphone et puis vous me rappeler, donc c'est le 06 19 02 62 07.

JG

Super. Quand j'aurais fini ma thèse, je la transmettrai à toutes les personnes que j'ai pu rencontrer pour que vous voyez un peu comment ont avancé ces travaux et comment vous m'avez aidé à aller au bout de ce parcours du combattant, parce que c'en est un... Rires. Et bien merci beaucoup d'avoir accepté de me recevoir et de répondre à mes questions, c'était vraiment très intéressant.

Retranscription entretien : Hominum - Escape game Verdun 1916

Date : 8 décembre 2021

Interviewé : Benoit BENEDETTI

Retranscription 1ère partie

Janaïne Golonka (JG)

Merci d'avoir accepté de répondre à mes questions, c'est génial, je suis vraiment ravie d'être ici aujourd'hui. Juste pour resituer le cadre de cet entretien, je travaille sur la question des reconstitutions des tranchées et des dispositifs immersifs et c'est dans ce cadre-là que je me suis intéressée à votre escape game. Donc vous avez trois ans d'ouverture, et Verdun, il est ouvert depuis quand ?

Benoit BENEDETTI (BB)

Deux ans, Verdun a ouvert un peu plus tard parce qu'en fait là ça ne nécessitait pas mal de travail, et d'investissement aussi. Tu verras qu'il y a pas mal de vieux objets à l'intérieur, certains qui datent vraiment de la période d'autres un peu moins, puisqu'il y en a qui sont fragiles, des objets de cette période, certains méritent leur place plus dans un musée que dans un jeu comme ça. Mais du coup, oui ça a mis un peu de temps, un peu d'investissement, donc l'escape game a ouvert un peu plus tardivement. C'est un thème qui attire pas forcément les joueurs au premier abord, c'est un thème historique, c'est vrai que autant s'échapper d'une prison d'Alcatraz j'en sais rien, des trucs comme ça, ça fait un peu rêver les gens, ça les replonge dans les films. Il y a beaucoup moins de films d'ailleurs sur Verdun, sur la Première Guerre mondiale en fin de compte et du coup, c'est quelque chose qu'ils ne connaissent qu'au travers de ce qu'ils en ont appris rapidement à l'école.

JG

ce qu'il reste..

BB

Oui ce qu'il reste parce que d'ailleurs il ne reste pas grand-chose.

JG

Pourtant il y a eu le film 1917. C'était quand même un peu médiatisé tout ça

BB

Non pas tant que ça. Il n'y a pas eu tant de monde que ça par rapport à 1917. Moi je l'ai vu, je l'ai bien aimé mais sans plus. Je trouvais qu'il y avait quelques trucs un peu...Bon enfin bref, c'est du cinéma mais bon l'ambiance quand même était sympa dedans après... Bon tu verras que dans mon escape game, il y a plein de trucs qui sont anachroniques (rires)

JG

Ce n'est pas évident de concilier l'histoire et le jeu ?

BB

Bah non c'est ça, c'est effectivement il y a des choses qui sont là pour le besoin du jeu, et je suis obligé de mettre un peu de technologie, enfin bref

JG

Mais il y avait de la technologie quand même à l'époque

BB

Oui oui, mais pas la même. Là j'ai des électro aimants pour fermer les portes des choses comme ça... J'en ai pas beaucoup mais voilà

JG

Et du coup pour monter le scénario comment ça s'est passé ?

BB

Bah au final, tu verras que l'idée, le scénario est assez simple, les joueurs c'est de la trouppaille, de la bleusaille, ils arrivent... rire... Non c'est pas vrai, au début je leur fais le BRIEF, ils sont du 151e régiment d'infanterie, on les envoie sur le front parce que c'est le bordels et que, c'est Verdun. Les troupes qui étaient positionnées dans la casemate et tout ça, avant eux, ont fui leur position et ils doivent y retourner pour reprendre contact avec l'état-major et tout ça, c'est le dernier espoir de la nation, rien que ça !

JG

Pression...

BB

Ouais c'est ça... Rires... Mais après le scénario dans le jeu, se fait assez simplement. C'est-à-dire que moi, en tant que Game Master, maître du jeu, je vais vraiment leur gueuler dessus et leur donner des ordres en fait. Rires... Non mais c'est vrai en fait, par la radio ou des trucs comme ça, ils reçoivent des informations, c'est moi qui leur dit il faut que vous fassiez ça et de temps en temps il y a des moments où moi je ne leur parle pas ils sont un peu lâché comme ça évidemment dans le jeu, et c'est à eux de se démerder à faire les bons choix, à trouver les choses qu'il faut, et à faire la part des choses entre ce qui est utile dans l'immédiat, ce qui va être utile plus tard dans l'aventure, et ce qui est des faux indices, des faux objets, qui paraissent être... C'est-à-dire que la scène contrairement à certains escapes, je sais pas si t'en as fait beaucoup, il y a certains escapes qui ne sont pas très fournis au niveau de la décoration et tout ça, et nous on a essayé de mettre pas mal de choses, pas mal de détails, il y a beaucoup de trucs qui servent à rien au final dans le jeu mais c'est ça qui fait que c'est compliqué, au final tu dois faire la part des choses, trouver, fouiller à droite à gauche. On est sur une salle qui est plus axée fouille et manipulation. Il y a beaucoup d'énigmes qui nécessitent de la réflexion, ce qu'il y a de bien c'est que du coup c'est adapté pour des joueurs débutants comme pour des joueurs qui ont l'habitude, entre guillemets, parce que souvent justement les joueurs expérimentés ont l'habitude des énigmes compliquées. Ils passent 20 minutes à cogiter dessus et tout ça et ils sont un peu perdus quand il y a de la fouille. Du coup j'ai des joueurs débutants qui s'en sortent vraiment très bien parce qu'ils ne savent pas trop à quoi s'entendre et du coup ça s'avère être plus logique, entre guillemets, que ce qu'ils pensaient et d'autres qui s'attendent à des énigmes tellement tarabiscotées, tellement compliquées que finalement ils réfléchissent et puis il se rendent compte, ah oui mais non, en fait c'est super simple, en fait c'est juste qu'il fallait juste trouver...

JG

Et du coup quelque part est-ce que ce n'est pas plus facile en termes de gameplay d'avoir de la fouille, est-ce que ça ne colle pas plus à l'Histoire ?

BB

Là du coup effectivement, là aussi l'idée c'est qu'effectivement la fouille et tout ça, par rapport au contexte et au jeu qu'on propose, effectivement c'est plus logique enfin ça a plus de sens. Les choses sont dissimulées pour que si jamais les Allemands passent ils prennent les tranchées et ben ils ne les trouvent pas de suite, mais effectivement il n'y a rien de fantastique qui va apparaître dans le jeu, ce n'est pas magique. Alors qu'il y a certains escapes games, peu importe le thème, tu vas vraiment avoir des trucs qui apparaissent d'un coup, ça n'a pas vraiment de sens, pourquoi il y a une trappe à tel endroit, ou des trucs comme ça... C'est chouette mais c'est pas voilà... Donc là vraiment, effectivement dans le contexte ça marche assez bien et en général les joueurs se rendent compte aussi. Ils disent ah oui... Il n'y a rien de magique mais c'est pas grave, c'est normal.

JG

C'est intéressant ça. Parce que du coup c'est annoncé comme un escape historique donc il y a une attente j'imagine ?

BB

Comme je te disais en fait, c'est pas un thème qui fait rêver les joueurs en général, j'en ai beaucoup qui me disent en sortant et ben le thème ne m'attirait pas, je viens chez vous parce que j'ai fait tous les escape de la région, ils viennent finalement et ils sont vraiment pas déçu de leur expérience de jeu puisqu'ils ont vraiment vécu un truc pendant une heure, ou un peu moins mais en tout cas les retours qu'on a c'est que notre ambiance c'est hyper Immersif. Voilà ça ça leur plaît parce que de toute façon, dès qu'on commence à te mettre dans un truc, qu'il y a une bonne déco, du son et tout ça, c'est comme si t'étais dans le film, dans un film ou dans une aventure. Et le fait, comme je te disais aussi, que les énigmes soient surtout de la fouille des choses comme ça, ce qui est bien c'est qu'on fait un peu moins face à la frustration des joueurs de ne pas savoir et de ne pas comprendre. Donc ils progressent quand même assez facilement. Alors ça dépend des équipes, mais a priori ils progressent... Moi quand j'avais conçu le jeu je me suis dit voilà il faut qu'il passe à peu près cinq minutes sur ça cinq minutes sur ça et 5 minutes sur ça et en général, ils sont à peu près dans les temps donc ça je suis assez content. Mais voilà il y a un peu moins de frustration que dans certains escapes ou il y a des énigmes qui sont tellement compliquées que tu ne comprends ni le début ni la fin et même quand tu es sorti tu te dis merde, c'est chouette ça avait l'air bien mais j'ai rien compris. Donc là un peu moins

JG

C'est quoi le taux de sortie ?

BB

Le taux de réussite il est quasiment de 80 %, après je dois t'avouer que j'y suis pour beaucoup parce que en tant que Game Master j'apporte pas mal d'aide ni de rien aux joueurs, on dirait pas dans les escape game mais on gère aussi beaucoup la frustration des joueurs encore une fois, des joueurs qui sortent à temps, ce sont des joueurs qui sont contents. Et qui potentiellement ne sont pas déçus de leurs expériences et donc ils reviendront pour faire d'autres jeux d'autres escapes games alors que des joueurs, j'en ai eu, qui ont perdu mais parce que là je ne pouvais pas faire autrement même en les aidant ça ne marche pas, et qui était très fâché en sortant. Parce qu'un escape game ça un coup, si tu payes 25 € par personne et que tu sors bah en plus tu n'as pas eu la fin du jeu parce que tu n'as pas été bon... Souvent les joueurs qui perdent comme ça, d'ailleurs, ils ont une très haute estime et ils se disent bon oui non mais bon vous inquiétez pas le BRIEF on s'en fout, on connaît et tout on a déjà fait des escape game, on est déjà bon et ils sont pas contents d'être face à l'échec.

JG

C'est marrant ça

BB

Bah c'est marrant et en même temps nous on s'est dit merde, si ils nous mettent un avis deux étoiles parce que... Non mais bon en général les joueurs admettent qu'effectivement voilà il y a la qualité, c'est juste qu'ils ont été mauvais mais ils ne sont pas très heureux quand ils sortent.

JG

Et des scénarios d'escape tu en avais fait beaucoup ?

BB

Non, Verdun c'est ma première salle d'escape game. On est deux à avoir monté la boîte avec ma chérie du coup, c'est Verdun, c'était la première salle. J'ai longtemps hésité mais c'était souvent entre différents thèmes historiques, parce que j'ai fait pas mal de reconstitution médiévale, je suis allé faire du romain, j'étais à l'anniversaire de Rome avec les légions, c'était assez chouette, c'est sympa de se retrouver là-bas et du coup j'étais à Verdun aussi en 2016 pour

le centenaire de la bataille de Verdun. C'était un moment super chouette, on y était allés avec une association qui est dans la région, qui fait du chasseur alpin niçois du coup, donc on était en tenue de chasseurs alpins, là-bas, et c'était très... C'est plus cool qu'à l'époque... Rires... Comme je te disais l'expérience qu'on a eu nous, elle était super chouette parce que encore une fois c'était plein de reconstituteurs, de types en costume comme nous, qui étaient là à la fois pour le devoir de mémoire et parce qu'ils étaient passionnés. Et en même temps quand tu fais de la reconstitution tu as envie de te montrer un peu, tu as envie de montrer ta tenue, à montrer que tu es la meilleure assos, que tu marches bien ou pas, que tu suis bien les ordres et tout ça... Non mais bon, tu as un peu le côté martial, quand c'est un jeu qui est plaisant on va dire. Quand c'est pour de vrai c'est moins rigolo. Mais le fait de se mettre en scène comme ça, et en même temps de se dire voilà, quelque part, c'est un peu ce qu'on fait nos ancêtres, moi je sais que mon arrière-grand-père il a... je crois qu'il était à Verdun, c'était un petit Corse, parce que j'ai de la famille originaire de Corse, c'est un petit corse qui s'était engagé dans l'armée pour pouvoir épouser une noble corse, parce que sinon il était juste paysan, il n'avait pas de statut qu'il fallait, et il a failli y passer pendant la première guerre mondiale et c'est réengagé pendant la seconde mais bref... Je sais que quand j'étais petit aussi, mon papa me racontait toujours un peu des histoires comme ça et ça m'intéressait quoi. Mais voilà oui, et du coup oui c'est ça, être un peu dans le bas des ancêtres et puis Verdun c'est le côté un peu, enfin je sais pas est-ce que tu y es allé à Verdun ?

JG

Oui j'y suis allé et j'y retourne la semaine prochaine

BB

Tu vas peut-être trouver ça con, mais c'est un côté un peu mythique quasiment, presque comme tu y vas, tu as vu l'énorme monument avec les deux canons de 75, le gaulois qui est comme ça avec son épée et tout enfin, presque, ça en jette, presque tu es dans le seigneur des anneaux, presque tu es dans un truc fantastique mais du coup je pense qu'il y a ce côté aussi du coup un peu fantasque, nous on s'imagine, on sait que c'était horrible et tout mais en même temps tu as toutes ces représentations, ces monuments aux morts qui rendent hommage à tous ceux qui sont tombés et tu as ce côté un peu plus, je sais pas comment dire, ouais vraiment, c'est presque fantastique, c'est le mythe en fait pour moi. On a beau avoir des images vidéo encore qu'il y a qu'il paraît qu'il y a pas mal d'images qui ont été tourné après

JG

Oui ou à côté... parce que c'était compliqué d'aller sur le champ de bataille et de ...

BB

Oui ou à côté certainement, oui quand tu as la caméra qui est devant et que tu as des mecs qui avancent effectivement ils se prennent du plomb... Mais du coup, tu as ce côté quasi fantastique, mythique vraiment du truc...

JG

Après ça a été le mythe verdun, vraiment...

BB

Oui c'est vrai tu as raison, ce sont les vainqueurs de Verdun

JG

Ça c'est constitué en tant que mythe dès la fin de la guerre finalement

BB

Même les mecs qui étaient dans le Fort de Vaux qui ont été salués par les Allemands en sortant quand ils se rendent, bah ils se rendent mais ce sont les vainqueurs, quelque part ils se sont quand même battu enfin bref... Il y avait plein de petits trucs comme ça et presque ça masque toute l'horreur qu'il y a à côté limite. Quand on y va nous en plus on est contents, on rencontre d'autres types comme nous, on partage du vin, du schnaps, des trucs comme ça... Rires...

JG

Du jus de chaussette aussi ?

BB

Oui enfin un peu moins, mais tu vois c'est rigolo parce que tu vois autant il y a des Américains qui font du français, du français qui font de l'américain, des anglais qui font de l'allemand, des Allemands qui font du français, et en fait peu importe d'où tu viens, il y en a plein qui font des nationalités différentes en reconstitution et c'est assez curieux. Parce que toi t'arrives sur un camp français, là-bas, tu te dis que tu parles français et en fait non, ce sont les Américains les gars ils ne parlent pas un mot de français ou enfin très peu, ils connaissent chargez, en marche, ils connaissent les ordres de base mais c'est tout. Et c'était assez chouette enfin, l'expérience qu'on a eu là-bas était assez sympa. En plus on a été visité un peu les forts qu'il y a là-bas, c'était assez sympa ils ont fait des trucs chouettes. Je ne sais plus lequel qu'on avait visité où il y a un petit train, à l'intérieur tu es sur un rail et en fait tu vas dedans et ils vont passer de pièce en pièce, il y a une petite mise en scène qui est sympa avec des vidéos projetées avec des personnages qui joue les scénettes à chaque fois, je ne sais plus lequel c'était... Mais c'était assez cool.

JG

Et pourquoi Verdun alors ?

BB

Alors pourquoi Verdun ici ? Oui comme je te dis, effectivement, j'ai hésité pas mal à faire du Romain, essayer de faire un escape game dans un campement romain ou un truc comme ça, ou un escape game médiéval parce que moi je faisais de la reconstitution médiévale au début, et pourquoi Verdun .. Peut-être que... Alors plusieurs choses : L'espace que j'allouais à mon escape game s'y prêtait pas mal je pense, et aussi ben, c'est un peu mon devoir de mémoire on va dire. Non mais bon ça reste un jeu, les gens ils sortent de là ils sont contents, ils ont joué à Verdun. En vrai c'est pas rigolo, enfin si tout le monde joue à la guerre avec les jeux vidéo tout ça, mais je veux dire, je pense pas que je la fais prendre conscience de quoi que ce soit tu vois, mais peut-être... Peut-être qu'il y en a certains aussi...

JG

Ça participe peut-être à renforcer un imaginaire ?

BB

Peut-être... Je sais qu'il y en a quelques hein quand même à la fin de l'escape game qui me posent des questions, alors des fois j'ai des réponses des fois non, parce que je ne sais pas tout non plus ou alors j'oublie... Rires... Mais tu vois par exemple par rapport à la hauteur des tranchées et tout ça, des petites choses comme ça, moi je leur dis qu'il y a des objets qui ont fait la guerre dans la salle donc eux ils ont évolué parmi ces choses-là, ils ont pas fait attention, parce qu'ils sont dans le stress, ils avancent, pour eux c'est un peu vieux ça a l'air d'être .. c'est dans l'ambiance, il y a des trucs qui sont pas du tout de la période mais ça va. Et a contrario il y a des trucs qui sont de la période et potentiellement qui ont fait la guerre aussi, et du coup tu leur dis ça, ils font ah ouais c'est cool ça rajoute un peu quelque chose. Ils se disent vous avez fait de la recherche et tout... Enfin oui, ils me posent des questions et je suis content de leur répondre sur ce que je sais en tout cas. Des fois peut-être qu'ils vont faire des recherches je ne sais pas, bah voilà... Et pourquoi Verdun, bah oui, j'avais envie de faire ça. C'est un escape game, le but dans ce jeu-là ce n'est pas vraiment de s'échapper, ça va être de remplir ses missions jusqu'au bout puisque la France compte sur toi tu vois, quand tu y vas, mais voilà... Je pense que c'est parce que ça m'avait marqué quand même mon passage à Verdun, j'avais trouvé ça très, très très immersif finalement et je me suis dit tiens, qu'est-ce que je connais d'immersif qui n'est pas, pas facile à faire, mais une tranchée, tu as des planches en bois, tu as des échelles, des sacs de sable, de la tôle ondulée, ça va, c'est jouable, c'est faisable. Et mine de rien au niveau de la déco tu arrives à avoir une ambiance facilement avec pas grand-chose. Parce que de toute façon c'était de bric et de broc sur les premières lignes et tout ça, autant les Allemands ils avaient

eu le temps de se faire des positions un peu plus bétonnées, d'ailleurs tu verras qu'on commence par un abri bétonné, on est en position française je sais qu'il n'y en avait pas... Rires... parce qu'on était pas prêts, mais pour les besoins du jeu et tout ça c'était difficile de faire un abri vraiment, aussi j'aurais pu peut-être le faire en bois... Ah merde, il faut tout que je recharge... Rires... Non mais bon bref, tu verras, je trouve que ça s'y prêtait bien quand même et qu'on peut dire que c'est une tranchée qu'on a pris aux Allemands et qu'ils nous reprendront plus tard... Rires... Non les joueurs y prêtent pas trop attention, moi je le sais, je leur dis effectivement des positions bétonnées comme ça pour nous il y en avait plus ou pas donc effectivement, c'est plus les Allemands qui étaient prêts et qui avaient fait des trucs un peu plus élaboré, nous on était plus dans la boue mais voilà...

JG

Et tu as fait des recherches... ?

BB

Oui j'ai fait des recherches comme beaucoup j'ai joué à des jeux vidéo, il y a un jeu qui est pas mal fait d'ailleurs qui s'appelle Verdun...

JG

À moi j'ai mis de côté les jeux vidéo parce que ça rajoute encore beaucoup de choses,

BB

Ça rajoute encore une arborescence qui est...

JG

C'est qui reste dans l'immersif avec l'idée qu'on est un environnement tridimensionnel qui soit virtuel ou tangible

BB

Qu'il soit palpable ou virtuel mais suffisamment immersif c'est vrai qu'un jeu vidéo tu as ton écran Et puis t'es pas dedans. Mais au niveau de l'image et de la manière de faire c'était assez bien fait. Mais non oui, jeu vidéo, pas mal de recherches, et pareil un peu l'imaginaire aussi, l'idée qu'on s'en fait...

JG

Oui mais l'imaginaire il est là, il est présent, c'est normal, ça se transforme et c'est ça qui est intéressant aussi de voir toutes ces évolutions et toutes ces reconstitutions, c'est comment notre imaginaire va influencer les représentations qu'on nous donne de la guerre, c'est hyper intéressant

BB

Mais tu vois c'est vraiment transformé parce que comme je te disais nous quand on est en reconstitution, nous on est contents enfin rire... On est content, je veux dire on est pas obligé non plus de porter le fardeau sur notre dos en disant ah il faut qu'on pleure toutes les larmes de notre corps à chaque fois qu'on fait un truc, c'est pas utile mais des fois... Enfin bon bref comme je t'ai dit on s'amuse bien et on a pas à s'en vouloir de s'amuser de ça mais je me rends compte qu'il y a aussi ce côté devoir de mémoire qui est intéressant derrière et que c'est un côté plus grave en fait qui est plus solennel.

JG

Mais c'est bien aussi d'avoir cette approche ludique, on est après un siècle après la guerre, on peut commencer à faire d'autres choses, c'est pour ça que je trouve ça bien de proposer un escape game soit c'est complètement fou et c'est complètement à côté soit c'est complètement dedans justement et c'est une autre approche enfin c'est unique je n'ai pas trouvé d'autres escape j'ai cherché, sur la Première Guerre mondiale...

BB

Il y a pas d'autres escapes sur Verdun ? Première guerre mondiale non, seconde guerre mondiale oui, résistance des choses comme ça il y en avait un d'ailleurs à Nice aussi, Nice résistance mais qui, ils ont fermé il y a pas longtemps mais du coup oui première guerre effectivement je

pense... Ah oui d'ailleurs, parce que moi c'est mon premier escape game, c'est mon premier scénario, c'est la première salle que j'ai faite, en fait j'en ai pas fait beaucoup en fait, je suis en train de bosser sur une deuxième, j'ai fait un autre escape game un peu particulier qui se joue à un ou tu es enfermé dans un cercueil, mais du coup, en fait au début, au début, j'avais commencé à travailler avec une société qui fait des scénarios d'escape game, l'objectif c'était de voir un peu comment des professionnels du métier travailler pour pouvoir s'en inspirer, prendre ce qu'ils avaient fait peut-être modifier deux trois trucs tout ça. Et en fait je me suis retrouvé avec des gens qui étaient à côté de la plaque complètement, avec des jeux d'enfants dans la salle mais en fait si tu veux, ils prennent des jeux d'enfant et ils les adaptent à tous les thèmes. Donc par exemple il me dit c'est la guerre donc il y a des boulets... Et ils m'ont fait tu sais le jeu débile ou tu as une plaque de bois avec des trous dedans et en fait tu as deux ficelles et tu dois faire monter un boulet dans le trou du haut sans le faire tomber dans les autres et il m'avait fait que des trucs comme ça... Des trucs où c'était rigolo aussi mais ça n'avait pas de sens, une espèce de boîte en plexiglas avec dedans plein de petites limailles de fer, style shrapnels ou des trucs comme ça, et en fait tu avais des gants avec des bouts de doigts aimantés il fallait les pousser pour voir ce qu'il y avait en dessous c'est rigolo mais ça n'a pas de sens... Des trucs comme ça, des trucs du style moi il me fallait un cadavre dans la salle avec un uniforme ou des trucs comme ça, il m'a dit bah alors sur le sur l'uniforme, il peut y avoir sur les épaulettes au lieu d'avoir des insignes du régiment ou des trucs comme ça, des triangles, des carrés, des ronds et en fait ils ont des couleurs différentes et après tu trouves un machin carré triangle rond... Et j'ai trouvé ça tellement bébé et un peu nul, du coup on les a payés pour faire ça quand même, ça nous avait coûté 1500 euros je crois quand on a monté la boîte, c'était quand même un... Voilà... Pour qu'au final on arrête de travailler avec eux et je crois qu'au final je crois qu'ils nous ont jamais rendu le produit fini tellement on était pas contents de ce qu'ils nous avaient fait quoi. Parce qu'on s'est dit mince, notre manière de travailler même de réfléchir dans nos recherches et tout, elle est plus complète et plus vraie, enfin elle est plus pertinente que ce qu'eux nous proposent. Du coup ce qui est bien c'est que ça m'a donné confiance au démarrage pour pouvoir me lancer et faire mon truc quoi, mais à ma manière.

Oui parce que quand tu sors d'un escape game tu es un peu chaud, c'est pour ça que nous on a mis des consoles, comme ça ils redescendent un peu après, mais contrairement à d'autres escapes games on a voulu faire un grand espace d'accueil comme ça parce que souvent on est obligés, enfin moi en tout cas quand j'avais fait des escapes on m'avait mis dehors parce qu'il n'y avait pas la place pour nous accueillir, t'es un peu deg parce que tu aimerais prolonger un peu ton expérience de jeu ou je sais pas, discuter... Mais c'est dommage parce que oui il y a plein de professionnels et de spécialistes du domaine, on te demande de faire un truc un peu clean, historique, qui change un peu et...

JG

Mais amener la partie historique, médiation, c'est hyper compliqué, je m'en rends compte même sur la VR, parce que souvent les prestataires ne sont pas du tout formés à ça et que souvent on passe à côté de plein de choses parce qu'il manque une brique quoi...

BB

Une bonne brique... Rires... Un gros morceau

JG

C'est d'autant plus intéressant cette approche que tu as, parce que ça fait sens.

BB

Je sais, je sais... Tu verras, de toute façon on va y aller je vais juste m'occuper d'allumer 2/3 trucs comme ça moi je vais faire le vrai passage tout ça, je te montre un peu comment ça se passe... Alors il ne faudra pas m'en vouloir parce que comme je t'ai dit, il y a des trucs c'est pour les besoins du jeu... Rires

Fin de la première partie.

Deuxième partie

BB

Donc au début je fais un petit BRIEF sur ce que c'est un escape game et là je fais un BRIEF qui est plus dans l'ambiance. Tu veux que je te le fasse ?

JG

Oui je veux bien

BB

Bon il faut que je me chauffe un peu la voix...

L'idée c'est que j'arrive, je mets mon petit chapeau, j'ai ma collègue qui leur dit attention il est rentré dans le personnage et puis je fais :

Allé soldats, avancez, en ligne plus vite que ça. Je vais vous donner vos paniers à salade ça protège pas des balles, mais en cas d'éclat d'obus ou de projection de terre ça peut servir. Ça se met sur la tête, la grenade devant.

Je leur donne ça entre parenthèses les casques

Après je leur fais :

Soldats garde-à-vous. Repos. Soldats vous êtes la fierté de la nation, la fierté du Maréchal Foch, les hommes du 151e régiment d'infanterie. Là-bas vous entendez tonner les canons, c'est Verdun. Les troupes du kaiser seront sur nos positions d'ici une soixantaine de minutes. Il est impératif que vous les arrêtiez. Vous êtes notre dernier espoir, le dernier rempart. Les hommes qui étaient stationnés ici avant vous ont fui leur position face aux Allemands mais vous vous ne fuirez pas n'est-ce pas ?

Bah ils me répondent oui ou non, ou oui/non ils ne Savent pas

On ne fuit pas, soldats !

Et après je leur fais un petit BRIEF sur ce qu'il doit faire à l'intérieur donc c'est :

Vous allez rentrer là-dedans, trouver la salle du générateur, remettre en route le générateur, et ensuite trouver un moyen de contacter l'état-major via le poste de communication avancé qui se trouve dans les tranchées, est-ce que c'est bien compris soldats ?

Ils répondent oui en général.

Très bien, allez soldats comme je vous l'ai dit la nation compte sur vous, le maréchal aussi, et par le fait, moi aussi. J'espère qu'on a parié sur le bon cheval. Allez au les cœurs et vive la France !

Il donne des coups de sifflet.

Je leur ouvre et en même temps je leur gueule dessus en leur disant : *aller aller aller*

Tu veux un casque ? Ce sont des casques de reconstitution, je n'ai pas la lanière en cuir parce qu'en général les joueurs la font sauter. Alors le casque il est à la fois, bon tu vois il ne tient pas bien parce que normalement j'ai la lanière mais bon... Le casque il a deux fonctions, à la fois c'est pour l'immersion et à la fois tu verras qu'il y a un endroit il est un peu utile.

Et donc ils arrivent là-dedans pendant que moi je leur siffle dessus (3 coups de sifflets). Je leur dis : *allez allez allez*, et là ils arrivent donc dans l'abri bétonné. C'est la pièce de vie des soldats et il faut fouiller un peu à droite à gauche pour des choses. Il y a pas mal d'éléments, il y a des denrées alimentaires et bouffe qui était là avant, là il y a du pain en miettes, il faut que j'achète des gros pains.

Quand tu arrives là-dedans ça se prêtait bien à une ambiance abri en béton tu vois... (passage inaudible)

J'ai mis un poste pneumatique parce que c'était pratique pour moi pour envoyer des choses

Voilà la tu as le téléphone pour communiquer et là en fait moi vraiment je parle avec eux. Ils sont là-bas, attends je vais dans mon bureau comme ça je t'appelle.

Soldats ici le sergent Dupuis est-ce que vous me recevez. Soldats... N'hésitez pas à me contacter

(passage inaudible). *Courage, la nation compte sur vous.*

Je les appelle et alors des fois on a du mal à communiquer, c'est-à-dire que des fois moi je ne les entends pas bien parce qu'avec le micro j'ai quand même le bruit des bombardements et eux ne m'entendent pas bien parce qu'il y a du bruit autour. Mais l'ensemble fait que du coup on se rapproche aussi un peu de l'expérience un peu tu vois, c'est compliqué de communiquer. Je ne comprends pas tout, ils ne comprennent pas tout, c'est dur de savoir ce que les uns et les autres font.

Et puis là tu vois s'ils cherchent un peu, donc là, classique, des obus gravés dans l'arrière des tranchées, de l'alimentaire, tu as avoir un peu de café aussi, on leur met du café en général ça les surprend toujours. Ça c'est un truc d'époque après j'ai quelques photos qui ont été envoyés de quelqu'un aussi qui sont des photos d'époque, enfin des reproductions surtout d'époque.

(passage inaudible)

L'idée c'est donc qu'ils vont fouiller un peu à droite à gauche, ils vont trouver un peu sans trop de difficulté tout ce qui est un peu un peu lettre, ils vont trouver des engrenages, oui parce qu'il y a des engrenages à droite à gauche. C'est des petites choses qui vont servir plus tard. Si tu regardes là aussi il y a aussi des petites vanes, à droite à gauche, ça permet d'identifier les pneumatiques. Les postes pneumatiques quand tu l'active il y a ça qui tombe. Tu le récupères. Et tout ça te permet d'accéder à la salle des machines. Tu sais dans le BRIEF je t'avais dit qu'ils doivent aller au générateur. Donc là ils peuvent les utiliser, ça va tourner, et ça permet d'ouvrir la salle du générateur.

Donc là tu es à la scène du générateur, qui n'est pas un générateur, ça ne ressemble à rien, mais c'est pas grave, ça fait semblant.

JG

Qui sait, à quoi ressemblait un générateur à l'époque, en même temps ?

BB

Je sais, parce que je suis allé dans les bunkers est dans les places fortes ça ne ressemble pas à ça, ce sont des gros moteurs, avec des cuves de fioul énorme à côté tout ça bref... C'était un peu pour le jeu. L'idée c'est que là tous les engrenages qu'il y avait tu sais, ça, ça a un côté un peu bébé mais en général les joueurs aiment bien quand même, si tu veux ils vont placer les différents engrenages comme il faut pour pouvoir ensuite faire tourner l'ensemble et une fois qu'ils ont fait tourner l'ensemble, ça va leur permettre d'accéder aux tranchées. Bon il y a d'autres choses, je te passe certains détails, il y a en dessous de la table deux trois papiers à récupérer, là tu vas trouver souvent une grosse clé qui sert à rien, c'est la clé de la maison d'un poilu, en général il se se trimbale avec tout le long du jeu mais elle est trop grosse pour qu'elle serve à quelque chose.

Et donc du coup quand tu as fait le générateur, ça ouvre la porte qui est là, et là du coup ça t'amène dans les tranchées. Il y a une ambiance sonore qui est très présente, c'est chiant parce que les gens ont du mal à communiquer du coup, ils ont du mal à se concentrer.

Attention à ne pas te cogner la tête, c'est ça que ça sert en fait le casque, là tu as les tranchées.

(passage inaudible)

Tu as vue sur l'extérieur, j'ai hésité longtemps parce qu'on sait que c'est un écran, mais je trouvais que cela rajouter un peu de luminosité qui venait de l'avant,

JG

Non mais on se rend compte du champ de bataille aussi

BB

C'est ça. Il y a des masques à gaz. Donc tu vois ce sont les modèles seconde guerre mondiale défense passive tu vois.

(passage inaudible)

Un peu du faux barbelé partout mais il a une bonne gueule tu vois,

Là il y a. Un... (passage inaudible)

Médical avec le drapeau de la Croix-Rouge, un petit rat accroché là, là du côté où il est situé tu n'as pas le temps de voir en fait.

(*passage inaudible*)

J'ai mis des petits fanions aussi. En vrai du coup-là on est dans une tranchée couverte, faudrait qu'elle soit à l'air libre, mais...

On entre dans le poste de communication

Là on est dans le poste de télécommunications, là il y a Foch qui est là, et qui nous regardent.

Donc pour les besoins du jeu, j'ai un petit truc avec des câbles jack, qu'il faut reconnecter pour pouvoir appeler le poste de communication, et si tu veux, normalement il y en a quatre mais là avec un je peux le faire.

Il reconnecte le câble, le téléphone sonne.

Ça sonne, moi je suis au bout du fil et là pour le coup c'est un vieux téléphone qu'on a, avec tout le système et tout ça. Ils vont fouiller à droite à gauche, la machine à écrire, elle est jolie, ça fait vieux, donc ça plaît aux joueurs mais bon voilà. Derrière le portrait du maréchal on a une petite trappe, il y a un coffret et dans le coffret tu as les coordonnées d'artillerie des choses comme ça parce que quand ils arrivent à m'appeler ils sont en contact avec l'état-major qui va leur demander les coordonnées d'artillerie pour pouvoir pilonner les positions adverses parce qu'actuellement on se fait bombarder, nos lignes de ravitaillement sont coupées, il faut absolument qu'ils se bougent quoi. On prend cher, on l'entend.

Et là derrière le drapeau, ils trouvent la (?) des détails, il y a de quoi traduire le morse. Tu as toujours des petites lettres un peu à droite à gauche qui se baladent...

Là nous on fait un tour express mais en vrai des fois les joueurs, ils restent pas mal coincés dans les tranchées. Au début, quand tu arrives et que tu ne connais pas l'espace, tu as l'impression que ça part un peu partout...

JG

C'est déstabilisant, c'est sombre...le bruit... c'est vrai que...

BB

Tu as vu et ben il faut se dire qu'il faut communiquer, j'ai trouvé ça, les gars vous en êtes où...

JG

C'est compliqué...

BB

Là t'as des câbles en cuivre qui passent, ça je l'ai acheté vraiment à l'armée, c'est des petits trucs en porcelaine pour faire passer les câbles, ça ils avaient ça dans les bunkers

(*passage inaudible*)

Ça c'est un vrai pieu, c'est de la ferraille, ça coûte rien,

JG

S'il a survécu à Verdun, ça devrait aller ! Rires

BB

Du coup le cadavre il faut le fouiller un petit peu, il a sur lui une lettre, qui dit que le caporal Darius (*passage inaudible*) n'oubliez pas que la mission est vitale pour la nation.

Et aussi autour du cou, il a une clé pour ouvrir le coffret qui est là-bas, si tu veux ils sont aussi amenés à faire des allers-retours parce que des fois ils n'ont pas trouvé tout ce qu'il y avait en bas ce qui leur permet d'avancer ici aussi. Ça leur permet de beaucoup bouger.

il y a un casque qui est accroché là sur le côté aussi. Là t'as des informations aussi, il y a un petit panneau (*passage inaudible*)

JG

Et la bande son alors ?

BB

C'est une bande-son que j'ai téléchargé sur Internet, ça fonctionne. Il y a un moment où tu entends des bruits d'avion ça peut passer pour un biplane

Il va couper le son

Il y a aussi une partie du jeu ou en fait, si tu veux, après avoir donné les informations, au maréchal, ils doivent revenir aussi et il y a le sergent Dupuis qui leur demande le nom des fuyards pour les soumettre à un tribunal militaire, parce que on sait, même si c'est pas jojo, on sait qu'il y'a beaucoup des nôtres qui sont tombés sous nos propres fusils. Parce que pour l'exemple... J'avais vu les sentiers de la gloire où c'était bien expliqué, je sais pas si tu l'as vu, c'est un film en noir et blanc mais qui est assez con parce que ce sont des mecs qui ont rien fait et qui se retrouve être fusillés pour l'exemple.

Bref du coup, je leur demande de me donner le nom des fuyards, et bon, ils jouent donc en général ils les donnent mais de temps en temps, j'ai quelques groupes qui disent non mais attendez on va pas donner le nom des mecs qui sont partis et tout... Et la dernière fois j'en ai qui ont à l'unanimité catégoriquement refusé de donner le nom des fuyards. Je leur ai dit donnez-moi les noms sinon c'est vous qui allez en cour martiale, ils m'ont dit non, on donne pas. Donc ils sont sortis, ils ont réussi à faire l'escape game, ils ont passé cette étape-là du coup, mais ils n'ont pas donné les noms. Et je leur dis en sortant, enfin je suis resté un peu con parce qu'en général ils finissent par accepter, mais je leur ai dit je vous félicite parce que vous avez sauvé la France mais je ne vous salue pas parce que vous allez en cour martiale. Mais c'était assez rigolo. Des fois il y en a deux ou trois qui se disent non mais attends... Mais c'est assez rare qu'il y en ai qui refusent catégoriquement et à l'unanimité, c'est-à-dire que tout le monde dit non, non on ne donnera pas les noms. Donc là au téléphone tu leur dis soldats il me faut le nom et tout, vous me les donnez maintenant, c'est un ordre et tout mais non. Ils étaient contents. Je leur ai dit vous êtes pas nombreux à faire ça mais ils m'ont dit : *on a un peu d'honneur...* Rires

JG

Est-ce que c'est inquiétant ou pas ?

BB

Je pense que c'est inquiétant (rires). Est-ce que tu veux là j'ai une petite loupiote ?

JG

Non parce que c'est plus pour me rappeler, même si de temps en temps je présente mes recherches et que j'aime bien illustrer un peu.

BB

Tu vois je fais brûler un tout petit bout de bois en général pour qu'il y ait une petite odeur de bois brûlé. Souvent je me dis c'est des mecs qui viennent jouer ils habitent beaucoup en ville ou quoi, ils ont pas l'habitude de sentir l'odeur du bois brûlé et là du coup ils ressortent, Ils sentent la fumée...

JG

C'est super intéressant, c'est génial, tu vas au bout de l'immersion ou quoi

BB

Ben j'essaye, un petit peu de faire des petits trucs...

JG

Et du coup les objets, il y en a que tu as acheté toi-même, à Verdun ?

BB

Il y en a que j'achète moi-même, d'autres que tu sais on chine à droite à gauche, après c'est un peu de récup.

JG

j'essaye de faire une jolie photo sans dévoiler...

À chaque fois que je parle de l'escape game on me dit, ah bon, mais comment, à quoi ça ressemble ? Ça interpelle vachement les gens.

BB

Ah oui et du coup aussi j'ai oublié, et en fait si tu veux, je vais juste chercher un truc. La dernière, dernière mission qu'ils ont à faire enfin de compte, là tu as des gants, des gants en cuir blanc plus pour la parade, il y a plein de trucs dans les caisses si tu veux, il y a beaucoup de tissu aussi, il y a des toiles, des machins, je pense qu'on sous-estime aussi un peu, et ça je m'en suis rendu compte il n'y a pas longtemps, on sous-estime la quantité de tissu qu'il y a sur le champ de bataille. On porte tous des tonnes de fringues, les mecs qui tombent au sol, ils tombent avec des kilos et des kilos de tissu, de sac, de couverture, des tonnes de choses, et tout ça ça se mêlent à la boue et je pense que c'est des choses, on ne se rend pas compte de la quantité de tissu qu'il y a, et l'idée si tu veux...

Et derrière tu as une porte aussi, derrière le drapeau, qui va donner accès au dépôt de munitions et en fait là-bas derrière tu as un, encore une toute petite pièce, parce que la dernière mission ça va être de récupérer le détonateur qui se trouve dans cette pièce puisque en fait ce qui ont fui leur position, ils avaient pour mission de déposer une mine dans les tranchées adverses donc ils ont creusé en dessous de la ligne ennemie pour la faire sauter en fait, pour endiguer l'invasion mais ils ont fui avant d'appuyer sur le champignon donc en fait tu rentres là-dedans, tu vois c'est la dernière petite salle, elle est pas hyper, elle est un peu moins travaillée, mais dans l'idée tu es ça, tu as... J'ai mis une bonbonne de gaz parce que je me suis dit que ça ressemblait un peu aux bonbonnes de gaz moutarde tu sais, au final oui hein. Et là tu as le détonateur que tu vas devoir récupérer grâce à une perche tout ça, et ensuite aller le brancher dans les tranchées et voilà. C'est une petite pièce à la fin donc après ils courent, une fois qu'ils ont récupéré ça ils courent dans les tranchées, il le branche, il s'appuie sur le champignon, moi je lance le sens de l'explosion et ils reviennent se mettre à l'abri ici. Je leur dis :

Bravo soldat vous avez réussi.

Et en général, je ne lance pas la Marseillaise, je lance le Chant du départ, une chanson que j'aime bien. Je sais pas si tu connais c'est le petit frère de la marseillaise.

Là il y a des obus encore, un casque allemand, on dira que c'est un trophée.

Il y a plein de petits objets, plein de sac en toile de jute, des sacs de sable, des petits trucs, des morceaux à droite à gauche, des tissus, des linges, tu sais pas à quoi ça peut servir, c'est plus pour illustrer le fait qu'il y avait des effets personnels et du tissu, qui aussi bien qui pouvait servir à se nettoyer, soit à panser des plaies, je sais pas...

Un petit truc que j'avais mis, j'avais mis une boîte de plume, une vieille boîte de plume pour écrire, c'est con mais tu vois ça fait des petits trucs à rajouter.

JG

C'est chouette, ça fait plein de petits trucs à regarder, à toucher, et du coup ça ne doit pas être évident effectivement.

BB

Pour le rangement ?

JG

Oui (rires) pour jeu et le rangement

BB

Et pour le jeu effectivement tu ne sais pas ce qui est important comme information, parce qu'il y a des trucs écrit des fois, là sur une photo si tu regardes derrière, tu as une tranchée, tu as la grande tranchée, la Grande galerie du linge, tu as du texte ici, derrière tu as écrit le petit quinquin, ça pourrait être des informations. Sur les petits journaux, sur les affiches et tout ça, peut-être que tu pourrais avoir des informations, c'est pas le cas au final mais voilà. Et comme je te disais souvent, j'ai aussi beaucoup les joueurs qui viennent regarder les cartes, qu'il est bouge pas parce qu'il pense que c'est un code, attends 1D 10 10, il y a des personnes qui regardent les dés que j'ai mis là, qui sont en fait juste des dés pour jouer mais parce qu'ils ont l'habitude de faire des trucs un peu compliqué.

J'aime bien aussi tout ce qui est truc émaillés, Comme ça en métal émaillé, c'est vraiment vieux ou quoi donc voilà. C'est un peu un ensemble.

JG

Il y a aussi les chaussettes... C'est super...

BB

Après tu vois, alors là autant j'ai ce scénario là et autant je sais que les joueurs aiment beaucoup l'ambiance qui est dans la salle et qu'ils aimeraient y retourner, en fait. Mais en faisant autre chose tu vois, et j'aimerais faire un second scénario qui est presque plus du tout de l'ordre de l'escape game mais du jeu de rôle grandeur nature où en fait ce n'est plus de la bleusaille, ce n'est plus de la troupe à qui on donne des ordres, c'est eux qui vont organiser les défenses de Verdun, et c'est eux qui sont l'état-major, et du coup j'aimerais qu'il y a une autre problématique aussi, ça va être les pertes humaines aussi, les choses comme ça. Et l'idée ce serait d'avoir, de prendre cette table de la mettre au milieu, d'avoir une carte 3D, style miniature un peu comme une maquette si tu veux de Verdun avec des tranchées des trucs comme ça, de quadriller l'ensemble, et de leur donner des informations puisque là l'idée c'est que le game Master serait avec eux dans le jeu, donc en tenue d'époque, à la radio, à brancher des câbles, enlever avec le petit casque etc. pour pouvoir dire à mais sur telle ligne en je ne sais pas quoi, il y a une attaque allemande, qu'est-ce qu'on fait et qu'en fait ils aient une arborescence de choix à faire pour avoir le moins de perte possible, à la fin des 60 minutes. J'aimerais essayer de faire un truc comme ça. Mais c'est risqué encore parce que c'est plus de l'escape game donc il faudrait que moi je l'explique bien, c'est pas vraiment de l'escape game, mais du coup c'est risqué aussi parce que ça demande un peu de travail et de préparation et potentiellement c'est pas rentable non plus pour nous parce que il faut qu'on réfléchisse légèrement aussi à ça de temps en temps.

JG

Oui mais ça ça pourrait aussi intéresser, enfin je veux dire c'est quand même la guerre mais ça pourrait intéresser les écoles...

BB

Alors j'ai eu un monde un moment donné potentiellement une école qui voulait voir justement les tranchées et tout ça avec des plus jeunes, finalement ça ne s'est pas fait je ne sais pas pourquoi. Enfin je leur ai dit que les énigmes à proprement parler étaient compliquées pour des enfants comme je t'ai dit en dessous de 14 ans, il y a du bruit, ils ne comprennent pas trop...

JG

Mais ça pourrait être vite stressant pour les enfants...

BB

L'ambiance est anxiogène avec les bombardements, ça crie, ça explose, encore que maintenant ils ont l'habitude ils jouent tous à Fortnite à huit ans.

JG

Mais c'est pas pareil. Point public collège lycée, pourtant

BB

Bah non je te dis, ça ne s'est pas trop fait... J'ai une dame qui est passé qui était prof d'histoire qui m'a dit c'est cool j'aimerais bien essayer de faire ça avec mes étudiants parce qu'ils imprimeront plus les informations en venant le vivre un peu ou alors au moins une impression, quelque chose, c'est pas que en regardant des images sur un bouquin.

On remonte dans la tranchée

Du coup oui, pareil, les marches sont en métal. Et tu vois j'aime bien ce côté un peu bric et broc, plein de trucs.

JG

Attends c'était ça les tranchées, ça colle quoi, ça fait sens.

BB

Oui oui c'est ça, Enfin je pense que ça fait plutôt sens. Bon, là tu as un peu du bandage, des trucs comme ça, des effets personnels, les gourdes avec la forme caractéristique...

JG

Ça me rappelle pas mal le Puy-du-Fou, les amoureux de Verdun, tu l'as vu ?

BB

Je ne suis pas allé, quand je bossais sur la salle ils l'avaient sorti il n'y a pas trop longtemps et j'aurais bien voulu...

JG

Ce serait pas mal que tu la vois

BB

Oui en plus tu as des acteurs dedans qui te font vivre le truc et, après ils ont un budget monstrueux. Je ne sais pas si tu voulais reprendre ça avec plus de lumière...

JG

C'est génial, vraiment très bel espace... Il y a la canne et tout...

BB

Oui, et bien c'est l'Etat-major. Là j'ai une vieille caisse de chocolat poulain, après la je te dis il y a les câbles en cuivre qui courent un peu partout, sur des trucs bah de toute façon pour pouvoir communiquer d'un poste à l'autre c'était en filaire donc forcément tu avais des choses comme ça

Et normalement en fait, il y a un moment où les joueurs doivent reconnecter les câbles mais je l'ai enlevé ça, parce que en fait il ne comprenait pas très bien mais si tu veux pour pouvoir communiquer l'idée c'était qu'il y avait ces câbles-là qui était cassé, comme s'ils avaient été coupés par du shrapnel, une explosion, des trucs comme ça et en fait il faut qu'il fasse le contact pour que ça marche. C'est du courant faible donc ça ne craint rien, mais ça leur permettait après avoir fait ça, de faire aussi appeler... Puisque c'est pareil quand tu avais tes câbles de communication qui se prennent un obus et ben ça ne marchait plus. Ce n'est pas du sans fil.

JG

Ah c'est noirci et tout ?

BB

Oui, l'explosion, bah oui.

JG

Il y a le souci du détail...

BB

Oui... Les sacs sont en polystyrène, au début j'avais mis des sacs, des vrais sacs de sable, mais c'était lourd et c'était une vraie plaie parce que en fait les joueurs commencé à enlever ce du haut puis c'est du bas, c'est hyper dur à accrocher ensemble en fait tous les sacs de sable, Ils tiennent par leurs propres poids, donc j'ai fini par remplacer ça. Et du coup ils arrivaient derrière mais il n'y avait rien. Les petites échelles pour faire croire que tu peux monter au front.

Et donc tu vois le fait que ce soit assez bas de plafond finalement, ça ne gêne pas parce que ce sont des tranchées, l'espace...

JG

Après je trouve que ça rajoute au jeu, à l'immersion...

BB

Et oui c'est ça tu es caché, en plus t'as les bombardements, il faut mettre les casques, des fois j'en ai 2/3 qui se cognent la tête avec le casque... Oui mais bon heureusement qu'ils ont le casque du coup... Rires... Mais après je sais que souvent les joueurs, quand ils arrivent en bas, les portes s'ouvrent, d'en bas quand tu vois le chemin ça fait un peu, ça leur fait quelque chose, ils se disent merde on va aller où là, parce que quand tu arrives en bas tu vois un peu les tôles ondulées, ça donne une impression un peu...

JG

Oui oui, tu te demandes ce qu'il t'attend...

BB

Donc tu vois au niveau de l'ambiance en général, les joueurs sont rarement déçus.

JG

Je veux bien le croire... c'est super chouette. C'est dommage que je ne puisse plus le faire...

BB

Au final t'en sais un petit peu, tu saurais peut-être pas tout mais bon tu connais l'ambiance.

JG

Oui mais déjà ça me donne beaucoup, beaucoup d'infos c'est top. Le rationnement du pain et tout...

BB

Les affiches...

JG

Oui c'est une sacrée expérience

BB

Sur l'immersion en tout cas, les joueurs nous disent qu'on est une bonne salle en tout cas. Et le budget c'est pas si conséquent, enfin on a mis quand même des sous quand même, c'est 7000 € à peu près la salle d'escape game là, mais avec l'ensemble mais ça va on a une salle qui est pas mal qualitative.

Qu'est-ce que tu en penses au niveau de la représentation, bon je sais que l'abri bétonné n'est pas...

JG

Mais après tu vois... Je pense à Chattancourt, par exemple, c'est en cours c'était censé être une tranchée française et en fait au fur et à mesure qu'il creuse enfin qu'il rajoute des bouts de tranchées, on passe dans une tranchée allemande, puis française et finalement c'est mélangé, et finalement tu fais pas la différence. Après moi je n'ai pas interrogé le public pour savoir est-ce qu'ils font la différence ou pas mais déjà voilà, tu retrouves ses représentations de la tranchée qu'on connaît avec les planches, les planches au sol, les objets, et ça c'est assez génial...

BB

Je ne sais pas si tu as remarqué, mais à l'intérieur aussi on a une petite inclinaison sur les tranchées pour qu'elles soient un peu comme ça, et pas juste droites comme des murs puisque c'était des talus... C'est des petits détails sur lesquels on a bossé pour essayer de rendre un petit peu plus réaliste...

JG

C'est pas évident en plus en intérieur...

BB

De rendre les tranchées, alors que normalement c'est censé être à ciel ouvert. C'est vrai que je me suis posé longtemps la question mais finalement ça marche. Durant le jeu j'avais eu envie aussi de faire une attaque au gaz moutarde, en lançant la machine à fumée alors normalement tu sais les particules ne te font pas tousser, c'est presque comme de la vapeur d'eau, mais psychologiquement tu en as qui... parce qu'on avait essayé, psychologiquement les joueurs en général toussent et ne se sentent pas bien, et ils respirent mal, alors qu'en fait non mais du coup on l'a enlevé parce qu'on s'est dit c'est trop, il faut quand même qu'il puisse jouer et qu'ils ne soient pas en train de tousser dans tous les sens et s'exploser les oreilles. Après une heure tu es content de sortir aussi.

JG

Oui j'imagine parce que le bruit est quand même hyper stressant. C'est presque le bruit qui est le plus stressant j'imagine

BB

Ah oui, c'est ça et comme je te disais, à l'étage dans le truc de communication, moi je suis obligé de gueuler dans mon truc et eux aussi, mais c'est intéressant parce que finalement le bruit les isole aussi. Parce qu'ils ont beau être six, et pas très loin les uns des autres, ils ne s'entendent pas, donc ils sont presque isolés, ils sont dans leur bulle, à fouiller, à chercher, et me, Même quand il parle à quelqu'un il ne s'entendent pas bien, il y a aussi ce côté qui est assez intéressant finalement d'être tout le temps ensemble et en même temps de ne pas s'entendre, d'être isolé.

JG

Et oui parce que on imagine que c'était comme ça, quand il y avait une attaque, et que tu étais dans les temps tu n'entends pas ce qui se passe à côté...

BB

Et oui c'est ça, si t'as un mec qui te donne un ordre pour te dire allez il faut bouger les gars, on se casse, ou j'en sais rien, tu sais pas, déjà tu dois être complètement déboussolé et c'est un peu ce qu'il se passe quand tu es en haut finalement, tu es déboussolé, la fouille la plus simple devient compliqué, le fait qu'il y ait peu de lumière aussi, c'est compliqué, tu vois c'est un ensemble de choses qui rendent le jeu et l'expérience... Voilà...

JG

Et ils ont pas de moyen du tout d'avoir une petite lumière ?

BB

Non, ils n'ont pas de lumière. Ils ont ce que tu as vu, ils arrivent comme ça, ils doivent fouiller, tâtonner...

JG

Ce n'est pas évident

BB

Non, pas évident. Non mais voilà mais je pense que cela contribue vraiment à l'ambiance en faite, d'avoir assez peu de lumière, et oui c'est ça, de galérer. Tout simplement, et ils galèrent.

JG

Oui ça fait partie de l'expérience, oui, et le côté sombre tout ça, c'est toujours plus immersif

BB

Oui C'est plus facile et ça cache le décor... Rires... Si on faisait une tranchée en pleine lumière ce serait plus facile, peut-être moins stressant, je ne sais pas, on peut dire que là c'est à l'aube, donc il fait encore un peu sombre.

JG

Oui on peut dire qu'on est un peu la nuit...

BB

Oui il y a eu des bombardements la nuit, tu es dans le noir et tu es éclairé que par les explosions, et c'est ce côté-là qu'on a avec le flash un peu lumineux aussi, quand ils balançaient des grosses fusées éclairantes pour pouvoir voir les tranchées adverses avant le bombardement, des trucs comme ça, ça c'est des trucs qui devaient être assez stressant, carrément anxiogène à l'époque... On est pas totalement dans le noir... Ce serait intéressant finalement de pouvoir y voir et se déplacer uniquement parce que tu as des flashes d'explosion ou des trucs comme ça mais du coup c'est pas jouable quoi (rires)

JG

Tu ne veux pas que les gens et des attaques de crise cardiaque au milieu de l'escape... Rires...

BB

Non. On va éviter. Rires... En général on prévient, quand même sur le site, tu as un petit encart qui explique qu'il faut faire attention, que c'est un peu anxiogène et tout ça, et en général moi je prévient aussi avant, si jamais il y en a qui sont très sensibles au bruit, qui ont des problèmes d'oreille et d'audition tout ça, je baisse aussi le son, je peux l'adapter. Mais dans l'idée, c'est avec ce sont là que les joueurs en général vont jouer. C'est en bas où c'est un peu plus calme, donc tu es content quand tu redescends un peu.

JG

Non mais c'est progressif, c'est petit à petit et puis comme tu l'entends, je pense qu'il doit y avoir un truc un peu anxiogène, tu sais que tu vas y aller, Tu ne vas pas tarder à monter sur le front et j'aime bien aussi ce côté... C'est hyper intéressant...

BB

Alors tu sais que tu vas y aller et en même temps non, parce que les joueurs ils rentrent dans la salle, ils ne savent pas à quoi s'attendre, ils savent pas qu'il y a en haut, ils ne savent pas qu'il y a sur les côtés tout ça, il découvre au fur et à mesure mais je pense que c'est le moment où ils se rendent compte qu'en fait, la porte s'ouvre et qu'il y a des marches pour monter en haut qu'ils se disent ah... Il faut y aller... Et souvent les joueurs aussi sont surpris parce qu'on a une salle qui est quand même assez grande finalement, tu as plein de petites pièces, de petits trucs, et c'est ce qui me plaisait beaucoup, c'est de leur permettre d'explorer l'espace et de pouvoir revenir en arrière et tout ça, pas se perdre, mais un peu... Voilà... En tout cas, ils se perdent de vue quand ils sont en haut et en bas, tu as deux groupes, et ça c'est rigolo. Tu ne sais pas ce que font les autres et tout.

JG

En fait tu es une vraie expérience individuelle et une vraie expérience collective, il y a deux niveaux

BB

Oui c'est ça je pense

JG

Et ton personnage, tu l'as imaginé comment ?

BB

J'ai celui qui gueule à l'entrée, il fallait qui gueule

JG

Ça met la pression, ça met en condition

BB

C'est ça, quand on faisait de la reconstitution, J'ai un pote Henri qui faisait le caporal comme ça et qui nous gueule dessus. C'est l'idée qu'on se fait de l'armée en tout cas, c'est les mecs qui te gueulent dessus, il faut que tu répondes aux ordres et tout, donc. Ouais il gueulait et tout, il nous faisait garde-à-vous, et puis au bout d'un moment il ne faisait plus que : vous ! Il disait : vous ! et puis O ! O, c'était le repos, il communiquait que par onomatopées il fallait qu'on comprenne mais il gueulait quoi. Donc je me suis inspiré un peu de lui. L'intérieur, le sergent Dupuis qui est en bas qui parle avec une voix un peu nasillarde, c'est parce que quand tu entends les vieux truc radio, les machins de l'époque, ça fait bonjour nanana. Donc c'est pour ça que je le fais avec la voix nasillarde, le sergent Dupuis ça marche, en plus ça grésille un peu...

JG

Oui en plus, c'est ça, ça grésille un peu on a l'impression que c'est d'époque

BB

Et normalement à l'étage, c'est le maréchal donc je refais le mec qui gueule, c'est rigolo quoi. Mais les personnages c'est ça, on gueule, comme à l'armée, on donne des ordres, faut qu'ils répondent. J'ai eu quelques militaires qui sont venus, faire l'escape game Verdun, c'était marrant parce que du coup eux quand je leur disais garde-à-vous, ils étaient opérationnels, ils connaissaient quoi, c'était le boulot, ils ont beaucoup aimé il y en a qui m'ont dit c'est cool quand même parce que vous nous demandez les coordonnées d'artillerie, il y a trois chiffres tout ça, c'est vraiment comme nous quand on est en opération et tout, on donne longitude machin truc tout ça... Et puis en fait souvent, c'était des gradés qui venaient, donc ils n'étaient plus trouffions, et le fait de se faire gueuler dessus il disait que ça rappelle les débuts quoi... Rires... Donc ça les faisait un peu rire... Ils étaient contents voilà quoi.

JG

En sortant est-ce qu'ils font appel à leurs souvenirs de famille, tout ça, ce que racontait le grand-père etc.

BB

De temps en temps, plus ceux qui ont la cinquantaine des choses comme ça, qui disent ah oui mais moi j'avais un grand-père du coup, qui en parle un petit peu, ça arrive en tout cas que sur la table ils se posent, ils débriefent un peu, je leur fais le débrief, et ils parlent un peu de ça. Rapidement, pareil tout ce qui est obus gravés des choses comme ça, ce sont des choses que tout le monde ou du moins quasiment tout le monde, il y avait beaucoup de maisons où il y avait ça parce qu'au final les arrière-grands-parents, les grands-parents, ils gravaient ça dans l'arrière des tranchées et puis ils le ramenaient à la maison. On n'en trouve des tonnes en brocante et tout ça parce que... Même moi, je sais que j'en ai toujours vu chez ma grand-mère, j'ai plein d'amis aussi ils en ont un en bibelots et puis au bout d'un moment ils finissent par s'en séparer parce que c'est un gros bout de métal et finalement ce n'est pas si beau que ça des fois, ils oublient que c'est telle personne qu'il a fait, de leur famille ou quoi. Moi j'ai quelques objets d'artisanat des tranchées qui viennent de Darius mon arrière-grand-père et en fait, c'est pas tant lui qui les fabriquait, mais c'était des cadeaux d'amis à lui qui lui avait filé. Donc j'ai un petit briquet avec une pièce soudée, du franc de l'époque dessous, une espèce de morceaux de douilles de balles, des trucs comme ça et c'est vrai que c'est chouette. Mais oui les joueurs de temps en temps font appel à des souvenirs, pas si souvent que ça, il y en a pour qui c'est très loin et c'est vrai. C'est loin, et comme je te disais c'est pas forcément des sujets qui les intéressent à la base donc même dans leur famille ils n'ont pas fait tant de recherche pour savoir s'il y en avait un qui y était ou pas...

JG

Ce serait intéressant d'avoir cette équipe mais dans le nord, vers Verdun ou Arras, parce que là parce que le rapport est complètement différent

BB

Oui parce que le paysage est encore marqué et tout ça. Donc ils vivent avec au quotidien, parce que c'est là-bas qu'il y a toutes les commémorations, et tout plein de trucs et

JG

C'est impressionnant d'ailleurs. Je ne connaissais pas du tout et quand j'étais là-bas je me suis dit waouh tous les 10m il y a un cimetière, il y a un monument, quelque chose...

BB

Rien que le chemin des dames avec des casques aussi tu as des bornes et tout à chaque fois, et oui tu te dis...

JG

Mais ça c'est une mise en scène aussi

BB

Oui c'est une mise en scène, c'est clair. C'est pour ça, c'est le chemin qui va t'amener jusqu'à l'endroit mythique de la bataille, c'est Verdun quoi.

JG

C'est vraiment intéressant, il y a une vraie histoire des reconstitutions autour des tranchées. La première reconstitution enfin ils appelaient ça une reproduction exacte, à l'époque c'était 1916 et après c'est tout c'est sacralisation du champ de bataille, du tourisme qui arrive aux masses, il ne se rend pas compte mais c'est un truc de fou jusqu'à maintenant. Mais là on est vraiment dans un basculement, l'après centenaire c'est vraiment intéressant à observer

BB

Oui tu as eu des grosses commémorations après je pense qu'on va moins en entendre parler pendant un petit moment

JG

Et oui c'est toujours comme ça, mais je pense que ça a quand même permis de faire bouger les choses, il y a plein de musées qui ont été rénové, remis au goût du jour,

BB

Oui ils ont mis un peu plus d'argent

JG

on est plus dans le musée de collectionneurs ou c'est un entassement de trucs, on va vers une vraie muséo ou où l'objet raconte une histoire, l'histoire du soldat la petite histoire quoi, et puis tout ce qui est numérique mine de rien il y a eu un boom, parce que je n'en ai pas trouvé avant le centenaire enfin si, une qui date de 2012, c'est un peu un coup du hasard ce sont des étudiants d'une école à Laval, et en 2012 c'est un siège de dentiste avec des vibrations intégrées etc

BB

Ouais donc ils avaient bricolé

JG

Oui voilà, et après c'est à partir de 2016 jusqu'à 2021 la dernière, donc vraiment le centenaire a marqué

BB

Oui c'est là qu'ils ont fait plein de trucs

JG

C'est ça. C'est hyper intéressant. Merci beaucoup

BB

Avec plaisir. Je sais pas si tu as d'autres questions mais je pense qu'on a fait pas mal autour

JG

Je regarde ce qu'on avait noté mais je pense que... On est à peu près tout abordé. Peut-être une question pour creuser un peu mais sur le, quand on est reconstituteur et qu'on passe en escape game, du coup il y a un certain savoir de la reconstitution j'imagine, que tu as adapté

BB

Oui oui, en fait, avant d'aller faire de la reconstitution, il y a des trucs que je ne connaissais pas et que j'apprends avec des vieux reconstituteurs qui sont là, Ils sont pas toujours sympa, ils sont aigris. Le milieu de la reconstitution des fois tu as des mecs un peu, quoi tu sais pas ça et tout... Tu sais, tu sais ils sont un peu, ils t'apprennent des trucs et si tu essaie toi de leur apporter un machin, toi, des fois, ils sont contents d'avoir des jeunes quand même, parce que des fois tu as des associations qui sont vieillissantes, même pour faire de la reconstitution napoléonienne, tu as plein de vieux bonshommes qui sont très cool mais ils commencent à être bedonnants, ils sont moins dans la peau du personnage tu vois. Ils ont des tenues fabuleuses et tout mais quand il y a du sang frais quand même ils sont contents. Mais oui eux ils t'apprennent des trucs que toi tu sais pas, et normalement toi tu es censé leur apporter aussi d'autres petites choses, tu es censé être dans un partage. Ce n'est pas toujours le cas, ça dépend des associations, mais...

JG

C'est une question d'humain, d'ego... ?

BB

Ouais c'est un peu ça. Des fois tu en as aussi qui, mais des fois tu as le côté ego mais aussi des fois c'est parce qu'il garde jalousement leurs... Des fois pour que ce soit pour refaire des vêtements et tout, ils gardent leurs patrons, et tout, pour pouvoir le refaire comme eux, et que tu sois obligé de passer par eux... Bon c'est chiant aussi parce que du coup tu sais qu'ils ont le truc pour t'aider à faire ton costume, ta tenue, et tout. Et ils vont pas te le filer comme ça donc il faut les apprivoiser aussi des fois

JG

Il y a une critique que j'ai beaucoup entendu de la part des musées ou des institutions type office du tourisme, que les reconstituteurs ils sont un peu dans leur coin, ils font un peu leur truc, c'est un peu fermé et puis ils ont du mal à s'ouvrir, si on présente un spectacle ou autre chose, ils

vont être plus dans la critique parce que ce n'est pas le bon uniforme, parce que ce n'est pas le bon bouton, ce n'est pas le bon machin...

BB

Ça c'est chiant, ils sont chiants pour ça. C'est pour ça que des fois je te dis qu'il y en a ce sont des fascistes de la reconstitution... Rires... C'est-à-dire que tu pourrais saluer l'effort qui a été fait déjà, des fois, c'est important aussi. Oui il y a ça qui n'est pas bien mais il y a ça qui est chouette. Mais en général ils ne sont pas contents, ils râlent, et c'est vrai que quand ce n'est pas de la comémo ou des choses comme ça, il ne se déplace pas pour des trucs, quand c'est des machins qui ne sont pas... Bon après des fois on leur propose aussi des trucs un peu nazes en mélangeant musique moderne mais vu un truc comme ça où on mélangeait musique moderne de la légion romaine et du je sais pas quoi, enfin c'était bizarre. Parce que des fois tu as des projets entre art et histoire, des trucs un peu spéciaux et il faut accrocher des fois. Il faut accrocher, si tu accroches pas, ça te plaît pas, tu râles. Mais oui c'est vrai qu'après, effectivement ça dépend des associations encore une fois, tu as des assocs qui sont hyper ouvertes aux autres et qui vont, et c'est pour ça que moi j'ai connu du médiéval, de la première guerre mondiale, du romain, des trucs comme ça et tout. Tu as des mecs qui font circuler les membres si tu veux, tu as des associations avec différentes périodes, ils ont les tenues pour pouvoir habiller n'importe qui mais par exemple c'est ceux d'une autre asso qui vont y aller parce qu'ils n'ont pas assez de monde ou voilà. Je sais que là dans la région, tu as les Somatophilates qui font du grec mais ils font aussi du médiéval quand il y a besoin, tu les appelles en fait ils sont partants pour tout faire. Tu les habilles juste et ils sont là, ils sont chauds, tu leur donnes des ordres en latin ou alors en français, pour la première guerre, ils sont contents. Parce que c'est des passionnés, ils aiment l'histoire en général même s'ils ont une période de période de prédilection.

JG

Mais il y en a beaucoup dans le coin comme ça ?

BB

Dans le coin il y a quelques assocs, il y a du grec qui est pas trop loin dans la région, le romain qui est vers Arles, enfin ce que je connais en tout cas, puisque tu sais c'est Arrelates c'était une colonie romaine. Et après du première guerre mondiale, il y en a un petit peu. Il y a beaucoup de seconde guerre mondiale ici, puisque dans l'arrière-pays pas mal d'échauffourées et tout ça. Mais oui il y a pas mal d'assaut de différents trucs. Seconde guerre, c'est beaucoup des véhicules, beaucoup en Jeep, des Sherman, des choses comme ça, voilà ils sont là pour la libération de Nice, des trucs comme ça...

JG

À Toulouse par exemple, on est pas du tout reconstitution. Ça commence, de temps en temps il y a un petit événement, mais c'est dur. Et pourtant on a un passé comme tout le monde, moins pour la première mais pour le deuxième on a un site, Buzet sur Tarn où il y a eu un massacre comme à Oradour tout ça, il y a juste une petite stèle et un bouquin, un seul bouquin. Donc oui c'est encore difficile, c'est vraiment une autre façon de voir les choses.

BB

Oui c'est ça après il y a des gens qui sont plus ou moins intéressés. Mais c'est vrai que créer l'asso, faire la démarche de créer une asso pour faire de la reconstitution historique, après trouver des gens qui sont disponibles pour ça, et que ça passionne aussi, il doit y en avoir tu vois c'est juste qu'ils sont dans leur coin, ils font leur truc mais... Et puis il faut avoir cette volonté de vouloir partager aussi je pense. Même quand tu fais de la prestation, que tu vas expliquer à des enfants, que tu montes un campement et qu'il y a des visiteurs, il faut avoir envie de partager et de discuter aussi. Si tu as juste envie d'être en tenue et tout... t'y vas pas..

JG

Il faut se poser la question aussi, si c'est juste ça, ce n'est peut-être pas pour l'histoire. Il y a un problème d'ego à régler des choses comme ça... Rires

BB

Les gens qui sont passionnés par la guerre... Rires... J'ai des gens qui sont venus comme ça, qui voulaient faire l'escape game je leur ai dit désolé, vous êtes trop jeunes ça va être compliqué, vous êtes trop jeunes, ils ont dit oui mais je suis passionné par la guerre. C'est bizarre quand même, il faut aller consulter les gars. Rires... Passionné par une période historique, où il y a eu une guerre et que c'est l'ensemble qui te plaise, enfin beaucoup de gens font la contraction du truc et oui ils sont passionnés par la guerre, de manière générale ils aiment la guerre, pourtant moi je suis pas sûre que j'aimerais ça en vrai

JG

Il y a une espèce de détachement aussi qui s'opère parce qu'on est pas en guerre depuis longtemps, donc c'est un truc qui est loin et finalement c'est à travers les films et les vidéos... donc c'est cool

BB

Et oui c'est ça. Tous les conflits sont méga loin pour nous, peut-être que ça va se rapprocher avec l'Ukraine et tout ça mais bon, je n'espère pas.

JG

On n'est jamais à l'abri. C'est bizarre je trouve ce positionnement, de voir ces jeunes un peu fascinés par la guerre et qui n'ont aucune idée de ce que ça peut représenter en termes de souffrance...

BB

Et puis quand tu te fais tirer dessus dans un jeu vidéo, et ben tu recommences tu rejoues... Dans la vraie vie tu ne prends rien...

JG

Dans la vraie vie tu survis pas. Du coup ça pose aussi la question de savoir que ces jeunes qui arrivent, et qui vont voir cet escape, comment ils abordent quoi

BB

Je te dis alors des très jeunes je n'en ai pas beaucoup, si j'en ai eu la dernière fois ils ont triché, ils m'ont dit qu'il était plus âgé que ce qu'il était et puis finalement il voulait absolument y aller en famille, donc il était content, il n'a rien fait au niveau du jeu et je le voyais un peu perdu comme ça, à fureter à droite à gauche, mais ne savait pas quoi faire et en plus comme tu as les bombardements tu as vu, tu es... T'es presque assommé par les bruits et tout. Et lui s'en était un de ceux qui adorait la guerre enfin qui adorait la guerre, enfin qui était passionné par la guerre et je ne sais pas, écoute il est sorti de là, il me disait trop rien je pense qu'il voit tellement pire dans le jeu vidéo et dans les films des fois, ça dépend. Je pense pas qu'il ai fait le rapprochement entre l'endroit dans lequel tu es et ben ça ressemble un peu, il y avait de la boue, et plus de gens qui était pas bien à l'intérieur. Je ne sais pas s'il s'est mis en situation en fait, dedans. Pour lui c'est un truc il rentre chez lui pas longtemps après tu vois.

JG

Ouais mais après s'il a été un peu impressionné par le bruit, tout ça, désorienté, il y a quand même un truc...

BB

Ouais mais ça je pense que c'est un truc, ce sera plus tard, peut-être que à 14 ou 15 ans, Il aura des images de ça, sans se souvenir vraiment bien du truc, il va se dire oh p... je me souviens qu'il y avait du bruit, c'était vraiment le bordel, peut-être qu'au détour d'un documentaire sur Arte ou j'en sais rien, il se dit ah oui j'avais vu un truc comme ça moi. Mais je pense pas que ce soit dans l'immédiat.

JG

Il faut un temps, c'est ce que on voit souvent en médiation, il faut le temps que ça fasse son chemin, que ton cerveau cristallise un peu les connaissances et les transforme...

BB

Mais même après pour les joueurs un peu plus adultes et tout ça, c'est vrai qu'au final ce qui va être intéressant c'est le souvenir qu'ils en ont du jeu tu vois...

JG

C'est l'objet de mon post-doc, je me projette déjà parce que là pour la thèse ce qui m'intéresse c'est plutôt le côté public mais avant d'aller interroger les publics il fallait que je comprenne mieux quand même, d'où viennent ses reconstitution etc. mais pour le post-doc je pense faire des séries d'enquêtes et aller voir ce que les gens retiennent juste après, un mois après, 6 mois après..

BB

Mais je pense que ça doit leur faire des petits flashes, je sais pas trop ce qu'ils retiennent, tu sais il y a du bois autour, il y a du bruit en haut...

JG

Et même les odeurs, parce qu'on ne se rend pas compte mais les odeurs c'est hyper important, sentir le bois brûlé, j'imagine que certains après doivent se dire à tiens, il y a un truc qui se passe...Bon et ben je reviendrai pour le post-doc alors...

BB

C'est bon, c'est bon. Rires... Oui si tu veux sur Internet tu peux rechercher expérience immersive, ce sont des joueuses qui font beaucoup d'expérience d'escape game, et elles ont fait un article du coup sur notre salle.

JG

Je pense que je suis tombé dessus, elles racontent un peu l'expérience, comment elles se sont senties tout ça.

BB

Et elles étaient contentes, parce que en fait elles sont de Paris, elles sont de région parisienne, elles descendent souvent à Nice, parce qu'elles ont de la famille, des amis je ne sais pas, elles font un peu tous les escape game de la région et en fait, ça leur a plu que ce soit pas vraiment un escape game, ou tu dois pas vraiment t'échapper mais où tu vis une aventure. Parce qu'au final c'est presque plus ça, c'est pas vraiment dans la difficulté, il y en a qui galèrent quand même mais l'idée c'est presque plus de leur faire vivre un truc immersif. Enfin bon...

JG

Ok, et ben merci beaucoup Benoit, c'était vraiment passionnant !

Retranscription entretien : Éric Marchal

Date : 29 mars 2022

Interviewé.e : Éric Marchal, président de l'Association La main de Massiges

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour Mr Marchal, merci encore d'avoir accepté cet entretien. Donc je travaille depuis un petit moment maintenant sur la question de la reconstitution des tranchées et tout ce qui tourne autour des dispositifs de médiation, autour de ces tranchées, en particulier donc tout ce qui implique une reconstitution. Donc je suis à Toulouse, je suis basée à l'université de Toulouse. Et voilà je suis en fin de thèse, je suis dans l'écriture je finis le terrain et voilà mais je pouvais pas finir ça vous parlez quand même. Donc voilà, du coup et bien j'aurais bien aimé que, si cela vous va, qu'on commence par que me racontiez un petit peu comment vous vous êtes arrivés à la Main de Massiges et un petit peu la genèse du projet.

Éric Marchal (EM)

D'accord. Bah écoutez si vous voulez moi je suis originaire de la région et donc depuis tout petit, on voyait toujours des Français des familles françaises ou allemandes qui venaient en pèlerinage sur cet ancien champ de bataille et donc Massiges est complètement perdu, isolé entre le camp militaire de Suippes qui est un ancien champ de bataille, et puis le front d'Argonne, et donc si vous voulez bon ben, il n'y avait pas de monuments, il n'y avait pas de lieu de recueillement, il y avait juste des bois et des tranchées qui restaient un petit peu et c'est tout. Donc on a toujours vu ça parce que pour beaucoup la guerre de 14 c'était Verdun et donc, voilà il y avait rien. Et on s'était dit que, avec plusieurs collègues, il y a une quinzaine d'années, il faudrait qu'on fasse quelque chose un jour pour ces familles qui viennent en pèlerinage, qui ont perdu un aïeul qui s'est battu là, je vous dis français ou allemand, parce que nous on a pas eu d'anglais, ça a été que des soldats français ou allemand. Et l'occasion s'est présentée il y a une bonne dizaine d'années, un paysan qui avait des morceaux de, des parcelles de terre qu'il mettait en vente, et sur cette parcelle de terre il y avait une surface d'à peu près 1 ha qui comportait encore des tranchées et puis des gros cratères de mine, parce que on a eu aussi la guerre des mines souterraines, vous savez on creusait une galerie sous la position ennemie, on remplissait de poudre, on faisait sauter, donc on a des trous de 10,15 m de profondeur sur une trentaine de mètres de diamètre qui étaient restés, ça, ça n'avait pas été remis en culture après la guerre parce que à l'époque il fallait des moyens importants pour reboucher ces trous. Et donc ce paysan mettait en vente ce terrain mais qui était voué à être remis en culture également. Donc avec quatre autres collègues un petit peu passionnés par cette période de l'histoire, on a décidé d'acheter le terrain avec nos propres deniers, pour préserver la partie qui méritait d'être préservée et ensuite on a, donc ça c'était en 2008, et ensuite on a débroussaillé parce que c'était une espèce de gros buisson d'épines avec des tranchées en dessous, donc on a mis à jour les tranchées en enlevant la végétation. Ensuite on a décidé de diriger un monument, donc l'année d'après en 2009 on a récupéré un ancien monument de cimetière militaire qui était désaffecté donc on l'a érigé, on a mis à la mémoire de tous les combattants de la Main de Massiges. On a mis un drapeau, un mât avec un drapeau, et après on avait ces espèces de fossés à moitié rebouchés qui serpentaient sur le terrain, et puis des trous d'obus on voyait qu'il y avait des choses en dessous et on a demandé l'autorisation donc à la DRAC, au service archéologique si vous voulez, à Chalon en Champagne, si on pouvait creuser sur ce champ de bataille pour remettre à jour les tranchées. Donc ça nous a été accordé, donc avec bien sûr tout un protocole à suivre. Donc on ne travaillait pas avec des engins mécaniques, avec une pelleuse c'était hors

de question bien évidemment, nous ce qu'on voulait c'était faire un petit peu si vous voulez de l'archéologie de la Grande guerre, c'est-à-dire recréer les tranchées exactement là où elles étaient, dans leurs traces d'origine, bien sûr c'était à la pelle et à la pioche, c'était hors de question de prendre une pelleteuse et faire une espèce de gros fossé; Donc on a commencé en 2010 à peu près à creuser dans ses tranchées. Et c'était assez simple, on creusait dans un fossé, une espèce de fossé que l'érosion avait en partie rebouché, et on arrivait sur la roche de calcaire, de craie on a un terrain crayeux en Champagne. Et donc on retrouvait le bord droit de la tranchée d'origine qui avait été taillé à la pioche, on retrouvait le bord gauche, et on retrouvait le fond et comme ça, on a recréé sur 3 ha de terrain l'ensemble des tranchées de cette partie du champ de bataille.

JG

3 ha c'est énorme

EM

Oui c'est énorme, exactement tout à fait. Mais si vous voulez, au début on ne voulait faire qu'une petite partie. Au début on avait dit on va creuser à peu près 50 ou 80 m linéaires de tranchées. C'est ce qu'on a fait. Et on s'est aperçu qu'il y avait plein de gens qui venaient voir, on commençait à avoir des scolaires, un petit peu voir ce qui était un bout de tranchée et tout ça, et on s'est dit avec les autres collègues, on ne va pas garder notre restant de terrain comme ça à l'abandon, on va ouvrir sur les 3 ha, donc le champ de bataille, les tranchées... C'est ce qu'on a fait au fur et à mesure des années.

JG

D'accord, c'est très intéressant ça

EM

Oui oui oui, alors c'est, je vous dis ça a été surtout de l'archéologie, c'est du travail qui a été fait minutieusement donc à la pelle, à la pioche, avec des détecteurs de métaux pour tout ce qui était engins métalliques, il fallait faire attention quand même sur du champ de bataille, on ne peut pas faire n'importe quoi. Et aussi pour les découvertes de corps qui ont été très fréquentes, il était évident qu'en creusant sur le champ de bataille on trouverait bien sûr des munitions, des objets militaires et aussi des soldats français et allemand.

JG

Donc finalement vous avez commencé à faire de la valorisation en même temps que vous avez commencé à fouiller les tranchées ?

EM

Exactement, tout à fait. Oui bah si vous voulez au début on partait un petit peu à l'aveuglette, on a pas pensé du tout au centenaire ça n'avait rien à voir, on voulait faire ça je vous dis pour faire un lieu de mémoire, que les familles qui viennent voient un petit peu ce qu'ont pu vivre leurs aïeux, ce qu'était une tranchée avec un abri souterrain, on avait remis un petit peu de réseau de barbelés pour montrer une petite partie du champ de bataille, qu'ils aient un petit peu une lecture du terrain si vous voulez. Et je vous dis après, et bien on s'est pris, on s'est dit, et puis on a été quand même un petit peu poussés, on nous a bien motivé, on nous a dit que c'était super ce qu'on faisait et puis voilà donc on a décidé, et bien je vous dis, sur l'ensemble de notre terrain de tout ouvrir. Et donc ça a pris une ampleur à laquelle ne s'attendait pas, c'est que ça a intéressé beaucoup de monde et, dans des familles, des touristes, il y avait aussi beaucoup d'écoles, et ensuite on a le centenaire qui est arrivé en 2014 où là, on a eu des grands coup de projecteurs sur de mis sur le travail de l'association, et ça a quand même intéressé pas mal de monde pour tout ce qui est documentaire historique, etc. la chaîne Histoire, RMC découverte etc. Bon c'était pas fait pour ça à l'origine, c'était pas fait pour tourner des documentaires c'était fait pour voilà, montrer aux gens, voilà il y a 100 ans et bien le terrain était comme ça, et on voulait re-montrer aux gens comment c'était en 14 18.

JG

Aujourd'hui on peut visiter, quand on visite on peut rentrer dans les tranchées ?

EM

Ah oui, tout à fait donc le site, il est ouvert en accès libre, ou ouvert aux visites guidées, ça dépend, il y a des gens qui veulent des visites guidées c'est surtout des écoles. Et donc vous arrivez, vous avez le terrain et vous rentrez dans les tranchées, donc vous descendez à 2 m de profondeur, vous êtes dans les tranchées qui serpentent avec des abris souterrains, des postes de tir, on a un canon d'enterré, on a tout un tas d'abris qu'on a trouvé qui étaient effondrés mais qu'on a remis au jour et qu'on a re- sécurisé.

JG

D'accord, donc vous avez vraiment conservé chaque espace, vous n'avez pas, j'allais dire, peut-être, aménager un espace, un poste d'infirmerie par exemple...

EM

Non non il y a rien d'artificiel si vous voulez, on a refait les abris là où ils étaient, parce qu'on le voit en creusant le sol, on voit bien qu'il y a des emplacements de poteau, au sol, on a retrouvé des bouteilles, des boîtes de conserve, donc on se doutait bien que c'était un abri de repos, ou des restants de treillage de lit etc. Bon la toiture avait disparu parce qu'après la guerre il y a eu un nettoyage du champ de bataille, ça a été ferrailé tout ce qui était métallique, et donc mais nous on retrouvait, bah au sol on retrouve bien l'emplacement, et puis on voyait bien l'espèce de rectangle avec les poteaux, et puis des, des débris de toutes sortes, donc on savait bien qu'il y avait un abri. Ensuite on avait aussi, on avait des cartes d'état-major de l'époque, on a des photos aériennes, de l'époque, donc on savait à peu près exactement où on allait. Et donc je vous dis, après nous on a reconstruit où c'était mais on a rien inventé quoi.

JG

D'accord, c'est très intéressant. Juste, je demande par rapport à... Vous me dites, est-ce que, j'ai souvent du coup rencontré des visites en costume par exemple est-ce que ça c'est quelque chose que vous avez mis en place...

EM

Alors, des visites en costume, là ça se fait depuis pas très longtemps. Bah, vous avez vu ça où ?

JG

Enfin, pas chez vous, dans d'autres...

EM

Ah oui j'allais dire. Non non non, si vous voulez moi je ne voulais pas trop faire de trucs avec des gars en tenue, bon j'ai rien contre ceux qui le font mais on ne voulait pas trop de vous savez... le soldat en tenue qui fait des visites, on peut pas... moi je n'étais pas pour parce que bon, on est pas à la place de ces hommes de l'époque, on ne sera jamais, on ne pourra jamais être à leur place, je n'ai rien contre ceux qui s'habillent mais voilà. Et là, on l'a fait récemment parce qu'on a reçu pas mal d'écoles primaires, des CM2 et donc j'avais quelques collègues qui sont dans des associations de reconstitution, et qui m'avaient proposé d'accompagner les écoles en tenue, en restant voilà, comme ça permettait de présenter aux élèves, bah voilà la tenue du soldat français, la tenue du soldat allemand et son équipement. Autrement non, on ne fait pas de visite en tenue. On fait des visites guidées, on explique bon, les tranchées de repos, ce qui intéresse les gens c'est surtout la vie quotidienne enfin de compte. Pour la guerre malheureusement on la connaît, on sait, français, allemand les pauvres, ils n'avaient pas demandé à venir là. Bon bah malheureusement c'est comme ça, ça on explique bien aussi voilà que ils ont suivi ce qu'on leur a dit de faire, et après ce qui intéresse les gens c'est ils dormaient où, ils mangeaient où, comment ils se lavaient, ils faisaient ceci etc. le ravitaillement voilà c'est ce qui intéresse le plus les gens. Et nous donc on amène les gens dans les tranchées on leur dit, voilà vous êtes en première ligne, donc 50 m devant c'est la tranchée allemande, ils observaient par des créneaux, là vous êtes dans un abri de repos, ils dormaient comme ça vite fait sur une toile de tente ou du grillage, il y a un poste de secours, il y a un canon, et puis après à la fin de

la visite on présente des objets, on amène un sac à dos, un casque, un fusil, des chaussures à clou, et comme ça les gens voient un petit peu comment les soldats étaient équipés à l'époque.

JG

D'accord ça c'est intéressant, donc en fin de visite...

EM

Oui tout à fait.

JG

Et les objets que vous présentez c'est, vous les avez, ils viennent d'où ?

EM

C'est des objets soient qu'on a retrouvé sur le terrain, alors le problème c'est que depuis 100 ans vous imaginez tout ce qui est tissu, cuir c'est complètement disparu, si on va retrouver des casques et des fusils, bon ils ont rouillé, mais on a aussi des choses en bon état qu'on nous a donné ou qu'on a récupéré. Vous voyez un sac à dos qu'on a récupéré, des chaussures et qu'on présente. Mais autrement ce qu'on trouve c'est quand même en mauvais état depuis 100 ans passés dans le sol.

JG

Et alors qu'est-ce que vous avez comme retour des publics ?

EM

Ben comme retour des publics ? Alors je vous dis, on a deux types de publics, on a des familles qui savent que leur grand-père ou leur arrière-grand-père s'est battu là etc. il était dans tel régiment où il est disparu voilà... Donc nous on connaît l'histoire un peu quand même, c'est les régiments qui sont passés français ou allemands. Donc quand on reçoit des familles, on peut leur dire voilà ils étaient dans tel secteur, où il est dans le secteur pile où nous nous avons recréé des tranchées, et donc on leur explique voilà ce qu'il s'est passé, on ne peut pas ne pas s'intéresser quoi, ne pas savoir ce qu'on explique aux gens... Vous savez maintenant avec Internet on récupère ce qu'on appelle les journaux de marche des régiments, je pense que vous connaissez. Les régiments avaient des journaux de marche, ou des historiques, donc voilà on sait de quoi on cause. Donc quand une personne, une famille vient pour un régiment bien précis, une date bien précise, on sait exactement où on va en les guidant donc voilà. Ça c'est le tourisme de mémoire et puis après on a des touristes je veux dire normaux, c'est-à-dire des associations, des familles qui viennent, ou des écoles qui veulent voir un peu à quoi ressemblait donc les tranchées, comment ils vivaient, et on a surtout de bons retours c'est par rapport aux publics scolaires ou les instits, ou les profs nous disent bon bah voilà, notre cours d'histoire de la guerre de 14 on le fait en venant pendant deux heures à Massiges. Parce que voilà, on explique un peu, comme je vous dis c'est surtout la vie quotidienne, la mobilisation des hommes, des femmes qui travaillaient... On explique un peu, on ne parle pas que de la guerre des tranchées, l'à côté de la guerre, la logistique, les enfants, les mairaines de guerre, les femmes qui travaillent dans les usines à la place des hommes, des hôpitaux qui découvraient des blessures pas connues, donc c'est là qu'il va se moderniser la chirurgie de guerre etc. On parle un petit peu de tout ça si vous voulez.

JG

Très intéressant, parce que la chirurgie de guerre ce n'est pas évident à aborder avec des enfants

EM

Non, non, non ce n'est pas évident, non. Alors c'est des enfants qui posent des questions le plus souvent, parce que on fait attention entre des CM2 ou des troisièmes voilà on a pas le même langage bien évidemment, on essaye de voilà... On a les mots adaptés pour, on va pas commencer à parler de figures arrachées, des trucs comme ça. On explique voilà ben que c'était la première guerre moderne avec des engins qui étaient très meurtriers qui blessaient beaucoup, et donc les médecins militaires ont découvert ces nouvelles blessures et ils se sont adaptés. Et depuis 1914, c'est des guerres modernes, donc il a fallu... Ils ont découvert qu'on pouvait

amputer et qu'on ne mourrait pas si on coupait un membre etc. mais on reste très, on ne rentre pas trop dans les détails non plus surtout avec les petits.

JG

Ils arrivent à se projeter les petits, à comprendre... ?

EM

Alors c'est compliqué parce que quand on leur explique, à l'époque déjà il n'y avait pas de téléphone portable, pas de téléphone du coup tout, un téléphone c'était un fil, un fil qui partait un autre combiné et puis il fallait se parler comme ça donc ça ce n'était pas possible dans les tranchées. On leur explique qu'il n'y avait pas de, l'électricité il n'y avait pas d'électricité dans la tranchée, voilà. Oui, il faut, à la base il faut démarrer en disant il y a 100 ans il n'y avait pas ça, il y avait pas d'imperméable pour la pluie, il n'y avait pas de caoutchouc, il n'y avait pas de bottes imperméables donc ils étaient dehors, il n'y avait pas de moyen de transmission pour téléphoner aux parents ou aux enfants, donc voilà on commence avec tout ça et puis là ils disent ah oui en effet, mais pour eux il y a 400 ans, mais sauf que comme je dis, vous verrez plus vous allez grandir plus vous verrez que ce n'est pas si vieux que ça la guerre de 14 parce que on a encore des familles c'est leur grand-père qui s'est battu là. Donc c'est vrai que quand on est petit, on vous parle il y a 100 ans vous vous dites ou la, il y a 100 ans voilà... Mais c'est vrai que quand on grandit on s'aperçoit que c'était avant-hier.

JG

Complètement.

EM

Et surtout quand on retrouve des corps qu'on peut identifier, et qu'on retrouve la famille ça c'est encore pire. Parce que on a retrouvé des corps, on a pas pu tous les identifier parce que tous n'avaient pas la plaque d'identité sur eux, mais ceux qu'on a pu identifier, on n'en a retrouvé on n'en a identifié un il y a quelques mois, et bien la petite fille qui habite à Montpellier, et ben voilà, elle est venue. Elle est venue. Elle a dit c'est mon grand-père, donc on a retrouvé le grand-père d'une dame, donc c'est pas vieux pour nous.

JG

Oui, oui, oui, c'est incroyable. Juste par curiosité, les corps qui ne sont pas identifiés qu'est-ce qu'ils deviennent ?

EM

Alors, parce que, le problème qu'il y a eu c'est qu'au début de la guerre, les Français et les Allemands n'ont qu'une seule plaque d'identité sur eux. Ils n'en ont qu'une. Et quand ils sont morts, et qu'ils sont vus mort, la plaque elle est obligatoirement enlevée, pour donner à l'administration militaire, la plaque est enlevée, le corps était enterré sommairement en disant ils viendront le chercher dans deux ou trois mois quand tout sera fini, malheureusement ça dure plus longtemps que prévu. Et après les hécatombes de la première année de guerre, le commandement s'aperçoit qu'il va y avoir un gros problème d'identification des corps, donc ils vont donner aux français une deuxième plaque d'identité, une qui restera sur le corps, et les Allemands auront une plaque qu'on appelle sécable qui se casse en deux, ce qui permet quand le mort est vu on n'en enlève un morceau, il reste un morceau sur le corps. Alors, voilà, donc quand on trouve un corps avec sa plaque d'identité bon bah c'est facile, avec Internet, Mémoire des hommes, on retrouve, on fait un peu de généalogie, on retrouve la famille. Quand il n'y a pas de plaque d'identité on ne pourra jamais savoir qui il est, malgré l'ADN ce qu'il faudrait faire une comparaison d'ADN avec tous les Français ce qui n'est pas possible. Donc les corps sont inhumés dans les cimetières militaires, sous une tombe marquée soldats français inconnu. La nationalité on la connaît grâce aux boutons d'uniforme, ce qui peut rester sur le corps, on va trouver des boutons, des semelles de chaussures, les Allemands avaient des bottes avec un fer, les Français avec des chaussures à clou, les cartouches, on retrouve toujours je vous dis des

boutons, ou ... les équipements vont nous donner la nationalité mais après malheureusement ça s'arrête là.

JG

D'accord. Est ce qu'il y a eu d'autres initiatives qui se sont développées un petit peu autour de votre projet ?

EM

Quoi des gens qui ont fait comme nous ?

JG

Oui comme vous, ou organisé peut-être je ne sais pas un événement, des conférences, des reconstitutions, des expositions...

EM

Bah nous on l'a fait, moi je l'ai fait à mon niveau, au niveau de l'association pendant le centenaire, on avait fait des, on avait fait un petit peu, un petit peu oui, pas des conférences, je ne suis pas conférencier, mais oui on a fait des expos, on avait expliqué et ben oui ce qu'il s'est passé. Parce que nous on habite sur le front en fin de compte ici en Champagne, on est sur la ligne de front. Donc oui pendant les cinq ans du centenaire, on a fait tout un tas de présentations, d'expositions, on a aussi beaucoup travaillé sur un régiment afro-américain qui a été engagé chez nous et l'histoire avait été complètement occultée. Donc on a ressorti un petit peu de l'histoire parce que ça avait été oublié. Et on a fait découvrir aux gens beaucoup de choses.

JG

Et le public qui est venu au centenaire, j'imagine qu'il y a eu de nouveaux publics, des gens qui peut-être n'étaient pas habitués, ne visitaient pas les tranchées ou ne les avaient jamais...

EM

Ah oui, bah pendant le centenaire on recevait à peu près 14 000 personnes par un an. Donc, bon nous, on est des petits villages de 50 habitants, nous on a jamais fait de pub, c'est le bouche-à-oreille qui a fait que. On a jamais, on a été médiatisés quand même pendant le centenaire mais nous-mêmes nous n'avons jamais fait de pub. Et c'est le bouche-à-oreille qui fait que, ben on est connu et puis que les gens viennent.

JG

D'accord ah c'est intéressant ça. Et vous avez pas été mis en avant par les offices du tourisme locaux, par...

EM

Si ça commence, ça commence avec un petit peu de mal, parce que nous le champagne, ce qui intéresse plus les gens c'est le champagne, entre parenthèses. Ah voilà, nous on est pas du tout du côté du vignoble, on est du mauvais côté, on a pas de vigne, nous le tourisme ici alors on est en Champagne pouilleuse, la Champagne pauvre de l'époque, nous le tourisme ici c'est que la guerre de 14. Donc pendant le centenaire, il n'y a pas eu besoin d'être mis sous le feu des projecteurs des offices du tourisme mais ça se fait depuis une paire d'années, ça y est, ils ont pris le relais en disant bah oui, venez en Champagne, aller voir les caves de Reims et puis passez à la main de Massiges voir la ligne de front et puis voilà. Donc ça commence à se faire.

JG

D'accord, c'est intéressant, il y a quand même une reconnaissance progressive...

EM

Bah oui parce que bon, moi je pense que c'est justifié quand même, parce que on amène quand même, nous les écoles qui viennent, bon on a autour de la Marne, on a beaucoup de région parisienne, on a, par exemple tous les ans une école de Gap, Gap qui est dans le sud de la France. Bon ils ne viennent pas que pour Massiges, ils font Reims, ils font Verdun, et maintenant ils viennent à Massiges entre les deux, donc on a Le Mans, on a Brest, on a plus d'écoles qui viennent de loin que de près enfin de compte. Et ils viennent tous les ans.

JG

D'accord c'est intéressant ! Tous les ans. Alors comment vous l'expliquez, le fait que ce soit que ce soit plus des écoles qui soient loin ?

EM

Et ben très bonne question, je ne sais pas du tout. Et c'est souvent comme ça quand on est près de choses, on ne les connaît pas, c'est plus les gens de loin. Mais, ouais je ne sais pas, ça a été certainement du bouche-à-oreille, je vous dis Gap, on est à 1000 km de gap, ils viennent tous les ans, je ne sais pas comment ils ont su. Je vous dis, ben Le Mans, bon dans la région parisienne on n'en a beaucoup, bon on est pas très loin de Paris quand même mais oui je ne sais pas. Je ne sais pas.

JG

Et vous êtes combien aujourd'hui à vous occuper du site ?

EM

On est une petite dizaine. Donc si vous voulez on a créé une association qui s'appelle la Main de Massiges, donc nous on est une dizaine de bénévoles à y travailler et si vous voulez l'association fonctionne très bien parce que on a des adhérents, donc des familles beaucoup, des gens qui s'intéressent à nous, et tous les quatre mois on édite un petit bulletin de liaison pour les adhérents, vous voyez, pour fidéliser nos adhérents, on explique un petit peu les travaux qu'on fait, ce qui s'est passé en telle année etc. Et donc on édite trois petits bulletins par an, ce qui permet de garder nos adhérents, et on tourne à peu près entre 4 et 500 adhérents depuis 7 ou 8 ans. Donc voilà ça nous aide, on a quand même des frais, on achète des matériaux pour les travaux, etc. Et on vit aisément grâce à ses adhérents.

JG

D'accord, vous n'avez aucun soutien des institutions locales ?

EM

Non, non.

JG

D'accord, c'est un peu surprenant...

EM

Bah oui, nous je vous dis, c'est tout, je vous dis, c'est tout. Je m'étais un petit peu fâché à l'époque avec le département parce que c'est vrai, je vous dis on amène, on a quand même des gens qui viennent en bus, qui vont manger dans les restaurants aux alentours, c'est vrai qui passent des nuits dans le coin, ça ramène un petit peu, pour l'économie locale bon pas grand-chose, mais moi je vois personnellement quand je vais aller à des endroits, dans des restaurants, on me dit à ben la main de Massiges, c'est sympa, on a du monde grâce à vous voilà. Un restaurant qui reçoit 10 ou 12 bus de 45 personnes en plus à l'année, c'est bien je pense. Au fin fond de la campagne marnaise.

JG

Peut-être que la reconnaissance petit à petit va...

EM

Oui ça se fait maintenant. Voilà je vous dis, au début, moi je pense que au début on a pas trop cru à notre projet, on s'est dit bon ça va marcher pendant le centenaire parce que c'est le centenaire, les gens voilà, fouillent un petit peu dans les tiroirs familiaux, dans le tiroir de la grand-mère, ils sortent des documents voilà, ils voient Massiges ou machin, ils y vont. Et beaucoup pensaient qu'après le centenaire ça allait complètement retomber. C'est retombé malheureusement à cause du Covid, mais on voit, j'ai un ou 2 mails tous les 2,3 jours, de demande de visite, on voit qu'il y a un devoir de mémoire qui s'entretient, il y a des nouvelles générations qui s'intéressent à cette période de l'histoire. Maintenant ce sont des gens qui ont 60 ans qui s'intéressent un peu à leur passé familial et puis qui veulent voir un peu notre histoire. C'est sûr, c'est retombé après le centenaire mais on voit qu'il y a toujours de la demande quand même.

JG

Et qu'est-ce que, je suis très curieuse de savoir qu'est-ce que, quels sont les mots, qu'est-ce que disent les gens quand ils font la visite ou qu'il s'en sortent ?

EM

Bah alors vous allez avoir les gens, je vous dis le tourisme de mémoire, vous allez avoir des gens fort émus, même très émus quand ils savent que leur grand-père est passé par là ou qu'il a vécu dans les tranchées dans celle-ci ou semblable à celle-ci, donc il y a beaucoup d'émotions. On a quand même des gens qui pleurent ou qui se recueillent, des fois on laisse les gens un petit peu à part parce qu'il y a quand même de l'émotion. Autrement, les gens ne partent pas, bon c'est pas comme si on visite des choses plus dramatiques, bon c'était dramatique mais voilà, on est pas dans des camps des trucs comme ça de concentration, mais les gens oui, ils repartent quand même, en se disant ben, ah oui d'accord, je pense que les gens quand on leur explique, ils sont dans les tranchées et qu'ils voient la boue, qu'ils vivaient tout le temps dans le froid etc. Je pense que les gens sortent de là, ils ne sont pas insensibles, ils se disent zut... Je pense que ça les touche, que ça les marque quoi.

JG

Vous n'avez jamais fait d'enquête, même un petit questionnaire de public...

EM

Bah on voulait, mais après poser des questions après une visite ça fait un petit peu, ça faisait un petit peu drôle donc je n'ai pas insisté, parce que vous avez des gens dans l'émotion donc là c'est même pas la peine de poser la question, on voit bien qu'il y a quelque chose après, bon si, on reçoit des mails de remerciement, ou des , je vois sur le site, vous avez, je ne sais plus comment ça s'appelle, où on marque les commentaires, on le voit sur la main de Massiges, ouais on a jamais fait attention plus que ça enfin de compte.

JG

Je vais aller voir les commentaires.

EM

Oui sur Trip Advisor, vous tapez Massiges, à mon avis vous allez, je pense que ça devrait, vous allez peut-être avoir quelque chose. J'avais déjà vu mais j'ai jamais fait plus attention.

JG

Ok, je vais aller jeter un œil. C'est intéressant de voir ce que le public exprime...

EM

Oui exactement. Oui, oui, tapez tourisme, TripAdvisor, Massiges, oui oui il y a des commentaires.

JG

C'est vrai que je ne me rends pas bien compte du fait que je n'ai pas pu visiter, je ne m'en rends pas forcément compte de la longueur de la visite, de... j'ai pu voir des photos...

EM

Ben 3 ha c'est grand, en fin de compte, quand vous arrivez, nous on est sur un point haut c'est l'avantage qu'on a, on est sur un point haut, il n'y a rien d'artificiel autour, c'est des champs, la forêt, on surplombe l'Argonne, la forêt d'Argonne, on a les vues sur Verdun qui est plus loin, on ne le voit pas voilà mais on est en jonction du front de Champagne et du fond de l'Argonne. Donc je vous dis on est sur des vues dégagées, on a pas de bâtiments autour on a rien du tout, vous arrivez, vous voyez des réseaux de tranchées, et 3 ha en fin de compte c'est assez grand, c'est grand. Et donc c'est l'avantage qu'on a aussi, c'est pas comme si on était dans une forêt, vous voyez, encaissée, avec des arbres autour là vous avez rien, c'est complètement dénudé.

JG

D'accord donc ça permet aussi de s'appuyer sur le paysage et d'expliquer...

EM

Oui exactement, exactement.

JG

Vous avez pas rajouter des petits panneaux ou des choses comme ça sur le site ?

EM

Si, si si, on a mis deux, alors il y a un gros panneau explicatif sur le parking, je vous dis le site on le laisse en accès libre ou en visite guidée donc on a un panneau explicatif sur le parking, en expliquant voilà, où on est par rapport à la ligne de front, de 14-18, sur les 750 km où on est, donc front de champagne, pourquoi la main bon les Allemands s'arrêtent là en septembre 14 après la bataille de la Marne, la main de Massiges, pourquoi ça s'appelle la main de Massiges, et puis les grosses actions qui se sont passées, nous c'est les combats de Champagne, c'est les débuts de guerre, c'est les années 14,15, après 16, 17, 18 c'est beaucoup plus calme, après il y a Verdun etc. Donc bon les gens se situent, savent pourquoi ça s'appelle la main de Massiges, ce qu'il s'est passé là, et après il y a d'autres panneaux, alors des panneaux pour les scolaires parce qu'on a travaillé avec des écoles qui ont fait des panneaux, avec des primaires, le barda du poilu, la nourriture du poilu, etc. Et après on a mis dans les tranchées des photos d'époque, ça permet aux gens de faire un parallèle avec ce qu'ils voient aujourd'hui sur le terrain et les photos d'époque.

JG

D'accord c'est intéressant, donc des photos d'époque dans les tranchées

EM

Voilà.

JG

Est-ce que vous pourriez m'envoyer des photos, est-ce que ce serait possible ?

EM

Oui, je pourrai vous en envoyer, ou tout à fait, oui, oui.

JG

Génial, parce que j'aimerais bien voir.

EM

Oui bien sûr. Je vous en enverrai, est-ce que vous avez déjà un petit peu regardé sur Internet ?

JG

Oui un petit peu mais on ne se rend pas compte de tout

EM

Oui, bon les photos que j'ai c'est pas non plus, oui ben je regarderai ce que j'ai qui pourrait vous donner une idée de ce qu'il y a.

JG

Oui de voir les photos que vous utilisez aussi, de voir comment vous les placez, c'est les petits détails qui m'intéressent

EM

C'est pour ça il faudrait que j'aille faire des photos ce week-end alors parce que moi j'ai pris des photos bon, de nos travaux etc., vous voulez voir un peu par où on a des panneaux de mis par rapport au terrain des choses comme ça

JG

Oui tout à fait, ce serait génial

EM

Je ne pourrai pas y aller là, parce que le soir je rentre à 7h du travail je pourrais y aller, pour ce week-end et puis vous les envoyer.

JG

Ce serait super merci. C'est vrai que c'est compliqué quand on ne visite pas le site...

EM

Bah oui je me doute, oui, c'est sûr. Et puis vous êtes un petit peu loin pour venir comme ça pour faire un aller-retour...

JG

Exactement, C'est très compliqué les déplacements en plus avec le Covid, ça a été très compliqué... Ça m'a obligé à réduire les visites quand même mais bon voilà on fait avec, on fait un peu au mieux et ça fait partie des contraintes. C'est génial. Et ces photos, du coup c'est des photos qui viennent d'archives que vous avez...

EM

Oui tout à fait, après je vous dire, on a pris ça sur Internet ou les archives militaires et puis voilà, moi je ne me suis pas embêté, j'ai pris une photo, j'ai fait imprimer sur un panneau en aluminium autocollant puis voilà, j'ai pas fait des demandes de droit tout ça...

JG

Bon après dans ce cadre là

EM

Oui voilà et puis c'est des photos qu'on trouve un petit peu partout, aussi bien sûr des cartes postales qu'on achète, des anciennes cartes postales et puis on les revoit sur Internet donc après c'est pas des photos, la plupart des photos sont libres de droits quand même, donc...

JG

Et vous avez mis des petits textes avec ou c'est vraiment...

EM

Oui oui oui... Alors pas... Le panneau d'information sur le parking il y a juste du texte et après non, dans les tranchées c'est des panneaux, des photos que je vous dis, qui correspondent un peu à ce que les gens voient dans la tranchée. Après si, on a une paire de panneaux avec des explications, mais je vous ferai des photos de tout ça et je vous les enverrai.

JG

Merci beaucoup, c'est super. Vous avez rédigé j'imagine vous-même les textes ?

EM

Oui tout à fait, oui. On explique la plaque d'identité, le relevage des corps, oui oui, l'intendance, le ravitaillement en eau qui était important, donc on a des abris, des citernes d'eau, donc on explique voilà pour que les gens qui viennent en accès libre ne repartent pas en disant on a fait le tour des tranchées mais bon on n'en sait pas plus quoi. Donc il y a quand même quelques panneaux.

JG

Oui, c'est important. J'ai visité des tranchées où il n'y avait rien, vraiment rien.

EM

Oui bah après ouais vous sortez et puis voilà quoi...

JG

Oui c'est assez... On est quand même sur le champ de bataille, on voit les traces d'autres tranchées donc on se projette un petit peu mais c'est vrai que ça manque.

EM

Oui oui exactement. Après nous au début on faisait avec les moyens du bord, on avait pas d'aide et tout donc on a fait des panneaux un peu comme ça, et puis après bon on a fait imprimer des trucs sérieux, qui tiennent dans le temps et puis voilà. Au début c'était des feuilles plastifiées, punaisé sur une planche en bois et puis après bon bah voilà. On s'est un petit peu modernisé quand même.

JG

Ah ben oui, il faut faire avec ce qu'on a

EM

Bah voilà on part de rien, on part de zéro quand même et puis maintenant voilà quoi.

JG

C'est fou quand même, vous auriez imaginé que ç'aurait pu prendre de l'ampleur comme ça...

EM

Non pas du tout, non non je vous dis en plus non, on a démarré avant le centenaire, on savait que le centenaire arrivait, mais on pensait pas... Ah non non pas du tout, on ne pensait pas que... Et puis je vous dis c'est les collègues qui ont poussé à la roue, bon allez on continue, on aménage et puis maintenant on est pris dans, pas dans le jeu, mais maintenant c'est de l'entretien si vous voulez. Là on a tout recreusé, on a tout réaménagé, mais maintenant c'est de l'entretien, il faut faire ce qu'on a fait il y a 10 ans ben ça ne tient plus, les morceaux de bois ont pourri, les sacs à terre ont disparu, donc maintenant c'est de l'entretien. Là on a redémarré depuis le mois de mars, bon bah on refait tout ce que, l'hiver a dégradé quoi si vous voulez. La terre s'éboule, on réaménage des choses qui s'abîment quoi.

JG

Oui, j'imagine que ça doit être beaucoup d'entretien

EM

Oui quand même, oui oui tout à fait.

JG

Donc vous avez absolument fouillé tout le site ?

EM

Voilà tout le site, tout le terrain qui nous appartient a été fouillé voilà. On a tout exhumé si vous voulez, toutes les tranchées voilà, et je vous dis maintenant ce n'est que de l'entretien.

JG

Ce n'est pas donner envie aux voisins de faire pareil ?

EM

Ah non, non non, parce qu'on nous a pris, on nous prend pour des fous. Parce que c'est un travail titanesque enfin de compte de recreuser des centaines de mètres de tranchées, il y a eu beaucoup de terre de remuée. Et puis bon après les voisins ce sont des paysans donc leurs terres... Voilà, nous on aimerait bien grignoter un peu sur leur terre voir un peu ce qu'il y a en dessous, mais non on ne peut pas.

JG

D'accord bon c'est déjà bien

EM

Oui c'est bien, non c'est très bien comme ça, je vous dis c'est de l'entretien, en espérant qu'il y aura la relève un peu plus tard dans les bénévoles parce que bon c'est bien beau, mais ça serait dommage que ça s'arrête dans quelques années maintenant que le site est mis au jour ce serait bien que ça perdure dans le temps.

JG

Et vous avez des jeunes dans les adhérents ?

EM

Oui, oui oui, tout à fait. Mais les adhérents ne travaillent pas, c'est les bénévoles, dans les bénévoles, oui, on a quelques jeunes, les adhérents je vous dis bon, il y a beaucoup de gens du coin qui nous soutiennent, voilà, qui nous donnent leur petite cotisation à l'année, mais autrement c'est beaucoup des familles de toute la France. C'est beaucoup des gens, ben qui sont venus une fois en visite, qui ont été satisfaits de ce qu'ils ont vu, et qui ont décidé d'adhérer oui, et puis qui renouvellent leur adhésion tous les ans. Mais c'est des gens, il y en a qu'on a jamais vu, qui nous ont suivi sur Internet ou qui nous ont vu à la télé, des gens qui sont venus une fois et puis qui continuent à adhérer. Ou je vous dis des gens du coin pour nous soutenir voilà, qui nous file une adhésion annuelle.

JG

Et qu'est-ce que vous vous imaginez du coup pour l'avenir ? Est-ce que vous voyez je ne sais pas, peut-être un musée ou...

EM

Et ben vous... C'est ce que nous sommes en train de... Nous sommes en train de travailler, sur construire un bâtiment justement, pour exposer, faire un musée justement. On est en train de travailler là-dessus avec le maire. Le maire du village, pour avoir une autorisation de construction parce que, on ne peut pas, on ne peut pas construire comme ça vous imaginez bien. Et donc c'est dans les projets à court terme, de construire un bâtiment.

JG

Super !

EM

Oui, et le problème c'est qu'on doit faire quelque chose de sécurisé parce que on est complètement isolés, on a beaucoup de problèmes de vol, des gens qui viennent, bon les touristes ils ne volent pas, c'est les collectionneurs de militaria, vous savez que militaria c'est un gros business, donc dès qu'on met des bouts de ferraille, des éclats d'obus, des piquets c'est volé voilà. On surveille mais bon on ne peut pas laisser des choses accessibles sans sécurité donc on prévoit de faire un bâtiment donc, costaud quoi, et puis de mettre les objets qu'on retrouve, ce qu'on nous a donné. Des fois, il y a des familles qui habitent à 300 km qui sont venus, leur grand-père s'est battu là, ils ont encore le casque de leur grand-père ou le ceinturon et puis nous le donnent. Donc nous ça nous appartient pas, c'est le patrimoine du secteur donc on peut faire un bâtiment pour mettre ça dedans pour montrer aux visiteurs.

JG

D'accord. Donc vous avez constitué une collection à la fois d'objets qui viennent des fouilles et à la fois donc d'objets...

EM

Ah oui, oui oui, on a retrouvé beaucoup d'objets, tout à fait.

JG

Parce qu'aujourd'hui vous n'avez aucun espace vous pouvez exposer ?

EM

Non, c'est rangé à la mairie dans des cartons, de temps en temps on a fait des expos pendant le centenaire bon bah on faisait, une paire de voyage, on exposait sur des tables, sur le site mais on remballait le soir et puis bon c'est pas pratique quoi. C'est pas pratique.. On ne peut pas laisser, on ne va pas laisser un casque ou un fusil, c'est volé donc c'était vraiment éphémère.

JG

Vous n'avez même pas une petite cabane d'accueil, il n'y a vraiment rien du tout ?

EM

Non, non non non non il n'y a rien du tout non non. C'est vraiment comme à l'époque il n'y a pas de cabane d'accueil.

JG

D'accord c'est intéressant. Je trouve que c'est chouette aussi que les gens puissent venir de manière libre ...

EM

Voilà, oui oui. On le voit quand les zones de vacances scolaires sont toutes décalées, il y a plusieurs zones, nous dans la Marne on est la première zone, et là on a eu, on le voit des gens qui viennent tout le temps, et puis il y a toujours quelqu'un, il y a toujours des voitures. Alors le week-end s'il fait beau on va voir 150 ou 200 personnes, où il y a beaucoup aussi de familles vous savez qui font des repas de famille dans le coin et puis qui vont faire un petit tour visiter, qui emmènent les gens qui viennent du département voisin etc. et puis des gens qui font des circuits, de la guerre de 14, qui vont dans la Somme, qui viennent dans l'aine, puis qui repartent sur Verdun et qui s'arrêtent à Massiges donc oui il y a toujours quelqu'un.

JG

D'accord c'est intéressant

EM

Oui,

JG

Parce que la fréquentation annuelle hors centenaire ? Pour le centenaire vous m'avez dit c'était 14 000 personnes ?

EM

Là, alors nous pendant le centenaire, en visite guidée en tournée à 8 ou 9000 visites guidées par an, et on n'en a autant qui viennent en accès libre. Et là depuis bon, il y a eu le Covid qui a tout plombé, mais oui autrement je vous dis, les week-ends où il fait beau un samedi dimanche on va avoir 300 personnes sans problème quoi. Donc c'est la météo qui fait tout aussi mais, là en ce moment on doit tourner, s'il n'y avait pas le Covid je pense qu'on tourne à 12-14 000 personnes par an.

JG

À quand même

EM

Oui tout à fait

JG

Et 300 personnes, je me dis que ça fait beaucoup de personnes quand même en même temps, ça pose pas de problème de visite ?

EM

Bah c'est assez grand quand même. Non je vous dis sur un week-end je vous dis on voit des voitures qui sont là à 9h du matin et jusque-là, il fait un peu jour tard ou il fait beau, il y a du monde jusqu'à 18 heures. Il y a, c'est, bon il y a pas 300 personnes en même temps sur le site si vous voulez. C'est assez échelonné. Et en plus nous, si vous voulez on est prêt des camps militaires, on a beaucoup de camps militaires ici, et les militaires qui viennent en manœuvre maintenant viennent visiter, c'est quasi systématique, donc des fois j'ai des demandes de 100 ou 150 personnes, de militaires qui... C'est rentré un petit peu dans leur programme quand ils viennent en manœuvre. Parce que nous on est près des camps de Mourmelon et de Suippes, je ne sais pas si vous en avez entendu parler, les camps de champagne, les camps militaires ou les armées viennent, c'est des coins de militaires ici, et bien ces régiments-là maintenant, ils viennent visiter en même temps qu'ils viennent manœuvrer donc ça apporte du monde encore en plus.

JG

D'accord mais c'est génial ça

EM

Oui oui

JG

Très intéressant. Est-ce que vous avez l'impression que leur expérience de visite est différente des autres publics ?

EM

Oui parce que... Oui. Les militaires ils peuvent un petit peu, bon je dis ça moi j'ai été militaire donc je vois un petit peu la différence entre ce qu'on a vécu une opération, qui n'a rien à voir avec le drame de cette guerre de 14 mais on sait ce que c'est de dormir dehors, que d'avoir faim, que d'avoir froid un petit peu quand même, moins qu'eux bien sûr mais donc oui. Oui on a une autre approche parce que on... Nous on sait ce que c'est je vous dis de subir ça 2-3 jours quand on est sur le terrain, mais où quand on sait que c'était des semaines etc. Donc et puis, il n'y avait pas de moyen de moyens de protection, il n'y avait pas de laine polaire, Il y avait pas de (inaudible), il n'y avait pas de choses comme ça, maintenant à l'armée on a tout ce qu'il faut pour se protéger de la chaleur ou des intempéries ou du froid. Donc oui, on peut se projeter plus que des gens qui viennent bon bah voilà, qui... En général les gens qui viennent, bon bah voilà, s'il fait froid ou qu'il pleut, 1h30 après ils sont dans la voiture au chaud et puis ils repartent et

puis voilà. Mais je pense que oui les militaires se projettent un peu plus dans ce qu'il s'est passé avant.

JG

D'accord c'est intéressant. D'accord. C'est intéressant parce que moi qui, je ne viens pas des lieux de mémoire à l'origine, je travaille dans les musées et le patrimoine, mais pas forcément autour de la guerre et c'était assez rare de voir des militaires fréquenter les musées ou les sites historiques sur lesquels j'étais donc je trouve que c'est très intéressant comme public. Je ne connais pas très très bien et je découvre à travers mes travaux et c'est vraiment intéressant. D'accord. Bon bah c'est très intéressant. J'espère que je pourrais un jour quand même venir vous voir.

EM

Bah écoutez avec plaisir, ce sera avec plaisir.

JG

Mais oui j'aimerais bien, j'aimerais bien continuer après la thèse à travailler sur ces questions-là voilà autour de la, de la mémoire, les questions de la mémoire m'intéressent en particulier donc après je travaille aussi, j'ai une agence d'ingénierie culturelle, je travaille aussi un peu sur ces questions de mémoire, je fais de la médiation numérique, là par exemple je travaille avec le mémorial de Rivesaltes ou avec une autre association qui travaille sur l'art dans les camps, donc voilà c'est des questions un peu différentes mais finalement il y a beaucoup de liens, à tous les niveaux et je trouve que c'est vraiment très très très intéressant il y a beaucoup de choses à faire. Ok. J'ai une dernière question, c'est peut-être une question pour bien comprendre ce que vous vous mettez derrière les mots, derrière, oui, derrière les concepts, d'immersion, de reconstitution, ça m'intéresse.

EM

J'ai pas bien entendu

JG

Ce qui m'intéresse de savoir c'est comment vous définissez ces concepts d'immersion, de reconstitution pour bien comprendre votre définition à vous de ces concepts

EM

Euh... soupire... ben je sais même pas quoi... Vous voulez savoir ce que moi je...

JG

Ce que vous pensez de l'immersion pour vous qu'est-ce que c'est, comment on fait de l'immersion, est-ce que ça sert dans la médiation, la reconstitution, est ce que il y a des choses, comme tout à l'heure vous évoquiez le faite que vous avez vraiment reconstitué la tranchée telle qu'elle était, vous n'avez pas ajouté de choses, d'espaces qui n'existaient pas voilà pour rester vraiment fidèle..

EM

Bah voilà on voulait, on veut rester complètement fidèle à ce qu'il y avait à l'époque oui. C'était, je ne sais pas comment expliquer.. je ne sais même pas comment expliquer je ne sais pas... Rire. Je vous dis on a fait ça un peu, au début on part un petit peu comme ça sans trop savoir après je vous dis c'était une façon, nous on fait ça, c'est une façon de rendre hommage à tous ces hommes bien évidemment, et puis après oui, on a voulu faire vraiment, remettre à jour quoi, avoir une lecture du terrain, de ce qu'il y avait à l'époque, qui avait été enfoui depuis et puis le ressortir aujourd'hui sans artifice, sans tricher.

JG

Sans tricher, intéressant.

EM

Les gens qui viennent enfin de compte, et ben on leur dit voilà vous êtes en 18 et ben voilà ça vient de s'arrêter, c'était comme ça. Voilà il n'y a plus de soldats, ce que vous voyez là ça existait

un moment donné après ça a disparu avec le temps mais c'était exactement comme ça, sur les 800 km de front, c'était complètement, c'était ça le champ de bataille quoi.

JG

Donc quelque part l'immersion elle est là, c'est le fait d'être sur le champ de bataille ?

EM

Oui voilà exactement tout à fait. Oui oui. Oui c'est des lieux de souffrance. Je vous dis nous on habite dessus donc on est, je ne vais pas dire qu'on est habitué mais oui tous les jours, on nous rappelle, la nature nous rappelle ce qui s'est passé là. Moi j'habite à Massiges même, j'ai des enfants, on a un jardin, bah voilà ils trouvent des objets dans le jardin, voilà quand on habite sur le champ de bataille on est confronté à cette guerre tout le temps quoi en fin de compte.

JG

Mais tout le monde ne fait pas des actions de valorisation qu'est-ce qui s'est passé... Qu'est-ce qui vous a poussé...

EM

Ah non non non tout à fait, oui oui oui.. Oui, moi ça m'est venu, moi ça m'est venu, moi mes parents étaient agriculteurs, et j'ai toujours vu mon père quand j'étais gamin donc dans les années 70 dire, tiens il y a eu ça du coup trouvé, il faut appeler les gendarmes il y a eu ça, où le déminage, et puis on avait des bois avec des blockhaus et des tranchées. Et puis quand on est gamin je me disais bon sang, qu'est-ce qu'il s'est passé, c'est quoi tout ça... On se pose des questions puis après je suis tombé dedans et puis je me suis intéressé depuis l'âge de 10-12 ans, à me promener dans les bois, à aller voir ce qu'il restait des traces de la guerre de 14 et puis ça c'est fait comme ça.

JG

D'accord, c'est génial, c'est vraiment génial. On ne s'en rend pas compte, moi qui viens du sud en fait on a pas du tout évidemment le même rapport à la guerre, parce qu'on a jamais été autant touchés et on le voit, la mémoire que ce soit la première ou la seconde d'ailleurs ça reste quelque chose qui est assez peu présent finalement dans les musées dans les, dans l'espace public et pourtant, il y a eu beaucoup de choses ne serait-ce que la résistance donc c'est vrai que j'ai été vraiment surprise de voir le lien que développent en fait les gens comme vous qui habitent sur le front...

EM

Oui bah nous on dit aux gens, voilà c'est là, c'est là que ça s'est passé, c'est exactement là c'est pas par là-bas, c'est vous êtes dessus, où ça s'est passé quoi.

JG

Oui c'est le rapport au lieu finalement. Est-ce que vous pensez qu'on peut recréer un petit peu cette, ce lien ou cette immersion avec une tranchée reconstituée loin du champ de bataille ou virtuellement d'ailleurs ?

EM

Bah non ça je ne pense pas. Ce ne serait pas pareil parce que les gens, il y en a qui ont fait dans la Meuse là des tranchées pour faire visiter mais quand c'est pas sur le lieu historiquement ça n'a pas le même, c'est comme si vous allez visiter les grottes qu'on est obligé de reconstituer à cause de.. La grotte de Lascaux en faux et puis en vrai, c'est un petit peu comme ça je pense.

JG

Oui, il manque quelque chose

EM

Oui exactement oui.

JG

C'est intéressant, parce qu'il y a beaucoup de critiques sur les dispositifs numériques notamment en disant que ça va remplacer la visite alors que pas du tout finalement, la valeur du lieu on ne peut pas la, on ne peut pas la recréer. On ne peut pas la remplacer.

EM

Exactement.

JG

D'accord super, super. Eh bien écoutez je ne vais peut-être pas vous embêter encore trop longtemps...

EM

Oui, ça va faire une heure, c'est pas que, je suis au travail c'est pour ça.

JG

Ah oui, d'accord, ben je m'arrête là alors, c'est super

EM

Mais n'hésitez pas si vous voulez me retéléphoner vous me le dites il n'y a pas de problème avec grand plaisir

JG

Avec grand plaisir, mais je vous enverrai aussi de toute façon la thèse, puisque forcément vous y contribuez donc c'est important pour moi aussi. Donc complètement et puis vraiment j'essaierai de venir vous voir parce que, en fait finalement Alain Jacques me disait et c'est vrai j'ai cherché, il y a peu de tranchées qui sont à la fois objet de fouille et objet de visite finalement. Vous en connaissez d'autres vous ?

EM

Bah non, bon il y a un peu dans les Vosges sur Le linge, vous savez sur le front des Vosges, c'est des tranchées qui ont été creusées dans la roche mais bon ça c'est visité depuis des années mais autrement non, apparemment non.

JG

D'accord c'est très intéressant. Peut-être qu'après ma thèse je viendrai vous voir pour travailler sur un projet de valorisation, ce serait chouette. Bon, et ben, en tout cas merci beaucoup, vraiment merci.

EM

Merci

JG

C'était passionnant. Et puis ben j'attends les photos avec beaucoup d'impatience

EM

Et bah oui je vous envoie ça ce week-end.

JG

Et bien merci beaucoup. Au revoir

EM

Au revoir bonne journée

JG

Merci à vous aussi ! Au revoir.

Retranscription entretien : Mémorial de Verdun

Date

29 septembre 2021

Participants :

- Nicolas Czubak, professeur d'histoire-géographie, responsable du Service éducatif du Mémorial de Verdun, et membre du Conseil d'orientation scientifique de l'EPCC Mémorial de Verdun – Champ de bataille.
- Jonathan Sanhagi, responsable technique

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour, merci à tous les deux d'avoir accepté de faire cette interview. Juste pour le rappel, je travaille sur la question des reconstitutions des tranchées et des médiations immersives, et c'est dans ce cadre que je m'intéresse à l'expérience de réalité virtuelle que vous avez installée en juin dernier. Est-ce que vous pouvez me raconter un peu comment ça s'est mis en place ?

Nicolas Czubak (NC)

L'expérience est située au deuxième étage. C'est un étage en même temps qui était un petit peu vide. On avait trois tables, en fait c'était trois écrans tactiles sur lesquelles on avait des images Lidar du paysage. Donc on avait ça, ça faisait trois bornes donc on a envie de dire dans le mobilier, ça crée une sorte de petit vide quand même, en termes d'habillage par rapport aux grandes baies vitrées. Et donc ce dispositif de réalité virtuelle est dans une continuité de dispositifs numériques qu'on a déjà mis en place. Déjà plus académique, on avait créé donc des moocs. Les MOOC 123 qu'on avait déjà développés sur une plate-forme d'enseignement à distance. Ça a été les premiers projets numériques qui ont été développés par le mémorial de Verdun avec l'université de Lorraine. Et la deuxième réalisation que nous avons faite à destination des élèves de primaire, c'est une application mobile de type serious game, qui est développée, qui s'appelle Reporters à Verdun. Donc là on a travaillé avec le réseau Canopée pour mettre en place le dispositif pour aider à la visite les publics plus jeunes parce que c'est un musée qui est très riche, où il y a beaucoup beaucoup d'objets. Donc comment on fait en sorte qu'un gamin de 11 12 ans, puisse ressortir avec les éléments-clé finalement de la bataille de Verdun. Et donc là dans cette continuité du projet numérique qui nous tiennent à cœur, on a eu cette idée finalement de redonner une lecture nouvelle du paysage. C'est-à-dire que les personnes qui visitent le Mémorial de Verdun, quand vous viendrez vous vous en rendez compte, il y a une muséographie scénographique très très forte, qui est axée sur l'expérience combattante, sur la souffrance des combattants et la destruction des paysages. Paysage qui a été complètement pulvérisé par les bombardements. Et l'idée c'est que, généralement, on pense que les gens quand ils viennent sur le champ de bataille de Verdun, ils commencent par le Mémorial de Verdun. Pour quelqu'un qui ne connaît pas du tout, il va commencer d'abord par le mémorial de Verdun pour avoir l'explication de la bataille en fait.

JG

Une sorte de synthèse on peut dire

NC

Un élément de synthèse par l'image de synthèse, par l'immersion, tout à fait. Une synthèse qui montre le paysage qu'il était un paysage du début du XXe siècle, voilà, un paysage rural avec cet élément particulier qu'il y avait des éléments de fortification quand même et puis voilà,

deuxième élément l'immersion, une dernière fois l'enfer. On l'a abordé dans l'expo permanente avec des photos, avec des témoignages, avec des enregistrements sonores, de nombreuses projections mais là, on le voit à 150 m d'altitude parce que c'est le point de vue qui est adopté à ballon captif à 150 m. Et cet espace qui est boisé, qui est là, qui est replanté, c'est en fait cet espace lunaire qui est un grand cimetière, ne l'oublions pas, dans la tête des gens, de faire en sorte que les gens fassent abstraction de la forêt qui est toute neuve, parce que c'est très difficile en fait et de rappeler comment c'était.

JG

Est-ce que vous avez déjà travaillé des dispositifs immersifs dans la scénographie ou autour d'évènements qui proposent peut-être de la reconstitution historique ?

NC

Alors on va dire... En fait on a un grand écran central qui fait 100 m² et qui est très immersif par la dimension qu'il a. On a des projections presque à hauteur d'homme où là on va alterner des images d'archives, reconstitution ou pas, il y a forcément de la reconstitution, des explosions des bombardements, voilà on parlait de ça, de la reconstitution faite à l'époque, on va avoir des photos d'époque qui sont réelles, ce n'est pas le fruit d'un retouchage, ce sont des vraies de photographie du champ de bataille. Et puis, on a les dessins d'artistes connus et inconnus pour en fait s'immerger complètement. On la voit la dévastation, on la ressent, on ressent le traumatisme subi par les œuvres picturales qui sont projetées et le bruit voilà et le bruit. Donc c'est c'est pas de l'immersion 3D forcément, mais dans le dispositif il y a une sono qui est assez puissante.

Jonathan Sanhagi (JS)

Il y a combiné entre l'image et puis le son qui fait que ben, c'est immersif.

NC

Il y a déjà cette immersion-là, qu'on connaissait bien évidemment mais c'est qu'on est pas coupé du reste c'est-à-dire que vous êtes face à votre écran. On est pas coupé du reste alors que dans la réalité virtuelle on se coupe. Là on est vraiment, on reste dans le musée mais c'est très impressionnant déjà.

JG

Et du coup ce choix de rester en surplomb au-dessus du champ de bataille, ça va avec cette envie de montrer le paysage, où est-ce que vous vous êtes dit à un moment on emmène les gens sur le champ de bataille ou... ?

NC

On voulait vraiment que le paysage soit au cœur c'est-à-dire qu'on ne voulait pas descendre à hauteur de combattants, on était pas dans la reconstitution du combat en fait c'était ça l'idée. Dans le musée, vous avez énormément d'évocations sur le combat avec des objets, avec la scénographie, là notre idée c'était de vraiment prendre de l'élévation et le cœur de l'expérience c'est le paysage en fait, c'est la transformation du paysage.

Donc on a fait un appel d'offres, évidemment ça a été compliqué, on nous a même mis au tribunal administratif, c'était formidable ...donc bon on sait maintenant comment faut faire...

Mais il y a eu des propositions en fait, de jouer sur les hauteurs, de faire des zooms et d'arriver à hauteur du combattant, d'être au sol mais vraiment comme c'est le paysage qu'on voit depuis le dernier étage, c'est la transformation du paysage en trois temps qui nous intéressait.

JS

Et puis il fallait que ce soit adapté à tous les publics

NC

Oui parce que si on voulait... on est sans concession parce que voilà après c'était le champ de bataille avec des soldats qui était pulvérisés par des tirs de bus, et en même temps l'altitude nous éloigne de cette atrocité du terrain parce que c'est un produit familial. Il n'y a pas d'avertissement interdit aux moins de 13 ans. Le seul problème qu'on a, c'est des problèmes de

vertige avec certaines personnes, n'est-ce pas Jonathan ? Mais c'est très marrant parce qu'il y a une interaction avec les gens, des fois on les entend faire waouh et puis je sais pas, vous verrez sur place, il y a une interaction en fait quelqu'un communique avec vous, vous n'avez pas besoin de répondre mais y a des gens qui répondent en fait, c'est très marrant, mais comme il y a le casque ils parlent fort comme si ils sont au téléphone donc c'est très très marrant ça.

JG

Non mais c'est vrai qu'il y a cet effet ça peut être très impressionnant pour les gens qui sont pas avertis ou qui sont sensibles, qui ont le vertige pour avoir testé moi-même des expériences en surplomb, c'est pas toujours évident donc c'est un risque aussi on peut se dire, en terme de propositions.

NC

Oui oui, c'est pour ça qu'ils sont assis, que les gens sont assis. C'est un dispositif où il y a tout un protocole. Là, c'est toute l'expérience de la société avec laquelle nous avons travaillé en fait qui nous a évité des écueils majeurs, des problèmes qu'on pourrait avoir. Donc c'est une expérience qui est assise justement pour éviter, voilà, ça c'est des questions à venir mais voilà le cœur c'était vraiment ça le paysage.

JG

Et au niveau de justement de la prise en main du dispositif par les publics comment ça se passe ?

NC

En autonomie, c'est-à-dire qu'on surveille les casques quand même, on se rend compte parce que nous on est totalement novices là-dedans, c'est-à-dire que moi j'ai un casque de réalité virtuelle chez moi, je fais attention forcément mais dès qu'on met quelque chose à disposition du grand public bon, il faut s'attendre à avoir des manipulations douteuses ou hasardeuses mais ce qui fait que la société a remporté le marché, là où elle a été force de proposition, c'est que, vous avez vu en photo le dispositif ou pas du tout ?

JG

Oui j'ai vu

NC

Ce qui était vraiment très bien, ce qui avait été proposé, c'était qu'il y avait des casques mais il y avait une intégration dans le mobilier c'est-à-dire que les ordi sont dans des caissons, des caissons noirs, qui nous ont permis en plus d'habiller le niveau. Donc il a eu le nez fin, il était très bien cette société 3WG, et donc on a, un coffre de qualité, dessus on a intégré un PC et un écran et ça c'est vachement bien, c'est un écran retour et l'idée c'est que les personnes qui attendent elles peuvent voir l'expérience des autres et ça, ça crée une interaction avec les gens autour.

Donc en théorie les gens doivent lire, mais les gens ne lisent pas, pas tous mais une partie, mais c'est conçu pour être fait de manière autonome. La personne arrive, elle se met assise, elle appuie sur l'un des trois boutons pour choisir sa langue, elle met le casque et les consignes apparaissent. Donc c'est fait pour être en autonomie. Sous surveillance quand même mais les gens bah vous savez très bien, ils restent debout, il y a des gens qui mettent le casque d'abord mais il y a rien dedans parce que forcément ils n'ont rien lancé. Donc il y a nécessité de surveillance, si quelqu'un est complètement désorienté, voilà... Donc il y a un écran, on choisit sa langue, les consignes apparaissent, et c'est parti.

JG

Est-ce que vous avez eu l'occasion de sonder un petit peu vos publics, de mettre en place des questionnaires pour voir un peu s'il connaissait déjà ce genre d'outils, Quelles attentes ils avaient ?

NC

Je pense qu'ils nous ont tous dit qu'il y avait un avant et un après. Que plus jamais ils répondent de la même manière non j'exagère (rires)

JS

On a pas mis en place de questionnaire de satisfaction pour le moment, ça devrait être mis l'année prochaine je pense. Après, nous, on a des retours quand on va faire un tour au deuxième niveau ou via agent de surveillance. On a principalement que des bons retours.

NC

Objectivement, on a que des bons retours. Il faut dire, objectivement même des agents de surveillance qui sont là et on a eu aucun mauvais retour. On a des gens qui se sont arrêtés avant la fin, il y a des gens qui ne se sont pas rendu compte qu'il y avait trois temps, c'est une expérience qui dure cinq minutes. Il y a des gens pour lesquels, ils voient le paysage tout ça, ils doivent se dire bon c'est bon j'ai compris, ça va être ça tout le temps, des jeunes ? Mais objectivement on a pas de logiciel de comptabilisation de satisfaction en fait. On va peut-être en parler à notre Jimmy Fischer du studio 3WG, déjà savoir le nombre de passage parce que les stations ont été installées fin juin, c'est tout récent, il faut se rendre compte là-dessus. Donc c'est des évolutions possibles, déjà qu'on connaisse la fréquence d'utilisation, le nombre de passage, le nombre d'utilisation, et puis qu'on connaisse des éléments pour quantifier la satisfaction en fait, ça on l'a pas. Mais sur le champ de bataille de Verdun on a deux, il y a eu un gros gros gros dispositif de réalité augmentée qui a été installé à la Citadelle de Verdun, en bas, et là ils ont des gros problèmes.

JG

J'ai eu oui dire mais c'est des problèmes... ?

NC

C'est que les gens ont tendance, les gens qui font les deux, ils disent bon bah votre truc c'est vachement bien. Donc c'est un côté c'est rien par rapport à la Citadelle, c'est 12 millions d'un côté, 47 000 de l'autre. Le problème qu'ils ont eu c'est que, le retour qu'on entend, c'est que le prestataire de la société Mazedia n'est pas compétent dans le domaine donc forcément, ça craint.

JG

Tout à fait je l'observe quasiment systématiquement, c'est fou l'impact du prestataire et de sa connaissance de la médiation, du sujet, et aussi sa capacité à travailler en collaboration

NC

Moi aussi exactement. Parce que là on peut se jeter des fleurs, mais objectivement on a super bien travaillé avec l'entreprise qu'on a choisie, on est tombé sur quelqu'un qui est simple, on s'est bien compris, il est réactif, parce qu'il est pas d'ici. Mais simplement c'est que, là on savait ce qu'on voulait, c'est une belle rencontre parce que nos deux projets se sont croisés. Quand on a commencé à dire : on veut une montgolfière, c'est le paysage, il faut prendre de l'altitude, il faut trouver la bonne altitude... Et en effet voir c'est bien, mais le grand souci c'était d'avoir les documents qu'on a fourni nous forcément, on a accompagné, on a même fait des bêta version... Donc c'est, il y a une belle complémentarité, un savoir-faire, une volonté de bien faire, parce qu'ils étaient fiers d'être associés, de venir bosser ici parce que jusqu'à présent ils avaient des petites structures, des petites structures culturelles où en fait ils avaient 50 personnes qui viennent par semaine. Ils sont de Moselle enfin la boîte est au Luxembourg. Mais là ils en étaient contents, et on a senti ça, d'avoir cette volonté de bien faire dans un grand musée. Donc quand on a des gens qui ont envie et qui ont de bonnes idées, et puis qu'on est réactifs les uns les autres et ben franchement on est très content quoi. C'est devenu un copain.

JG

Et du coup comment est-ce que vous avez écrit, est-ce que vous avez fait une proposition, est-ce que c'est eux, comment ça s'est passé ?

NC

Alors, ce qui s'est passé, c'est qu'en plus par le hasard des choses, le responsable technique de 3WG, il a une connaissance commune, un metteur en scène qui intervient beaucoup dans la région, et il travaillait avec lui, il avait l'habitude de scénarisation en fait. Il avait déjà une idée.

Et nous, on avait déjà une idée aussi. Et on s'est retrouvé aux idées parce qu'il avait dit clairement et nous aussi, qu'il faut représenter avant la guerre. La question de la date c'est posée parce que en fait après, nous le souci, c'est que nous soyons scientifiquement exact. C'est certes un outil de médiation qui se veut généraliste, grand public mais, notre éthique et de proposer des choses exactes donc le seul élément qu'il y a eu c'était de se caler sur les trois dates, et trois jours différents, un jour donc là, juste avant la guerre ce qui était super intéressant, vous verrez il y a une feuille quand on est dans le ballon, il y a une feuille de journal qui vole dans l'air et tac qui permet d'annoncer, on est le 5 août on annonce que les Allemands sont en Belgique et là il y a toute la finesse de ce metteur en scène, qui a fait les voix dedans, c'est lui qui a fait les voix, qui a senti un peu la construction dramatique de l'ensemble. Donc nous on était OK avec ça, moi j'ai remodifié ce qui était inexact dans le dialogue, ce qui pouvait pas se dire et tout ça. La deuxième séquence, c'est clair, moi j'avais défini : il faut que ce soit au moment où ça a bombardé, des journées où ça bombardait le plus, la veille de la reprise du Fort de Douaumont. J'avais pris deux dates, j'avais dit soit il faut que ce soit le printemps soit le 22 mai soit le 23 octobre. Ce sont des dates historiques, ce sont les deux grandes attaques qui ont été faites contre les forts de Douaumont et de Vaux et finalement, on s'est rendu compte que pour immerger davantage le spectateur, le visiteur dans la boue, dans l'enfer, c'était mieux de mettre une scène d'automne. Mais on aurait pu le faire à un autre moment donné.

Parce que là ça bombardait bien Douaumont qui est face à nous. Et puis la dernière c'était vraiment, c'était peu de temps après le transfert des corps à l'ossuaire de Douaumont qui est derrière nous parce que l'ossuaire n'est pas terminé à ce moment-là, le cimetière est fini, donc c'était pour montrer aux gens vous allez voir ce monument-là bah voilà, on vous le présente à un moment où il était pas terminé encore.

Donc à partir de là, on avait défini nous, les dates qui étaient vraiment arrêtées, il y a un premier scénario qui a été fait, qui était déjà très bien que j'ai amendé moi simplement pour corriger les éléments scientifiques, qu'il soit exact, et on est parti là-dessus.

Et après on a fourni des documents, comment était le paysage, donc c'était les cartes que nous avons aussi, c'était des photos du matériel, parce qu'ils sont dans des ballons d'observation donc on a fait en sorte d'utiliser des modèles réglementaires enfin voilà, c'est de l'envoi de photos, d'illustrations, de cartes, d'inspiration de jeux vidéo aussi, parce qu'il y a des jeux vidéo avec des modélisation qui sont bien faites, il y a des simulateurs aériens de la Première Guerre mondiale où ils ont modélisé ça. Donc c'était autant de pistes de leur côté, pour pouvoir amener cette modélisation et puis, ils ont bossé avec leur logiciel. Ouais ils ont utilisé je ne sais plus... Le moteur c'est Unity, mais après pour la modélisation je ne sais plus ce qu'ils ont utilisé. C'est une équipe de trois

JG

Et la sélection des documents vous, comment, et par rapport à quoi vous avez fait le choix de reprendre des choses qui étaient dans la muséographie ou pas du tout, est-ce que...

NC

C'est tout simplement des documents historiques, le plus grand souci pour modéliser... À la limite j'ai envie de vous dire quand tout est détruit, tout est détruit ou alors après... On a un terrain qui est retourné, qui est labouré de partout, la plus grande difficulté c'était de voir comment c'était avant. Et là il y a très peu de photos, donc c'était un gros travail de cartographie, on a des documents, on a des cartes ici, c'est moi qui ai envoyé ça, qui m'en suis occupé, je cherchais ce qu'on appelle des canevas de tir, c'était des cartes qui étaient utilisées pendant la guerre, donc des cartes qu'on pourrait dire IGN quoi, des cartes sur lesquelles les militaires traçaient les positions des uns et des autres. Les tranchées, les... Donc ça, ça a été envoyé, beaucoup de documents, sur le Fort de Douaumont, des autres forts aussi, des photographies aériennes, des photographies vues du sol, voilà ça a été beaucoup d'envoi de documents de ce genre.

JG

Est-ce que vous avez récolté d'autres avis d'historiens ?

NC

J'ai envie de vous dire et ça c'est propre à l'université française, la connaissance du terrain est quelque chose qui est souvent très flou. Pour les historiens et les universitaires en histoire de l'université française notamment l'histoire des conflits contemporains, il y en a quelques-uns, ça commence à venir mais ce qu'il y a beaucoup c'était plus des études sociologiques comportementales au combat plus que la volonté de représenter exactement le terrain. Donc si vous voulez sur place, moi je m'y intéresse beaucoup parce que je fais beaucoup de micro-histoire sur la bataille de Verdun, je m'occupe beaucoup de ça, je suis au comité d'orientation scientifique donc je m'occupe des circuits sur le terrain, j'arpente beaucoup les lieux tout ça donc tout ça voilà cette connaissance, j'ai la modestie de croire que je l'ai en partie quand même.

JG

Sur cette boîte qui vous a accompagné, ils avaient travaillé sur quel type d'expérience ? Juste pour voir un peu...

NC

Alors ils avaient travaillé sur l'archéosite de Bliesbruck Reinheim, c'est un site archéologique qui est à cheval entre la Moselle et puis l'Allemagne, c'est un archéo site franco-allemand. Ils avaient travaillé sur une modélisation dessus entre autres, ils ont fait d'autres choses mais celui-ci, il nous en avait parlé et puis l'interaction du public en trouvait ça intéressant. On a pas tout retenu parce qu'on était focalisés sur notre projet mais voilà oui, ils ont déjà travaillé sur ça. Donc vous pouvez essayer de voir on pourra vous envoyer le dossier technique pour présenter leur candidature.

JG

Je peux ne pas diffuser parce que la thèse sera publiée mais par contre s'il y a des éléments confidentiels bien sûr, il n'y a pas de souci, on peut ne pas les rendre publiques.

NC

Oui bien sûr allez-y ils seront contents, vous pouvez tout publier, on a rien à cacher je vous dis on a été poursuivi.

JG

Et qu'est-ce qu'il s'est passé sans indiscrétion ?

NC

Bah en fait, ce qu'on ne savait pas c'est que quand il y a un gros appel d'offre comme ça, il faut vraiment mettre un gros écart entre le premier et le deuxième. En fait il a perdu, on a fait une notation sur plusieurs critères...

JS

On a fait une notation sur plusieurs critères, sur trois gros critères, et en fait on est arrivé entre la société 3WG avec qui on a travaillé, et la société Even 6 (?), en fait ils sont arrivés premier et deuxième mais avec un écart très faible. Il y avait 2/10 d'écart et du coup ça n'a pas plu à la deuxième société.

NC

Faire perdre le marché pour 2/10, il l'a eu mauvaise tout simplement et il s'est plaint des critères d'évaluation.

JS

Les critères d'évaluation, du fait qu'on a peut-être communiqué des informations qu'eux n'ont pas eu...

NC

Ce qui n'est pas vrai du tout !

JS

Et du coup ils nous ont mis au tribunal administratif. Il fallait qu'on justifie toutes les notes, donc ça a été une perte de temps de quoi 1 mois ?

NC

Pendant un mois et en fait ça a décalé le projet qui aurait dû sortir fin avril au départ c'est-à-dire à la fin du printemps et il est sorti fin juin en temps et en heure donc ça c'est bien mais pour vous dire c'était simplement ça. Et au tribunal administratif, on s'attendait à perdre parce que le directeur nous avait dit que le tribunal administratif c'est un peu surprenant quand même... Et on pensait devoir tout refaire, refaire l'appel d'offres etc. On va faire tout ça quoi et en fait on a gagné bon voilà. Le tribunal a statué en disant qu'il n'était pas là pour voir les erreurs techniques parce qu'il n'était pas compétent. Le plaignant en fait ce n'était pas le critère pour lequel il avait eu la note maximale de toute façon donc en fait ce n'était pas recevable. Donc on saura qu'à l'avenir il faut mettre au moins plusieurs points d'écart comme ça il n'y a pas de protestation possible. On est novice aussi moi je suis professeur d'histoire géographie...

JS

Et moi je suis responsable technique. Après voilà on est un peu multitâche ici dans l'établissement donc on apprend. Donc là on a appris voilà

JG

Et du coup au final ça vous a pris combien de temps pour développer ce projet ?

NC

Le problème qu'il y a eu, c'est qu'il y a eu le confinement alors ça crée un décalage donc ça ralentit, budgétairement. Il faut dire que c'est un truc qui a pu être financé parce qu'on est dans l'innovation et qu'on a eu droit à une subvention européenne. Ça c'est très important, parce que ça n'aurait pas pu être financé autrement. Donc à chaque coup on fait en sorte d'avoir de vraies innovations, parce qu'on a déjà proposé mais le souci c'est que ce sont des innovations dans notre domaine et qui peuvent prétendre avoir des fonds leaders. Donc en termes de travail actif, si on part du début c'est-à-dire la rédaction du cahier des charges, ensuite l'émission de l'appel d'offre, l'étude des différentes candidatures et puis ensuite le début du travail, il y en a eu pour plus d'un an. Sachant que c'était des années particulières quand même avec la crise d'épidémie, on était pas dans des délais ordinaires si vous voulez. Le travail effectif a commencé fin septembre, pour livraison en juin.

JG

Et vous avez fait du coup un premier prototype, j'imagine des sessions de tests avec des publics ?

JS

Non pas du tout non

NC

Pas du tout, non mais effectivement on n'y allait comme ça comme à l'époque, on s'est débrouillé au système D. En fait ils nous ont présenté au fur et à mesure des stades de leur projet mais sur 2D uniquement, donc ils nous disaient à l'époque « croyez-moi ça va marcher ». Ça rend bien mais on n'avait pas les casques. Moi je connais la puissance de la réalité virtuelle toi aussi tu as déjà testé, mais moi j'en ai 1 donc je sais entre le 2D et puis le casque... donc on s'inquiétait pas de ne pas voir ce qu'il nous disait. Et non non on a pas fait de test. Les premiers qui ont testé c'est nous, c'est moi qui ai testé chez le prestataire ensuite t'as testé quand il est venu ici dans la salle où nous sommes, et en même temps qu'ils étaient en train d'installer, ils ont fait tester au personnel. Et puis voilà et puis c'est parti comme ça, on a pas eu le temps dans les délais impartis, parce qu'on était partis pour l'avoir avant les grandes vacances, grande période touristique, la saison haute, on a lancé et il s'est avéré que ça a très bien marché.

JS

En gros, on avait des réunions régulières

NC

Il y avait des réunions régulières avec eux quand même

JS

Oui pour nous montrer un peu les avancements tout ça

NC

Bien évidemment les phases mais toujours à distance, c'est-à-dire qu'en visioconférence comme ici, tout ça, mais le test ça a été vraiment la veille de l'installation, on a mis le casque sur les yeux et on s'est dit c'est bon. Il y avait une certaine appréhension quand même parce que bon, est-ce que... Et alors quand j'ai vu... Et ça a été confirmé par tout le monde...

JG

Et au niveau de l'implantation, au niveau technique qu'est-ce que ça a pu poser comme problème particulier ? Ou est-ce que c'était comme un autre dispositif entre guillemets ?

JS

Non bah la réalité virtuelle demande aussi des capteurs pour en fait, comment je vais dire ça, pour positionner le casque dans l'environnement, dans l'espace, donc après c'était l'installation des capteurs, la partie câblage électrique, ce que j'ai fait moi dans ma partie. Après c'était enlevé les bornes Lidar, on a laissé qu'une borne et après on a mis en place les cinq bornes. Après non c'était... il n'y avait pas de contrainte énorme.

NC

C'était l'intelligence aussi du projet de proposer, c'est qu'ils avaient bien vu, comment ça pouvait s'intégrer dans le mobilier existant.

On a une table en bois qui fait des vagues et donc l'idée c'était vraiment entre chaque baie vitrée de mettre le caisson. C'est ça qui était aussi déterminant, on voulait avoir la puissance du filaire, dans le casque, on ne voulait pas du sans fil. Pour les problèmes de vol tout simplement et puis pour les problèmes de rechargement. Parce que ça se vide, il y a des effets de mémoire inévitables, non parce qu'un casque que vous mettez sur une borne de chargement, la batterie n'est pas toujours vidée, elle n'est jamais vidée donc chaque fois l'autonomie descend et on a moins de puissance.

JS

Sur la technique c'était aussi éviter les gros travaux, des gros travaux d'aménagement, quelque chose de simple à poser. C'était vraiment c'est quelque chose qu'on pose là et puis c'est tout. C'était vraiment quelque chose d'assez simple.

JG

Du coup le prestataire a fourni tout , presque tout ?

JS

En fait il est venu installer aussi. Après on a travaillé sur la partie technique et tout, il y a eu des rendez-vous sur place voilà, après il m'a dit ses besoins, et moi j'ai entre guillemets exécuté. J'ai mis en place tout ça, toutes les attentes et lui il est arrivé le jour même il a tout posé et puis ça a fonctionné presque aussitôt.

NC

Oui alors après, ça a bien marché mais après le problème c'est que voilà, c'est peut-être trop technique pour ce que vous faites dans vos travaux, le problème c'est qu'on a des grandes baies vitrées donc des variations de lumière. Et c'est pour ça que les capteurs étaient indispensables parce que maintenant il y a des casques maintenant, on a plus besoin de capteurs, les casques de réalité virtuelle comme les Reverb G2, les Oculus rift S... ou là on a tout intégré mais il nous a dit que si on partait là-dessus avec les variations de lumière, le casque, il se retrouvera jamais. Donc c'est la difficulté, la pose des capteurs. On a des petites variations ce qui fait que des fois, on a des impressions de déconnexion légère. On a simplement changé notre protocole de lancement.

JS

Pour ces casques là en fait on a une interaction avec les mains, on voit 2 mains en fait

NC

C'est des HTC Vive pro.

JS

Et en fait, avant de lancer l'immersion, le visiteur devait avec ses mains toucher un cube virtuel. On avait des petits soucis avec la distance entre les mains et puis le cube. Les gens étaient souvent obligés de se lever de la chaise pour pouvoir toucher le cube, donc c'était un peu risqué. Donc on a changé, et en fait il y a une temporisation qui se met en route au moment où la personne fait un 180° sur la chaise, et ça se lance tout seul.

NC

C'est vrai que les capteurs des fois il y a un problème de profondeur, c'est ça l'idée, et c'est vrai qu'on avait des gens qui se mettaient debout alors là c'était une catastrophe, parce qu'ils ont le casque sur la tête, ils avancent, ils avancent, ils avancent, et puis le câble n'est pas extensible, donc là ça n'allait pas, c'était compliqué. Donc voilà, maintenant il y a un lancement automatique. Vous vous retournez et automatiquement ça se lance, et d'ailleurs il n'y a pas de problème de calibrage. Comme quoi c'est vraiment bien d'avoir fait comme ça.

JG

Et du coup pourquoi vous aviez choisi cette interaction à l'origine ?

NC

Parce que c'est Jimmy Fischer donc le responsable, qui nous avait dit, en fait c'est une question de positionnement et finalement, comme souvent, il y a des gens qui n'y arrivaient pas, il y a des gens qui ne sont pas doués non plus, mais simplement se dire que le problème c'est que les gens n'arrivent pas à attraper et c'est vrai que ça te déstabilise. Il y en a qui le touchaient, il y en a qui caressaient le cube... Alors qu'il faut appuyer dessus. Et comme nos surveillants, des fois ils étaient pas forcément toujours là pour regarder, on s'est dit qu'on va avoir un drame un jour donc c'est pour ça. Mais c'est ce que je disais à Jonathan à l'instant, autant là où les chaises sont positionnées, on est à peu près bien. Les gens sont toujours bien en fait. Après dans la nacelle vous pouvez être plus ou moins à 30 40 cm de décalage mais vous restez dans la nacelle.

JG

C'est intéressant parce que à côté j'ai une agence d'ingénierie culturelle et là je travaille avec le mémorial de Rivesaltes sur un projet de réalité virtuelle

NC

Vous refaites-le camp alors ?

JG

En partie seulement, parce qu'il est très très grand, mais l'idée c'est deux, on ne voulait pas faire que de la reconstitution, il y a une partie des baraques aujourd'hui qui sont dans un état de délabrement avancé et donc c'est vrai qu'il y a un besoin, et une demande très forte de la part des visiteurs de voir ces baraques reconstituées pour mieux se projeter, donc on va reconstituer une partie du camp mais on va dire de manière, sur un mode plutôt 2D, on ne pourra pas vraiment se balader dedans, et on aura des baraques dans lesquelles on pourra rentrer et interagir avec les objets. On est un peu sur le même public, puisqu'on est sur du 11 15 ans, et on a fait un petit hackathon avec des jeunes, on est huit jeunes fin juin-juillet, on a discuté avec eux, réfléchi, autour de cette expérience pour essayer de sonder un petit peu leurs attentes par rapport à cet outil.

NC

Votre projet il a été abordé, j'en ai entendu parler parce qu'avec mon ancien collègue qui n'est plus là, il est devenu président du conseil départemental, on a été au réseau des mémoriaux et musée des conflits contemporains et on ne vous a pas vu vous mais on a vu ce projet du camp de Rivesaltes qui était abordé par le responsable donc je ne sais pas si vous étiez, donc c'était avant le confinement c'était à Toulon. Mais le projet on n'en a entendu parler, le fait de mettre de la réalité augmentée virtuelle à Rivesaltes on n'en a entendu parler.

JG

Et ben c'est moi... C'est de ma faute je plaide coupable (rires). Mais c'est vrai que c'est vraiment intéressant de voir comment aussi les gens réagissent. Aujourd'hui je travaille plutôt sur la conception parce que je ne pouvais pas tout faire, mon but c'est de comprendre l'impact sur le public en termes de médiation, de transmission des connaissances, mais pendant la thèse malheureusement je suis obligé de faire des choix donc je travaille plutôt sur la conception, mon directeur m'a dit il faut choisir. Donc je ferai un poste doc sur cette question de la réception aussi. Et aussi parce que finalement on a pas encore assez de retour et de résultats d'enquête, il y a beaucoup de choses qui sont en train de se faire, il faut attendre un petit peu qu'on ait des résultats et qu'on puisse porter une analyse donc du coup voilà la démarche est longue encore. Plein de choses passionnantes à découvrir autour de ça.

NC

Ben exactement, c'est une porte qu'on ouvre et avec l'évolution de la technique ça va nous permettre d'envisager des choses inconcevables dans quelques années quoi c'est ça qui est bien.

JG

Et puis c'est vrai que le retour des publics même si c'est vrai qu'aujourd'hui c'est encore un peu informel, il y a quelque chose qui se passe.

NC

Ah totalement et ce qui nous surprend beaucoup et qui va dans votre sens, c'est qu'on ne pensait pas qu'il y aurait autant de personnes quel est l'utiliser. On a que cinq postes, enfin cinq, c'est déjà beaucoup, et on se disait bon bah voilà, ce sont des jeunes qui ponctuellement vont l'utiliser, pas du tout, les papis, les mamies, tout le monde va essayer. Et ce qui m'a beaucoup surpris c'est que les gens attendent. Ils attendent derrière, et ils tiennent à faire leur tour et ça, ça nous a surpris. Il y a une certaine usure sur le matériel. On ne s'attendait pas à ce que ce soit autant utilisé par tout le monde, mais vraiment tout le monde, ça c'est une vraie surprise !

JG

C'est génial ! Peut-être il y a une envie, enfin j'ai l'impression qu'on commence à connaître un peu ses outils, on n'en a entendu parler, il y a moins cette peur de qu'est-ce que c'est objets bizarres et tout donc petit à petit... Moi j'ai eu testé sur des salons, je dirais de trois ans à presque 83 ans si c'est pas plus, c'était bluffant de voir les réactions, alors chacun l'approche différemment, c'est fou !

NC

C'est clair, ça marche vraiment parce qu'on a qu'à écouter les cris d'exclamation des gens, c'est fou en fait c'est fou ! Quand ça décolle, puisque en fait, on a un début de l'élévation, on va pas très très loin en montgolfière, et puis après on est en haut, alors en haut des forts Et à la fin on descend lentement, c'est là où Jonathan il se sauve, il ne supporte pas la descente (rires) Et c'est marrant l'interaction, les gens, voilà ça marche vraiment, et tous les gens même les jeunes ne connaissent pas forcément, parce que c'est pas un outil scolaire. Nous on voit, il y a quelques scolaires qui ont testé, parce que c'est pas un outil scolaire parce que, enfin si, et c'est-à-dire que je disais on a que cinq postes, on a une expérience de cinq minutes, une classe donc vous comptez, il faut une demi-heure. Donc c'est pas... Et là, on est tributaire du problème de la place, et du budget, s'il fallait équiper enfin vous voyez les classes il en faut au moins 25 en fait, peut-être 30 maintenant et voilà. Mais même les jeunes ne connaissaient pas et donc c'est un vrai plus en fait, parce qu'ils viennent dans la musée où ils se disent ça va être barbant, on va parler de tout ça, le musée passe généralement bien objectivement auprès des jeunes, mais là en plus il y a cette plus-value, on sort du domaine de l'histoire, ils sont vraiment dans le ludique, le vidéo ludique, parce que c'est ça, il n'y a pas d'autres ... Ils abordent ça comme ça, parce qu'il n'y a pas d'autres mots... Mais ça marche et c'est vraiment très, ça fait plaisir,

JS

On est très contents en fait

JG

Est-ce que vous avez imaginé sortir cette expérience des murs du mémorial et la proposer en version...

NC

Alors on est propriétaires des ordis des casques et tout ça, donc on pourrait très bien, c'est c'était ça aussi le choix, c'est de dire que voilà, en terme de date de visionnage on sait très bien qu'un reverb G2 est complètement meilleur qu'un HTC Vive pro, donc on se laisse la porte ouverte parce qu'on a des unités centrales qui peuvent accueillir des cartes... Nous on a des GeForce, on a des 2060, maintenant, on va se faire équiper de 2070, mais on a la carte mère qui peut monter dans les 3000, dans les 3070, mais ça coûte très cher donc on ne va pas le faire en ce moment mais on a cette capacité d'upgrader notre matériel, c'est intéressant. Maintenant dans le musée, ça va rester, il n'y a pas d'idée en ce qui concerne le musée de le mettre en extérieur. Par contre, il y a d'autres sites sur le champ de bataille de Verdun, il y a l'ossuaire justement qui est représenté, une expérience comme ça dans les années à venir, n'est pas à exclure. Et ça permettrait, comme depuis le mémorial notre expérience permet de voir le l'ossuaire, le fort, pourquoi pas avoir ce vis-à-vis, voir depuis le Fort, du village de Fleury, où est le mémorial à l'heure actuelle. Voilà ça dépend de l'idée du prolongement, et qui est une réelle coopération entre les sites. Donc comme tout est maintenant géré communément, avec un directeur commun, donc ça se met en place en ce moment. Il y aurait une vraie plus-value. Avec Jonathan on va réfléchir sur la remise à niveau des forts. Parce que les forts de Douaumont et Vaux, voilà, il n'y a que la pierre qui parle et cela ne suffit plus en 2021. Ça parlait un peu aux gens qui avaient connu un peu ça. Donc il y a une vraie réflexion là-dessus et la réalité virtuelle est un des outils en fait qui pourrait être utilisé. Alors là on est au stade du projet, c'est-à-dire qu'il va falloir réactualiser avec du numérique ses structures, c'est des lieux de mémoire, c'est un des leviers qui n'est pas à exclure, tout dépend du budget, tout dépend de l'intégration, parce que... Ici, on est dans une structure qui est aux normes, là-bas il y a de l'humidité, il pleut tout le temps, ce qui est un vrai problème forcément pour la technique. Mais il y a une projection sur les autres sites qui paraît tout à fait légitime.

JG

D'où vient cette volonté d'avoir une gestion commune des sites ?

NC

Tout simplement parce que, comment dire, le champ de bataille a été géré pendant des années dans des logiques d'associations qui étaient en rivalité les unes par rapport aux autres. Donc on a ça, c'est pareil en Normandie, quand on visite les musées, les plages du débarquement, la bataille de Normandie, c'est le même problème. C'est-à-dire que vous avez des sites qui étaient plus dans une logique de concurrence qu'une logique centralisée, mais ça depuis les origines. Depuis les origines, depuis que les monuments ont été construits en fait, depuis le lendemain de la Première Guerre mondiale. Là, on a tout à gagner... Ça s'éloigne, si vous voulez dans les années 70 80, que le mémorial soit visité par plus de 200 000 visiteurs, 250 000, c'était tout à fait normal, c'était encore de l'histoire concrète si vous voulez, ça touchait les gens dans leurs vies. Là maintenant, le temps s'éloigne, et si vous voulez cette concurrence qui existait entre les sites ne pouvait qu'affaiblir l'ensemble. Donc maintenant l'idée est de gérer communément, c'est-à-dire que tout simplement, quelqu'un qui vient qui ne connaît pas, il y a plein de gens qui ne connaissent pas le champ de bataille de Verdun, en France et en Europe, et bien c'est de dire que simplement, de manière pragmatique et simple, on arrive sur le champ de bataille de Verdun donc il y a un seul organisme, et puis il y a des sites qui se complètent. Voilà c'est cette logique-là. Et ça n'a jamais été ça.

JG

Il y a eu des tentatives quand même j'imagine ?

NC

Ah toujours, mais après il y a toujours des querelles de chapelle. Et puis c'est des questions de mémoire, c'est-à-dire est-ce qu'on fait de ce champ de bataille, de l'histoire, de la mémoire... ? Le problème c'est qu'on a une bataille sur laquelle il y a énormément de mythes en fait Verdun, et on est souvent en décalé avec la réalité. Alors la question est, est-ce qu'on est là pour promouvoir le mythe, moi je suis absolument contre, ou est-ce qu'on est là pour faire de l'histoire. On est pour. Donc le problème c'est qu'il y a différents acteurs, vous savez ce sont des acteurs mémoriels, des associations... qui veulent leur image d'Épinal, qui veulent leurs produits mais on est au XXIe siècle et maintenant, la guerre c'était il y a plus de 100 ans de ça, et l'idée c'est de donner un sens à tout ça en abordant le plus objectivement possible ce qui s'est passé quoi. Donc on a eu ces éléments là, qui ont fait qu'on est rentré en confiance. Puisqu'on était à différents stades si vous voulez, différentes époques de la vulgarisation, finalement des éléments du champ de bataille. Il y en a qui étaient encore accrochés au mythe, alors que d'autres étaient plus accrochés à l'histoire. Mais ça c'est partout pareil, quand vous avez des grands sites de mémoire qui sont partagés par des acteurs publics, par des collectivités territoriales, les associations à côté c'est toujours eux... Mais sincèrement la rivalité qu'on a là, on la retrouve, moi je vais beaucoup en Normandie, quand on regarde, on retrouve la même chose entre les sites qui sont départementaux, entre les sites qui sont communauté de communes, les sites qui sont associatifs, les privés qui essayent d'arriver... c'est le Far-West.

JG

J'ai pu entre un peu l'observer déjà, entre Chattancourt et d'autres sites, entre différents discours même qu'ici...

NC

Chattancourt, on les connaît bien, on travaille avec eux, c'est un acteur, il veut montrer ses tranchées, il fait ça bien, il fait ça honnêtement il n'y a pas de soucis, David Amberg, je pourrais dire on s'entend bien. Mais voilà, le problème c'est... Tout le monde est d'accord pour dire qu'il faut travailler ensemble mais quand il s'agit de le faire là, c'est... Non mais des trucs comme ça... Oui ils ne font pas ça... Parce qu'il y a aussi un souci qui est sur le site, et là c'est sur Verdun, en fait sur la mémoire de Verdun ils sont convaincus qu'ils la portent seuls. Ils en font un site sur mesure. Ça va changer on l'espère et moi j'attends les mesures, on n'en perd la dimension nationale et internationale. Voilà il faut lui redonner sa vraie dimension. C'est ça le problème, c'est une bataille de renommée internationale et pendant longtemps ça a été géré comme une coopérative agricole, bon là c'est le grand mot mais enfin, c'est un peu vrai. Vous dites pas ça vous trouverez les mots...

JG

C'est intéressant parce que j'ai pu observer aussi qu'il y a vraiment des pratiques et des visions différentes de la façon dont il faut transmettre, sur les reconstitutions c'était assez flagrant entre les reconstituteurs, les associations...

NC

C'est intéressant, c'est un bon exemple, les reconstituteurs, on va en parler. Les reconstituteurs, après on va arrêter parce qu'on va refaire toute l'histoire de Verdun, le problème c'est que les reconstituteurs ce sont des ayatollahs de la reconstitution, donc ce sont des gens qui vous disent voilà l'uniforme il y a tant de boutons, Il y a tant de machin, ce qui est vrai ! Mais après ils ont, comme ils sont de plus en plus populaires, à juste titre parce que notre époque a besoin de représentations, elle a besoin d'images, elle a besoin d'incarnations, elle a besoin de reconstitutions mais si vous voulez, pour autant, c'est pas parce qu'on connaît les uniformes, et de savoir que dans la bataille il y avait 200 g de biscuits et tout ça que pour autant ils savent ce qui s'est passé, et que pour autant ils savent toutes les dimensions qu'il peut y avoir, les dimensions culturelles du conflit. Et le problème c'est souvent on le voit, on a fait une pièce de théâtre pour les Journées du Patrimoine, sur les Forts, donc c'était une des premières et c'était vraiment RE-marquable, on n'y a assisté, on trouvé ça vraiment bien, moi qui connais bien le

truc, l'émotion était présente, mais c'était des acteurs qui avait des tenues d'acteurs, tout le monde a dit c'était formidable sauf les reconstitueurs qui nous ont emmerdé en disant « oui c'est scandaleux, l'uniforme était pas de telles modèles etc. » on avait envie de dire ce n'est pas le souci là, c'est une représentation théâtrale... Et puis en disant, « oui mais nous reconstitueurs », et c'est ce discours que je n'ai pas aimé, « nous reconstitueurs, on connaît ». Moi j'en connais plein ils connaissent pas, encore une fois ils connaissent le nombre de boutons et de machins mais ne leur demandez pas... Ils savent peut-être que voilà dans le ravin qui est derrière le mémorial il y a eu une attaque mais ne leur demandez pas ce qu'il s'est passé dans la Somme le même jour.

Donc c'est, les reconstitueurs oui, et nous on avait fait une grande manifestation en 2018 qui avait très bien marché, on avait près de 1000 reconstitueurs, et voilà les reconstitueurs étaient là, mais on leur avait affecté une fonction. C'est-à-dire on les avait encadrés pour pas pour pas les laisser tout seuls parce que dans les associations de reconstitueurs, il y a des ayatollahs dans tous les sens du terme c'est-à-dire qu'il y en a, ils sont bien et ils commencent à boire un coup, et commencent à dire que c'est mieux avant, et que Pétain il n'était pas si méchant que ça... (rires) Non mais sincèrement, et on l'observe... Non c'est pas vrai ? Donc c'est là où est le danger, donc c'est des gens qui doivent mettre leur savoir-faire à notre service, ne pas diriger tout seuls.

Moi

Non mais je connais aussi un peu le sujet des reconstitueurs ou des reconstituteurs..

NC

Reconstitueurs ou reconstituteurs, déjà, on sait même pas comment on dit. D'ailleurs... Des fois c'est limite, c'est de vrais ayatollahs et en même temps, j'avais fait un petit article, enfin modeste, là-dessus, c'est-à-dire qu'il y a vraiment un souci d'intégration du groupe, donc il faut montrer au groupe qu'on est un vrai, qu'on est à 100 % voilà, moi j'ai dormi dans mon jardin, j'ai creusé une tranchée dans mon jardin, c'est un vrai bonheur de me faire courir dessus par des rats tout ça... Enfin c'est pas ce qu'ils m'ont dit, mais c'est vraiment ça. Et donc après ils s'arrogent une certaine posture. C'est pas parce qu'ils connaissent bien le cadre de vie des soldats que pour autant ils doivent être les porteurs exclusifs de ça. Ça, c'est hors de question. Parce que c'est peut-être l'entretien d'une mauvaise nostalgie aussi voyez ? C'est toujours le c'était mieux avant...Toujours pareil...

JG

Oui, et puis j'étais surprise d'entendre des choses, en parlant à l'un des médiateurs de la tranchée de Chattancourt, dont le papa est un grand reconstituteur apparemment, qui est souvent en tenue d'allemand, il disait que ça pose problème à certains, qui le traitaient de boche, qui ne voulaient pas s'asseoir à côté de lui, et on se dit mais là à notre époque comment on peut en arriver à des choses comme ça, pour des gens qui sont censés connaître cette histoire, la transmettre... Enfin moi ça m'a un peu choqué...

NC

Oui oui oui oui... Non mais enfin attendez, on va pas s'habiller du soir au matin en soldat, Napoléonien ou machin en disant, chacun il faut rester chacun à sa place et en même temps... Bon, il y a de sacrés phénomènes quand même dans le coin (rires). Mais c'est, voilà, il y a ce besoin, c'est-à-dire que ça répond à notre époque. On a une vision française de la reconstitution, les Allemands, c'est un tout autre problème, puisqu'on a travaillé avec des Allemands, et les Allemands ils disent « Hartung c'est interdit », la reconstitution en Allemagne est très mal vue, pour les conflits contemporains, très mal vue. Parce qu'ils voient tout de suite les nazis donc voilà, c'est pour ça qu'ils sont contents de venir en France, les Allemands, parce qu'ici on ne leur jette pas les cailloux, mais on est pas mal vus en fait. Parce que nous, notre public est en attente de ça. Mais j'insiste encore une fois, c'est quelque chose qui doit être une action bien, on a des gens bien, parce qu'il y a aussi des universitaires qui font de la reconstitution aussi, des

gens qui sont sérieux mais voilà il faut que ce soit toujours encadré, vérifié, parce que sinon...Moi je m'intéresse beaucoup à ce qu'on fait là, mais jamais je me prendrais pour un poilu. Je vois que vous essayez de ne pas rire...

JG

Non non non... C'est que ça m'évoque une anecdote, mon premier projet culturel, autour de la médiation, j'ai travaillé sur le thème des gaulois et on a eu sur deux ans deux associations très différentes avec des personnalités très différentes, et ça a été quelque chose... La première année c'était génial, la deuxième année ça a été l'enfer... Il y avait des universitaires, des gens qui étaient censés être un peu réfléchis... Bon ils sont arrivés bien alcoolisés, et ils le sont restés tout le week-end. On a eu des gaulois pieds nus qui ont débarqué dans le supermarché du coin voilà... J'en entends encore parler 15 ans après...

NC

La déroute...(rires)

JG

(rires) Non c'était génial !

NC

Ça dépend des universitaires ça (rires)

JG

(rires) non mais je pense qu'il y avait un concours de circonstances un peu particulier, aussi par rapport à l'équipe de recherche qu'on avait sollicité qui avait envie d'être disponibles mais pas tant que ça, ça n'a pas été très clair, on a eu beaucoup de problèmes avec eux derrière, ça a été très très compliqué... Mais ça n'empêche pas que moi je suis un peu tombée amoureuse de ces reconstitutions et de justement cette immersion dans l'histoire...

NC

Ça a marché, et ça marche toujours ! En 2018, on a jamais eu autant de monde en fait et des jeunes, des jeunes couples avec des jeunes enfants, on a jamais eu autant de monde. Mais il faut, il faut, c'est... Je suis sans problème pour ça, 100 % pour ça, mais il faut toujours être attentif, c'est une particularité de la reconstitution sur les conflits contemporains. Parce qu'un romain qui va vous tenir des discours néo-nazis, bon, on va dire toi avec ta jupette tu n'as l'air de rien... Mais simplement c'est que voilà, il y a toujours avec les conflits, il faut aussi faire attention à ça sur les reconstitutions des deux guerres mondiales. Moi je sais que là-dessus il faut être attentif à ça. Mais il en faut. Et bien encadré c'est super.

JG

Qu'est-ce que, comment vous définiriez vous l'immersion ? J'aimerais bien avoir votre définition à vous et comment vous pensez, quel l'impact, parce que vous n'avez pas parlé beaucoup d'émotions, de ressentir, de faire entendre, du coup est-ce que vous pouvez me préciser votre définition.

NC

Immersion, c'est vraiment se couper déjà de l'environnement dans lequel on se trouve, pour être immergé dans une réalité passée. Voilà c'est vraiment ça. Essayer de toucher au plus près, parce qu'on n'y sera jamais, essayer de toucher au plus près, d'incarner au plus près, la réalité passée.

JS

Oui c'est ce côté immersif... C'est ce que tu viens de dire, c'est comment se couper du monde actuel et d'essayer de...

NC

Bah c'est ce que vous avez dit en fait, en fait c'est susciter en même temps...

JS

Et c'est ça qui est la curiosité aussi, c'est de savoir un peu comment c'était avant et de pouvoir se projeter à dire, oui dans ce qui est soit du passé, parce que là on parle du passé, mais pour

nous oui c'était plus ça, vraiment se couper du monde actuel avec vraiment des sons, des choses qu'on peut retrouver d'avant, qu'on essaye de, d'avoir au plus près...

NC

Bah c'est ce que vous avez dit en fait, c'est-à-dire, et c'est ce qu'attendent les gens quand ils viennent ici, cette bataille de Verdun, ici sur ce champ de bataille de Verdun, ils essayent de comprendre, de se rapprocher de ce qui était l'expérience des soldats. C'est ça qui les intéresse. Les gens ils sont en attente, qu'on leur raconte, on leur relate, l'expérience, les conditions de vie, avec toujours la même question, même quand on a une connaissance très basique sur la première guerre mondiale, quand on a une connaissance dessus, parce qu'il y a beaucoup de gens qui s'éloignent, c'est normal, c'est pour ça que l'école c'est très important, c'est de savoir, la question toujours qu'on se pose, c'est toujours de savoir comment ils ont fait pour supporter tout ça ? Et les gens ils se rapprochent de ça, ils essayent de trouver des éléments d'explication. Et puis c'est une histoire qui avec le centenaire, pour beaucoup à été re-révéllée aux jeunes générations, c'est-à-dire qu'il y a eu beaucoup de couverture médiatique et il y a des gens qui ont redécouvert en fait, qu'ils avaient des proches, qu'ils avaient des aïeux qui s'était battus pendant la guerre... Donc ils veulent comprendre et essayer de s'approcher au plus près de ce ressenti-là, de cette expérience, c'est ça qu'il recherche en venant ici. On fait plein de manifestations où on raconte le parcours de soldats de groupe, les gens ils sont là, ils écoutent, c'est ça qu'ils veulent, ils veulent avoir l'histoire où ils puissent retoucher du doigt, qu'elle puisse se réincarner sous leurs yeux cette histoire, c'est ça qu'ils attendent. C'est pas connaître les généraux, c'est pas connaître les phases de bataille, ça c'est mon boulot de savoir ça en amont, mais après c'est de vulgariser, on va vous donner des exemples, on va vous dire c'est quoi la réalité, prenons exemple, on va suivre tel soldat, on va suivre telle unité, on va suivre tel personnage, et c'est ça qui permet... Et donc l'immersion c'est de se couper de la réalité et de s'approcher au plus près de ce qui était et d'essayer donc de toucher tous les éléments visuels, l'élément descriptif, l'élément sensitif, c'est-à-dire voir ce qu'ils pouvaient ressentir.

JG

Et la place de l'émotion dans tout ça ?

NC

La place de l'émotion ? Elle est omniprésente ici, parce que forcément on est dans du drame, on est dans l'évocation du drame, on est pas dans le musée de la charentaise ou la forcément il y a pas forcément de... On est dans une histoire qui est forcément déjà dramatique, on est dans un site sur lequel l'histoire est partout présente en fait. Vous voyez, il y a d'autres champs de bataille de la Première Guerre mondiale qui ont été remis en culture, il y en a plein, pourtant c'était aussi .. Mais là, vous vous penchez, l'histoire est partout, j'ai des groupes de scolaires, on passe par des chemins, je leur montre, on ramasse des éclats d'obus. C'est surréaliste pour eux. C'est des choses qui ont explosé il y a plus de 100 ans, et ils repartent avec comme si c'était des trésors, il y en a toujours un ou deux pour dire « est-ce que ça se revend, ça coûte combien, et » (rires). Il y a toujours ce genre de choses mais, l'émotion elle est partout présente en fait, le plus grand défi qu'on a ici c'est que l'émotion elle est intrinsèque à l'endroit, mais c'est de pouvoir, en partant de cette émotion-là, lui donner enfin... l'encadrer scientifiquement, c'est-à-dire, ne pas tomber justement dans le mythe tout ça... C'est-à-dire que, l'émotion est forte, et c'est à nous d'expliquer au mieux, ce qu'était cet environnement qui suscite cette émotion. Notez bien... Ça c'est beau ça, ça vous allez avoir une mention particulière en disant... Non mais vous avez le droit de le détourner à votre avantage...(rires) Non mais de dire voilà l'émotion encore faut-il savoir la canaliser... Non mais blague à part c'est parce que on aime beaucoup ce qu'on fait et donc c'est pour ça qu'on le dit de manière détendue comme ça, mais c'est une réalité, enfin c'est... C'est ça, l'émotion elle est là, à nous par honnêteté, par intégrité Intellectuelle, par honnêteté envers ces hommes qui étaient là, je parle des hommes parce que

les femmes étaient aussi là mais les femmes elles étaient à l'arrière du front, de ne pas tromper les gens, que cette émotion elle ne soit pas détournée.

Il y a des remarques des fois c'est très surprenant, il y a des gens qui arrivent en disant oh ils étaient tristes... Moi j'ai eu une fois une dame qui était surprise qu'ils étaient pas heureux d'aller se faire tuer pour la France, c'est quand même surprenant... C'est fou... Alors là il y a quand même une certaine éducation derrière pour sortir ce genre de choses... Elle disait bah non ils étaient pas heureux... et la petite dame elle était déçue, elle pensait qu'ils étaient morts heureux... Bon c'était une dame d'un certain âge... C'est un exemple comme ça extrême, mais sincèrement à nous de ne pas détourner ce qui a été voulu par les anciens ici qui ont construit le mémorial, c'est-à-dire, d'être le plus objectif possible. Oui et lui donner un sens aussi. Mais l'histoire de vainqueur et de vaincu... C'est une logique qui est tournée vers l'avenir, parce que les histoires de vainqueur et de vaincu, évidemment...

JG

C'est très intéressant parce que j'ai entendu pas mal de critiques sur la question de l'émotion en disant que souvent on va utiliser l'émotion dans ce genre de dispositif pour attirer les visiteurs... Mais que c'était pas forcément une bonne chose... que on pouvait pas...

NC

Oui parce qu'en fait on fait appel aux sentiments et non à la raison. Les gens vont dire c'est ça... Sauf que là bah l'émotion, quand vous arrivez quel que soit la route par laquelle vous arrivez, il y a des cimetières militaires qui vous accueillent déjà avant de monter. Déjà si vous avez un peu de sensibilité vous vous dites c'est quelque chose. Voilà et après le terrain, il suffit de voir les choses, comme on dit. Tous les petits monuments que vous avez entre autres, à la mémoire de, porté disparu là... Forcément les gens qui viennent, ce sont des gens qui s'y intéressent donc ils sont... Mais voilà, c'est faire la démarche inverse, l'émotion est là à nous de faire en sorte que, que ce soit bien canalisé.

Discussions sur la prochaine rencontre, dates de visites etc...

JG

Ah oui peut-être juste une (dernière) précision sur les financements, du coup c'est que des subventions européennes, où il y a eu des subventions en fonds propres ? Ou il y a eu d'autres...

JS

Il y a une partie en fonds propres

NC

Il y a une partie en fonds propres mais c'est les trois quarts facilement,

JS

Le fonds leader était aux trois quarts, 36 c'est 36 000 € et le reste... entre 47 et 46

NC

C'est ça entre 46 et 47

JG

D'accord OK... C'est vrai que j'essaie d'observer un petit peu tout ce qu'il y a autour de ces expériences, et de comprendre les intentions, comment est monté le budget, souvent il y a des contraintes qui font que et ben l'expérience va prendre telle ou telle direction et c'est aussi intéressant de voir ce genre de choses donc voilà... Et donc j'essaie de voir un petit peu de tout y compris les techniques du coup parce que je trouve que c'est important et c'est vrai qu'on voit aussi en fonction des casques et de la facilité d'usage que ça change l'expérience.

NC

Sachant qu'il y a une usure du matériel qui est réel parce qu'il y a déjà un casque qui est en vrac. Là il faut qu'on voit avec le service après-vente voilà. On aurait dû en commander plus dès le départ, pour en avoir en réserve si vous voulez, mais on s'attendait pas à ce que ce soit autant utilisé, objectivement on ne s'attendait pas à ce que ce soit autant utilisé.

JG

Bon, c'est plutôt une bonne surprise j'ai envie de dire !

NC

Ah oui oui ah oui totalement

JG

Et sur d'autres technologies, est-ce que vous avez réfléchi à la réalité augmentée ou à d'autres choses ! ?

NC

Sur la réalité augmentée, on y a réfléchi dans un premier temps mais c'était assez compliqué, parce qu'il s'agissait de transposer, comment faire pour voir le paysage de maintenant avec celui de l'époque ce qu'on voulait faire, c'était trop compliqué il fallait vraiment se couper, se couper du monde complètement et se mettre en réalité virtuelle. On y avait vaguement pensé, mais tout de suite dès le départ, le premier truc, ce qu'on voulait c'était de la réalité virtuelle, c'était pas de la réalité augmentée. Parce que la réalité augmentée se serait prêtée à un apport d'information supplémentaire, c'est-à-dire que si on voulait rajouter et c'était pas le but encore une fois, il ne s'agit pas d'apporter de nouveau de l'information, c'est un musée qui est assez riche, il y a beaucoup d'éléments voilà, la réalité augmentée elle est là pour apporter de l'information. Et c'est là où ils se sont plantés à la Citadelle, sans leur faire de... Parce que c'est préjudiciable pour nous tous parce que forcément c'est à côté et ça... On est vraiment tristes, on est embêtés, mais je pense que dès le départ ils se sont aussi plantés là-dessus. Ils ont voulu faire de l'immersif avec de la réalité augmentée ce qui n'est pas...

JG

Effectivement je suis d'accord ce n'est pas possible...

NC

Voilà il y a cette dimension là et dès le départ ça va pas. Ils sont surtout victimes de leur dispositif. Ils ont des casques uniques, on ne voit rien, les gens vous disent je vois juste une petite lunette en fait... C'est pas économique du tout en fait, et c'est ça le principal problème. Vous pouvez y passer si vous voulez...

JG

C'est de l'Hololens ?

NC

Ooh alors là...

JS

C'est un casque qui a été créé spécialement pour la citadelle.

NC

Oui donc en plus il n'y a pas d'autres modèles, donc en plus ils sont tenus par la société. Ils ne peuvent pas les voir chercher ailleurs...

JG

Oui ça c'est compliqué...

NC

Oui c'est compliqué, ils sont partis sur quelque chose de compliqué...

JG

D'accord, ça c'est intéressant. Je vais essayer de les rencontrer peut-être aussi... Parce que je suis dans les tranchées mais je regarde aussi ce qui se passe autour. En fait, il y a finalement peu d'expériences en réalité virtuelle qui proposent une immersion dans les tranchées, expériences françaises du moins. J'en ai trouvé plus à l'étranger, en Angleterre, en Belgique, et aux États-Unis aussi... Mais après c'est pas la même culture, c'est pas la même approche,

NC

Et puis c'est délicat, c'est-à-dire que là après... Voilà... Tout dépend de la culture qu'on a, Est-ce qu'on est vraiment dans une logique entrepreneuriale où on y va on fait le show, c'est la question ? Enfin j'exagère peut-être, c'est vous qui connaissez mieux que moi le sujet...

JG

Non mais c'est un peu ça...

NC

Mais ici non, éthiquement... Alors me concernant ça pose un vrai problème c'est-à-dire que, dans quelle mesure est-ce qu'on approche la réalité des combats ? Sans tomber dans le spectacle c'est un peu ce qu'ils ont fait, à côté du centre John Monash, à Villers-Bretonneux, dans la Somme, ou là c'est un musée, un centre d'interprétation payé par le gouvernement australien et il ne repose que sur du numérique. Vous ne connaissez pas ?

JG

Je ne le connais pas celui-là.

NC

Allez voir, c'est à Villers-Bretonneux, le centre de John Monash

JS

C'est le musée qui est gratuit ?

NC

C'est le musée qui est gratuit, qui est en fait c'est Péronne mais ça c'est pas grave... Et là ils ont joué dedans, et là on est dans le cinéma clairement. Émotion réelle puis il y a un moment qui vire sur « le hollywoodien ». Vous êtes dans une salle comme ça immersive, et puis c'est parti, il y a un combat et puis il y a des fumées, et puis il y a des effets d'explosion et puis c'est pas, c'est sans casque, il y a une projection comme ça. Et puis quelle est la part de ce qui est vrai de ce qui est pas... Et puis surtout, ce qui m'a moi... C'est qu'il n'y a aucune considération de ceux qu'il y a en face, les Allemands ils peuvent se faire descendre par 120, c'est à peine si on te donne des paquets de chips... C'est un vrai problème, allez voir, et là on voit comment les anglo-saxons... Et ça correspond à leur vision de la mémoire, c'est-à-dire que c'est leur mémoire. Ça veut pas dire qu'ils vont être injurieux par rapport à ceux qui sont en face mais ça ne les intéresse pas du tout.

JG

Ah c'est intéressant ça... C'est la difficulté sur le sujet, c'est justement d'arriver à percevoir toute sa sensibilité et toutes ses approches...

NC

Oui, et les attentes des publics sont différentes. Les Australiens ils font un peu comme les Américains. C'est-à-dire que le mémorial c'est eux voilà c'est eux, ils ont trouvé tout. C'est souvent ça, alors quand on fait de l'histoire, moi j'écris sur les Américains aussi bah ils sont pas trop contents, parce qu'ils disent ah oui mais... Ils se sont battus... Ils voudraient qu'on dise qu'ils sont arrivés et qu'ils ont sauvé tout le monde mais c'est pas tout à fait ça... Ça allait venir mais la guerre s'est interrompue avant donc si vous voulez, c'est... Voilà... Donc allez voir... C'est gratuit

JG

Ça me fait aussi un peu penser au spectacle des amoureux de Verdun du Puy-du-Fou, je ne sais pas si vous l'avez vu

NC

Non, mais j'en ai entendu parler

JG

J'aurais bien aimé avoir votre avis

NC

Bah il paraît que c'est, mon collègue il y est allé, nous on fait très attention dans les relations franco-allemandes, parce que déjà c'est vrai c'est un des objectifs mais là au Puy-du-Fou

apparemment, les gens s'en vont En disant à mort les boches ... non j'exagère un peu mais c'est vrai que, je sais pas, qu'est-ce que vous en pensez moi j'y étais pas...

JG

Je serai peut-être un peu plus modérée, ouais effectivement il y a clairement des orientations oui bien sûr, mais bon, à la fin il y a quand même cette idée de trêve, de montrer qu'il y a quand même une trêve à Noël, on est aussi dans le spectacle, c'est le Puy-du-Fou donc... Tout est mis en scène etc. il y a quand même une volonté d'être proche de la réalité historique, donc ils ont travaillé avec des historiens, voilà mais après c'est vrai qu'il y a beaucoup de reproches qu'on pourrait faire au Puy-du-Fou. Mais c'est vrai que ce côté Immersive, on rentre dans cette tranchée qui est relativement long, il y a le sens, il y a enfin c'est du spectacle... Des comédiens qui passent avec leurs fusils, leurs masques à gaz, c'est vrai... On n'en ressort pas indemne...

NC

C'est vrai qu'au Puy-du-Fou les Allemands, ils en prennent quand même bien sur la tête enfin, c'est ce qu'il m'a dit après, il avait peut-être bu... Il n'était peut-être pas à 100 %... (rires). Mais il faut que j'aie vu, je ne me fais pas d'idée là-dessus donc j'y suis pas allé
Je me doute bien qu'ils tiennent pas des discours nationalistes, je m'en doute (rires).

JG

et bien merci, je crois qu'on a fait le tour. Je vais vous laisser, merci beaucoup !

Nicolas

oui, merci beaucoup, vous nous faites signe quand vous approchez ! Très bonne journée !

JG

Merci, vous aussi ! à bientôt !

Retranscription entretien : Charlotte George Picot, musée de l'Armée

Date : 19 février 2020

Interviewé.e : Charlotte George Picot, directrice communication du musée de l'Armée

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour, merci d'avoir accepté de m'accorder un peu de temps pour cet entretien. Juste pour rappel, je travaille sur la question des reconstitutions des tranchées et des médiations immersives, et comme je commence mon terrain, je commence d'abord par essayer de savoir comment on communique sur le sujet de la guerre au musée.

Charlotte George Picot (CGP)

On va pas forcément utiliser nos supports de communication, nos messages vers ces dispositifs en particulier, d'immersion. On va parler plutôt des sujets qu'on aborde, de l'événementiel autour, des expositions temporaires, donc moi je peux vous fournir tout un tas de documents que vous pouvez aussi trouver en ligne.

Là tout prêt, tout neuf, ça n'a rien à voir avec... c'est un dossier de presse sur les Invalides parce que les Invalides, on est pas tout seuls, c'est en fait un site qui est très très très partagé

Donc, nous sur la façon de communiquer sur notre produit j'ai envie de dire, muséal, il est plus, c'est plus des petits textes sur qu'est-ce qu'on va trouver. Après on met en place les dispositifs, en effet, qui permettent une médiation du contenu, avec soit un guide numérique, soit une scénographie particulière, soit un multimédia, une reconstitution, soit des reconstitutions parce qu'on fait un événement sur euh, je sais pas, la nuit des musées, sur Napoléon et donc on fait revenir des reconstitutionnistes et ils sont tous en tenue pour qu'on puisse revivre un bivouac. C'est ce genre de choses-là qu'on peut faire. On peut mettre en scène, on le fait souvent chaque année avec la Sainte barbe, c'est des artilleurs chaque année on a des tableaux qui rappellent l'artillerie du début, de l'empire, de François 1er, de l'Empire etc. jusqu'à aujourd'hui, ce qu'on peut utiliser avec le canon caesar d'aujourd'hui. Ça c'est pour permettre au public de toucher du doigt, à la fois l'histoire, d'une technique et ce qui se fait aujourd'hui, de rencontrer même les militaires d'aujourd'hui. Après en ce qui concerne la 1ère Guerre Mondiale à proprement parler, nous c'est un des départements du parcours, un des éléments de notre parcours chronologique. Il est abordé en 2 temps. Il est abordé en tant que tel 1ère Guerre mondiale dans la partie des deux guerres mondiales, je sais pas si vous êtes allée le voir déjà, mais ça il vous faut absolument aller le voir, et donc là on a toute une typologie d'objets différents, de photos, de peintures, d'uniformes, d'armes, de multimédia, on a aussi une sorte de reconstitution miniature des tranchées, ça il faut que vous le voyez. Voilà, ça, ça fait partie du parcours chronologique qui couvre le moyen âge à 1945 à peu près, sachant que pour la partie rwandaise, on est en train de travailler sur l'extension du musée qui va couvrir de l'après 1945 à aujourd'hui. Donc ça c'est un projet à long terme qui va commencer à voir le jour en 2025 et qui va se poursuivre avec les questions de colonisation/décolonisation, forcément des pays aussi... A la fois.. Sujet qu'on a aussi traité en exposition comme l'Algérie, comme l'Indochine, on a eu des expositions, qui permettaient de revenir sur l'histoire, de la colonisation d'abord, et ensuite jusqu'à la décolonisation à la guerre d'Algérie etc. ou guerre d'Indochine etc.. Il y a un autre endroit du parcours qui évoque la 1ère Guerre Mondiale c'est l'historial Charles de Gaulle. Charles de Gaulle, on étudie sa vie, son œuvre sous toutes ses coutures, sous toutes ses facettes en fait, donc en tant qu'homme politique, en tant que militaire. Et donc la 1ère Guerre Mondiale

y est abordée. Et donc l'Historial est fermé en ce moment, c'est dommage parce que c'est un endroit qui est, il n'y a pas de collections, c'est un endroit qui est complètement multimédia.

JG

Plutôt comme un centre d'interprétation ?

CGP

C'est plus... En fait c'est un film, un grand film sur une projection multi-écrans qui dure 25 minutes à peu près, sur la vie de de Gaulle et puis ensuite, c'est séquencé par type de moment de sa vie en fait, avec des photos, des discours.... etc... Pour le centenaire de la grande guerre, on a fait deux grandes expositions (part chercher les catalogues). Ça c'était l'exposition Vue du front qui démarrait en 14, c'était sur l'exposition, donc là vous avez tout ce qu'on a comme ... (feuillette ...). ça c'est le parcours en fait, on a la présentation du parcours de l'exposition et ensuite on a tout ce qu'on proposait pour découvrir l'exposition un peu différemment aussi, avec des colloques, des conférences, des projections, des concerts, cinéma... bon ça c'est pour la presse hein mais.. Et la dernière exposition qu'on a faite, c'était À l'est, la guerre sans fin pour montrer que la guerre ne s'est pas terminée en 18. Alors, le dernier traité c'était en 23, et ça on a aussi... Donc là c'était un livret à part de Lacroix qu'on a fait, donc ça c'est une forme de communication aussi..

JG

Oui ma grand-mère lit La Croix, je l'ai vu sur la table de la cuisine. (Rires) Génial, d'accord. Mais c'est vrai que le centenaire, ça a été... Je me posais la question, est-ce que le centenaire a changé quelque chose, est-ce que le public a changé, est-ce que...

CGP

Nous en fréquentation... on... ça je ne saurais pas trop vous dire de manière empirique, en termes de fréquentation je sais que les 11 novembre sont toujours des pics pour nous, et en particulier le 11 novembre quand on a eu cette exposition-là, évidemment, qui clôturait le centenaire en 18. Donc ça oui, après, je sais pas si le public n'a pas été lassé au bout d'un moment, mais il a quand même été fortement sensibilisé à la question, mais je pense que, en effet, ça a permis quand même, de réactiver la mémoire, et sur toute la France entière parce que... Et même au-delà, parce que, par exemple, l'exposition qu'on a faite là, il y a une partie je crois, qui est en... Oui il y a une partie qui est déclinée sous forme de panneaux qui font partie de l'exposition dans les pays européens de l'Est. Parce qu'on a évidemment travaillé avec les musées de ces pays-là, pour avoir des prêts, pour avoir des objets qui permettent de raconter aussi leur histoire. C'est jamais facile mais ..

JG

C'est sur... mais il faut le faire, mais du coup quand vous travaillez comme ça, comment vous.. vous travaillez les textes ensemble, ils vous donnent les éléments d'information, et comment vous communiquez autour..?

CGP

Alors là c'est le commissariat, là, c'est le commissariat qui gère cette partie-là, je sais que eux vont prendre des rendez-vous pour aller chercher des objets, donc ils vont visiter, ils vont prendre contact avec les conservateurs ou les directeurs de musées étrangers, choisir les choses, et ensuite récupérer les notices et après la rédaction, toute la rédaction de l'exposition c'est eux qui la font. En revanche, on a souvent un catalogue qui est associé à une exposition, la plupart du temps on a une publication, un catalogue qui reprend parfois des notices complètes, ça c'est nous qui les rédigeons, mais en revanche on peut faire appel à des auteurs, qui vont parler d'un sujet en particulier, d'un angle en particulier qu'on peut aborder en plus de l'exposition c'est un peu un prolongement de l'expo. Donc là en effet on peut faire appel à eux pour euh...

JG

Et en termes de communication du coup, quand vous faites voyager ces expositions, est-ce que vous laissez l'institution qui l'accueille communiquer ou est-ce que vous fournissez peut-être des éléments, le catalogue, des supports ...

CGP

Alors le catalogue non, parce que c'est un support francophone par ailleurs, c'est payant... Et donc euh, non les supports, enfin c'est plutôt eux qui se réapproprient l'exposition, qui la présente sous leur houlette mais avec la mention du musée de l'Armée, en tant que partenaire, contributeur, en fonction de ce qui...

JG

Vous n'avez jamais de droit de regard sur leur communication, sur la façon dont ils communiquent, il n'y a pas de...

CGP

Sur leur communication autour de ça non, je pense que sur la validation complète, si c'est une exposition un peu hors les murs, c'est nous qui validons le contenu qui est mis en place. Quand on parle de communication c'est un peu délicat, parce que vous êtes avec la personne qui ici gère la communication mais pas la science communicationnelle, donc moi je gère vraiment la communication vers les publics, pour aller les informer et leur dire voilà ce qui existe, moi je ne communique pas sur... Même si évidemment je communique auprès de la presse pour leur donner des contenus un peu plus spécifiques, pour qu'ils puissent les reprendre, ces contenus là c'est pas moi qui les produit, je vais les chercher chez les commissaires et ensuite on peut travailler un peu sur leur mise en forme ou choisir un peu des angles particuliers pour les orienter vers le public vers lesquels on les destine.

JG

Ça du coup c'est vous qui le faites, du coup est-ce qu'il y a un retour au commissaire, pour être sûr que il n'y a pas de ...

CGP

En validation, oui. Tout ce qui est communiqué, dossier de presse, il y a une validation des commissaires, validation de la directrice adjointe, validation du directeur. C'est des sujets qui sont trop «touchy, trop sensibles, en plus, enfin voilà, un terme peut être réinterprété différemment si on dit collaboration, on peut l'utiliser dans un contexte sans problèmes et dans un autre avec beaucoup de problèmes... Donc il faut faire très attention. On a aussi un magazine du musée, L'écho du dôme qui est en ligne aussi et que vous pouvez consulter. Qui est une façon aussi de raconter ce qu'on fait et de donner envie avec les coulisses, des choses comme ça

JG

C'est vrai que vous avez du coup plusieurs guerres à traiter, j'imagine que ça doit pas être évident de, pas passer de l'une à l'autre, mais de communiquer sur l'une et sur l'autre, il doit y avoir des subtilités sur des choses... comment vous gérez ça ?

CGP

Oui alors, en plus c'est très différent, en fonction de, soit la communication sur les expositions, soit la communication sur le parcours permanent. Notre façon de présenter nous, on cherche... En fait avant, on a eu une grande phase de travaux, moi je n'étais pas là encore, pendant 10 ans, de 2000 à 2010, on a complètement rénové le musée qui était plutôt un musée d'objet avant et il est devenu un musée d'histoire. Il y a quand même maintenant aujourd'hui une sorte de fil d'historique où on raconte l'histoire avec les objets qui sont les témoins, des objets ou les représentations, photos, ou peintures, ou estampes, dessins gravures, ou sculptures si on veut, qui racontent cette thématique. Donc ça permet en fait de rendre plus palpable, peut-être aussi d'immerger d'une certaine manière, avec des films, des multimédias, mais voilà de rendre plus palpable cette histoire qui est jalonnée de guerres. L'histoire de France s'est faite avec beaucoup beaucoup d'histoires de guerres. Mais on peut pas prendre la guerre en fait, toute

seule. Il y a forcément enfin, voilà, la guerre c'est, si on regarde le chef militaire suprême, c'est toujours un président, un roi, donc c'est forcément l'histoire d'un pays aussi, et les soldats, c'est des hommes et c'est des femmes aussi, donc c'est l'histoire du quotidien de chacun, donc, on ne peut pas isoler le sujet de la guerre, donc il faut forcément raconter tout ça avec un cadre social, avec un cadre d'évolution politique, avec un cadre anthropologique, archéologique, enfin tout type de science rentre aussi dans les paramètres pour pouvoir comprendre et expliquer ben pourquoi il y a eu cette guerre-là, et qu'est-ce qui fait que ... Voilà... c'est dans cette démarche là qu'on essaye nous de travailler, en systématisant à chaque fois, alors peut-être un peu moins dans le parcours permanent mais davantage en tout cas, on essaye de le faire le plus possible dans les expositions parce qu'on a des prêts extérieurs, étrangers souvent, c'est d'avoir toujours le regard des différentes parties. Donc ce qui est intéressant par exemple pour l'exposition sur l'Indochine, c'est qu'on avait des cartes, qui étaient des cartes qui étaient rédigées par des Français, donc telles qu'on les connaît et puis des cartes en parallèle qui étaient rédigées par les autochtones qui n'avaient rien à voir. C'était pas du tout la même façon de présenter une carte du pays, donc c'était, c'est des points de vue qui sont du coup différents et ça permet de relativiser un petit peu notre propre approche franco-française et d'ouvrir un peu sur aussi, sur les intérêts des autres. Voilà et puis on ne s'interdit pas, enfin, encore une fois là c'est aussi très important, même si on dépend du ministère de l'Armée, on est pas là ni pour glorifier l'armée, ni pour la critiquer en permanence, on est là pour essayer d'avoir un regard qui soit le plus neutre, enfin pas neutre, on est jamais totalement neutres, mais en tout cas, objectif aussi. Donc pour la guerre d'Algérie, on a montré des éléments liés à la torture, menées par les militaires, donc les exactions militaires... on ne s'interdit pas de critiquer, tout comme on ne va pas non plus être... Sur le sujet de Napoléon, par exemple, qui cristallise beaucoup à la fois de fans immenses et des personnes qui le détestent absolument, nous enfin voilà, moi je, on est pas ni pour ni contre, c'est un homme qui a marqué la France et donc on est là pour raconter ce qu'il a fait après chacun prend son parti, c'est ça l'idée. C'est vraiment dans une démarche de compréhension de l'histoire, compréhension de notre monde qui permet aussi d'appréhender et de former les citoyens d'aujourd'hui.

JG

Oui, donc vous êtes très ancrés dans le présent.

CGP

On est forcément ancrés dans le présent, même si encore une fois, on a beaucoup de travail à faire pour arriver jusqu'au présent dans notre parcours permanent.

JG

Je voulais dire dans le sens de ...

CGP

De démarche...

JG

Oui, de faire des liens aussi avec l'actualité, et les expositions que vous présentez..

CGP

L'actualité, ou l'actualité de la recherche. Parce que tout ce qui est tout à ce qui est recherche historique, nous dès qu'on fait un sujet notamment une exposition temporaire, je reviens à chaque fois dessus mais c'est ce qui permet aussi le plus possible de se mettre à jour, c'est on fait appel à un comité scientifique, avec qui on a des historiens, de différents pays, en fonction du sujet, qui eux sont à la pointe de la recherche historique, ce qui nous permet nous d'arriver avec un discours qui est un peu plus à jour.

JG

Et est-ce que, je me posais la question, est-ce qu'il y a, sur la 1ère Guerre Mondiale, est-ce qu'il y a des images, des représentations, des choses qui ont traversé le temps et qui sont encore présentes aujourd'hui ? Je pense aux images de propagande ou des choses qu'on voit qui sont

reprises dans des grands journaux, par des historiens ou amateurs d'histoire, et je me demandais comment vous vous traitez ces images ?

CGP

Alors là c'est pas à moi de répondre à ces questions-là. Je pense qu'il faudrait plus que vous rencontriez le département en charge de la 1ère Guerre Mondiale, qui eux sont plus au fait des objets et des imageries un peu autour et de ce qui est utilisé, oui ce qui... ça c'est plus difficile pour moi de répondre à ces questions-là, pour moi c'est trop pointu...

JG

Je vous pose la question parce que en discutant avec Rémy Cazals, qui est un historien spécialisé sur la 1ère Guerre Mondiale tout ça, il me montrait des couvertures du Nouvel obs, par exemple, en me montrant par A plus B que c'était pas possible qu'ils soient sur le front et qu'on trouve quand même ces images-là, dites, enfin, elles ont... en fait Le Nouvel Obs les présente comme les vraies, vraiment sur le front, et justement je me dis toutes ces petites choses, le grand public, n'est pas forcément capable de voir ces choses-là, puisque a priori il n'est pas spécialiste du sujet, et pourtant ces images elles sont là, elles traversent le temps alors il y a les symboles sur la grande guerre, le coquelicot par exemple, les choses comme ça qui traversent le temps et c'est vrai que sur ces questions des images de propagande des choses comme ça, ça m'intéressait de voir comment vous les traitez. Et dans la communication, pas que dans les espaces d'exposition

CGP

Vous pouvez aussi éventuellement aller rencontrer, on a une bibliothèque, médiathèque, enfin, on a un centre de documentation qui pourrait aussi vous renseigner assez facilement, et en plus consulter les catalogues d'exposition, qui montre un peu les vraies images du front aussi, parce que là pour le coup, Vu du front c'était vraiment ça, c'était toutes les représentations et l'évolution des représentations du front donc ça c'était pour présenter la Grande guerre, donc là vous êtes complètement dans le sujet.

JG

D'accord. C'est super. Et, est-ce qu'il y des, est-ce qu'il y a un vocabulaire particulier que vous utilisez ou que vous n'utilisez pas ? Est-ce que des mots, ou c'est vraiment à chaque fois lié à la guerre, à l'histoire de la guerre et à son contexte.

CGP

Euh, on a pas de censure à priori. Non, je ne vois pas comment répondre à cette question. ça dépend complètement de l'angle d'approche, je pense que vous le verrez un peu en fonction des deux sujets sur la Première Guerre mondiale qu'on a ici, en voyant aussi notre parcours.

Non on a pas de mots clés, forcément ou de... pas de cadre là-dessus...

JG

Du fait que vous êtes en première ligne ou le premier point de contact avec le public parfois, est-ce que ça, comment vous voyez ça, comment vous l'envisagez, quel regard vous portez sur ça...

CGP

Cad

JG

Le fait que vous êtes, un public qui connaît pas bien le sujet de la guerre, qui n'est jamais venu au Musée de l'armée par exemple, du coup la première fois qu'ils voient c'est le site internet, c'est peut-être les réseaux sociaux et du coup est-ce que... ben c'est une position particulière, je pense, vous permettez aux gens d'entrer quelque part un petit peu, c'est une petite porte d'entrée, du coup je m'interrogeais sur votre réflexion par rapport à ça ...

CGP

Notre manière de présenter le musée ?

JG

Oui, de présenter le musée, d'attirer les publics, est-ce que vous allez chercher peut-être à vulgariser au maximum, est-ce que vous allez chercher à apporter quand même du contenu... ?

CGP

Alors c'est intéressant, en effet notre difficulté c'est qu'on s'adresse au public le plus spécialiste et à la fois au public le plus ignorant du sujet et qui en plus est international. Nous on a un public qui vient à 70% de pays étrangers. Parce que, en fait, on est un musée monument, ils viennent voir aussi le monument et on a un musée qui a un élément phare qui est le tombeau de Napoléon, donc ça c'est quand même.. la plupart des gens, 90% des gens qui viennent visiter le musée viennent voir le tombeau et parfois, bon soit parce que de toute façon ils vont le voir et c'est ça qu'il veulent voir et ensuite ils découvrent ce qu'il y a d'autre et il y en a beaucoup, soit ils ont prévu de voir différentes choses dont le tombeau. Mais souvent les gens sont surpris de ce qu'ils trouvent au musée de l'Armée, parce que le Musée de l'armée, le titre même n'est pas facile à appréhender. Alors si on parle à un Britannique, y'a pas de soucis, lui armée, muséum, il sait très bien ce que c'est, ils ont deux musées qui sont très... d'ailleurs il faut que vous alliez les voir... l'Impérial War et le National army muséum. L'Impérial war il faut que vous le voyez pour la 1ère Guerre Mondiale parce que là c'est vraiment bien fait, et eux ils ont vraiment une approche du soldat humain. Ils ont les noms des personnes, ils racontent vraiment l'histoire... Là pour le coup, ce sont des musées qui sont très britanniques, pour les Britanniques, pas forcément pour les touristes. Parce que c'est vraiment leur histoire, de leur guerre, de leur façon de faire la guerre, de leurs ancêtres, de leur... Voilà, donc c'est une sorte de forme de mémoire intergénérationnelle et ils ont énormément de scolaires qui y vont etc. Nous aussi, on a une part très forte de scolaires donc ça c'est plutôt bien mais qu'on cherche encore à développer, mais voilà, on est aussi un monument d'intérêt, qui a d'autres intérêts que juste l'histoire de ce pays... Donc nous on a une façon de communiquer qui, qui cherche effectivement à la fois, et c'est ça qui est difficile, c'est toujours la gageure, c'est, à satisfaire les deux types de publics, ceux qui ne connaissent pas, ceux qui sont néophytes et ceux qui sont experts. C'est jamais facile...

JG

Alors comment vous faites, pour le moment... ?

CGP

Alors comment on fait, on essaye d'avoir le plus possible, en tout cas, dans nos expositions par exemple temporaires, on a toujours des panneaux jeunes publics, qui finalement sont des panneaux tous publics, et voilà, et donc les cartels sont un peu plus précis, mais on essaye de plus en plus d'avoir une communication, de plus en plus d'avoir une façon de présenter les textes de manière la plus courte et impactante et compréhensible par tous. Et pour ce qui est du côté plus scientifique ou plus... Ce sera plus soit dans les catalogues, soit pour approfondir, voilà, on est pas obligé de tout regarder non plus dans l'exposition, c'est foisonnant, c'est vraiment foisonnant, il y a plein de choses. Donc on y trouve forcément son compte et puis alors, sur internet et sur notre façon de communiquer, encore une fois, nous on est toujours avec cette problématique Musée de l'Armée, Musée des Invalides, on sait pas toujours... enfin, nous notre problématique de compréhension, de notoriété, de compréhension de qu'est-ce qu'on trouve aux Invalides, ça, ça fait partie aussi des sujets importants à l'occasion des 350 ans pour pouvoir donner un coup d'éclairage sur le musée, acteur majeur des Invalides mais pas seul acteur. Euh, voilà... Et pour ce qui est d'internet et des réseaux sociaux, moi je viens de les récupérer là cette année, donc on est en pleine réflexion pour transformer cette vitrine, qui était gérée auparavant par le pôle web et multimédia qui était plus technique mais qui a fait un bon travail de base mais là on va davantage travailler sur la communication, vecteur de, pour nous c'est une vitrine, c'est la première vitrine en effet, et il faut absolument qu'on la fasse un peu plus évoluer, que ce soit un peu plus vivant, il faut que la version anglaise soit beaucoup plus fournie, donc on a pas mal de pain sur la planche. Et, pour qu'on ait justement davantage de

vidéos, de ... et les réseaux sociaux c'est la même chose, et les réseaux sociaux, on a cette réflexion, encore une fois c'est à l'état de réflexion pour l'instant et pas encore tout à fait ancré, puisque les recrutements de personnel sont en cours. Pour l'instant j'ai personne... Ça va venir mais l'idée c'est justement d'arriver aussi, être capables sur un sujet d'actualité brûlante, au-delà des anniversaires récurrents qu'on connaît et des commémorations récurrentes pour lesquelles on va toujours traiter la question, mais d'être capable de réagir à une actualité, voilà, en donnant des billes. Des informations complémentaires ou en disant bah tiens sur ce sujet-là, vous pourriez aussi venir au musée pour découvrir que, ça ça découle de ça. Ça ne vient pas comme ça tout seul. Mais c'est hypersensible parce que on va toucher à un sujet politique enfin voilà, il ne faut pas qu'on rentre dans un sujet politisé. Nous notre objectif, ce n'est pas d'être dans la polémique, on est pas là pour prendre parti. On est juste là pour rappeler, c'est vraiment notre lien avec l'histoire. C'est une démarche d'historiens. On est pas des historiens, il y en a quelques-uns qui sont historiens dans la maison mais on est pas des historiens, on est des conservateurs d'objets, qui permettent de raconter l'histoire.

JG

Ce n'est pas évident du coup parce que j'imagine que, sur euh... Là je n'ai pas d'exemples de sujets polémiques mais potentiellement il faut aller chercher derrière des validations, et qu'il y a un timing qui n'est pas évident à gérer du coup...

CGP

Ben oui. Non on va voir comment on met ça en place.

JG

Vous avez eu déjà des...

CGP

On a eu déjà des sujets de crise sur les restitutions africaines par exemple, alors sur lesquelles on ne sait pas trop prononcés parce qu'on a pas été sollicités sur les réseaux sociaux. On a pas souhaité envenimer le débat même si on était prêts à répondre le cas échéant. On avait un parti pris là-dessus. Mais en revanche... Après il y a d'autres sujets qui ne sont pas polémiques, je ne sais pas, sur le sujet d'un film qui sort 1917, on va tout de suite dire et ben tac et voilà, c'est forcé parce que là c'est en plus complémentaire c'est-à-dire que ceux qui sont intéressés par 1917, parce que c'est une forme d'immersion aussi, vont pouvoir prolonger ou comprendre encore plus, si vous voulez, et voir les objets... Mais on est aussi sur Game of Thrones qui sort ces sujets et qui dans leurs costumes, va pouvoir se référer, parce que Monsieur Martin est venu au musée pour regarder, vérifier comment sont les armes, les armures etc. C'est pareil pour Star Wars, c'est pareil pour toutes ces séries mythiques ou ces grandes... Ils font attention, il y a toute une démarche de costumier, de références historiques pour la création de leurs costumes. On a eu par exemple Jordan, qui est une personne qui travaille justement au département contemporain qui a été appelé pour être conseiller spécial des uniformes du film J'accuse de Polanski. Voilà, nos liens sont assez... Le sujet de l'histoire et de guerre, est un sujet qui prend plus d'ampleur encore aujourd'hui, je trouve, enfin on observe qu'il y a une recrudescence de films de guerre, de films racontant l'histoire de la guerre, ou de romans sur l'histoire aussi des guerres, on voit qu'il y a aussi tout un tas de ben, de jeux vidéo qui sont tout autour de ça enfin, c'est vraiment des sujets qui sont toujours très présents et de plus en plus présents.

JG

C'est dû à quoi, d'après vous ?

CGP

Ça je n'en ai aucune idée, je pense que ça fait partie de la violence de la vie et que du coup on a besoin de se confronter à ce cette violence là pour se rassurer, qu'on est pas dedans, mais après c'est un peu une philosophie de comptoir et je n'ai pas très envie de m'installer là-dedans, ce n'est pas mon rôle. Mais voilà. Ces des sujets qui, ben on est plus en temps de guerre, nous en France en tout cas, mais et c'est aussi un des sujets pour l'expansion de notre parcours, je parlais

de l'engagement militaire aujourd'hui, on a quand même des soldats qui vont mourir dans d'autres pays en opérations extérieures, au Mali, dernièrement, donc... Et puis il y a tout un déploiement de soldats, de sentinelles qui en France avec le terrorisme donc le militaire fait partie de la sécurité de notre vie à chacun et à chacune. Et on a tendance nous, les civils, à ne pas tenir compte de ça d'autant plus maintenant qu'on est en armée de métier, depuis plusieurs années et que plus personne ne sait comment ça marche. Sauf ceux qui s'engagent. Ou ceux qui le font en mode, je ne sais plus comment ça s'appelle, à leurs heures perdues, qui font je ne sais plus comment ça s'appelle...

JG

Oui un peu comme chez les pompiers ils viennent donner quelques heures oui oui tout à fait

CGP

Donc voilà. Donc c'est vrai que on ne sait plus qui sont nos militaires et on a aussi le côté antimilitariste très franco français, qui est né peut-être autour de l'année 68 je ne sais pas, je n'en sais rien, je ne sais pas mais en tout cas on a un côté très méfiant des militaires, de l'institution militaire aussi, qui fait que ça freine un peu. Je sais que par exemple, musée de l'Armée, ça peut heurter, ça peut donner pas envie de rentrer voir le musée de l'Armée, les militaires la guerre je n'ai pas envie.

JG

C'est très français ?

CGP

Pour moi c'est plus français, après je ne sais pas dire si dans d'autres pays en tout cas je sais que les Britanniques, ça non. Ça ne leur pose aucun problème. Après je ne saurais pas exactement expliciter pourquoi, pourquoi il y a cette espèce de connotation un peu négative...

JG

Je vais aller creuser un peu, ça m'intéresse ça, rires... Et c'est vrai que c'est quelque chose qui me vraiment m'interpelle depuis que je travaille sur ce sujet, c'est la dimension internationale de la Grande guerre mais aussi la vision que chacun a et du coup le discours qu'il porte comme les Diggers, dans les musées australiens le soldat qui est tout beau, tout propre, tout lisse, qui est fort et tout, je me dis waouh, c'est assez intéressant de voir mais c'est vrai que quelque part quand on voit l'histoire cela s'explique, puisque...

CGP

Alors oui ça m'évoque 2 sujets. Le premier c'est notre dernière exposition qu'on a eu, Les canons de l'élégance, et donc le luxe et la façon de se présenter pour que ce soit justement prestigieux donc en effet, l'uniforme en tant que tel était très important. Et d'ailleurs ça a été un des sujets de la Première Guerre parce que l'uniforme a changé pour devenir uniforme, qui était très voyant, rouge, avec le rouge... Qui était très très très voyant parce que en fait c'était hérité de l'histoire de, d'une manière de se battre qui permettait de se différencier, de l'ennemi en face, mais qui avec l'innovation de l'armement ne permettait plus en fait et du coup on était tellement voyant que finalement on devenait des cibles, beaucoup plus importantes et donc, aujourd'hui on est sur du camouflage. Enfin voilà, c'est aussi l'histoire un peu de ce costume là aussi qui a changé pendant la Première Guerre mondiale avec l'uniforme des poilus bleu horizon. Ça, c'était un sujet assez intéressant. Et dans notre parcours Première Guerre mondiale, on présente une capote qui était dans les tranchées, donc c'est très abîmé, boueux, on la présente sous vitrine. Donc ça, voilà c'est pas du tout le lustre magnifique, du superbe soldat, donc à la gloire de... c'est, voilà ce que c'était que les tranchées.

JG

Voilà la réalité, il y a de l'humain aussi c'est très intéressant ça. C'est vrai que le costume militaire c'est un élément de communication à part entière

CGP

Ah oui, c'est un clan, c'est une façon d'être... C'est aussi...il y a la marine... Chacun a ses, sa façon de se présenter, ses galons, et en fait on a fait dans cette exposition, mais après ça c'est pas votre sujet, des liens entre la mode civile et la mode militaire. Parce qu'il y a beaucoup de choses de la mode civile qui vient du militaire. Les costumes, les petites boutonnieres, les marinières, tout ça ça vient du militaire et puis après il y a aussi tout ce qui est vestiaire, enfin des vêtements de, qui n'étaient plus utilisés, qu'on mettait en déstockage, qu'on mettait... Et du coup on voit beaucoup de trench, de vêtements de camouflage partout, des sacs US, il y a 10 milliards de choses, des milliards de choses. Le Trench Coat, c'est militaire, la saharienne c'est militaire...

JG

D'accord c'est vraiment intéressant.

CGP

Ça je dois avoir encore... Ça c'était justement Les canons de l'élégance, c'était notre dernière exposition. C'était sur des très belles pièces aussi, l'élégance... La version du prestige...

Ça c'est magnifique. Alors ça c'est notre dossier de presse institutionnel qui permet de comprendre un peu comment on communique auprès de la presse sur l'année, sur le global, enfin sur notre musée. Ça c'est notre dernière campagne de pub qui peut vous donner aussi l'idée de la manière dont...

JG

Et oui, je l'ai vu, j'ai adoré... Rires

CGP

Là on va travailler sur une autre campagne de publicité pour être plus dans l'idée d'une notoriété, donc ce sera un peu moins... Mais on a vraiment besoin de rappeler que le musée de l'Armée est aux Invalides donc ça va être très très vaste monument. Il faut qu'on trouve quand même l'approche

JG

Et là du coup les objectifs c'était plutôt...

CGP

Là, c'était de moderniser l'image. Clairement de donner une autre image du musée à l'institution poussièreuse.

JG

D'une manière générale vous avez quand même une communication qui est ultra moderne je trouve, ultra design enfin on sent que l'esthétique est vraiment importante, je trouve que c'est vraiment intéressant. Mais depuis quand vous affichez cette...

CGP

Depuis que je suis arrivé... Rires... Ben je ne sais pas si d'autres, des choses avant, est-ce que j'ai tellement testé des choses avant que... Que, que... Voilà, on est passé d'un rapport d'activité qui était des choses comme ça, ça c'est pour vous donner une idée, ça voilà, c'est notre rapport d'activité, voilà on est arrivé on a créé quelque chose de beaucoup plus...

JG

C'est magnifique, j'aime beaucoup

CGP

On était vraiment dans quelque chose de vieillot quoi et moi quand je suis arrivé c'était en 2016, courant de l'année 2016, j'ai travaillé tout de suite, on a travaillé tout de suite sur un nouveau logo, on a travaillé sur une nouvelle façon de présenter les documents pour justement créer un peu de... je n'ai pas d'exemples de vieilles... Je pense que je les ai mises...

JG

Est-ce que ça a été dur de changer l'image et...

CGP

Non. C'est facile, c'est facile parce que j'aime moi j'arrivé en fait, quand je suis arrivé ils m'ont tout de suite fait confiance. Assez rapidement ils m'ont fait confiance. J'ai eu quelques petits obstacles quand même mais malgré tout globalement ils ont très bien compris notre objectif et l'objectif que j'avais de, finalement de, à la fois dépoussiérer, créer quelque chose de beaucoup plus à la hauteur du monument qui nous abrite, et de ce qu'on propose au public surtout après les 10 ans de rénovation. Voilà et ce travail-là il n'avait pas été fait, on restait sur quelque chose de très pro, c'était très professionnel mais c'était pas du tout une image qui donnait forcément envie. C'était un peu dédié à l'historien, ou à, je ne sais pas quelle personne qui est férue d'histoire, militaire, donc un public de spécialistes alors que on touche 1 million de personnes. Donc il faut quand même arriver à les ... À favoriser une bonne expérience et...

JG

C'est vrai que moi j'aime vraiment beaucoup, je parle de vous à mes étudiants parfois...

CGP

Ah bon ? Rires

JG

Je leur montre des exemples, j'aime ce côté coloré et je trouve que, ben dans les musées de guerre, bien sûr le sujet demande de communiquer de façon un peu officiel, solennel tout ça mais je trouve que ben, pour attirer les publics pour changer l'image, ce côté coloré il est intéressant

CGP

Oui c'est clair ça résonne. On peut parler de guerre sans forcément que ce soit... Affreux, terrible, oui oui au contraire c'est déjà dur de porter le nom musée de l'Armée encore une fois, et d'avoir toujours le mot guerre à toutes les sauces quoi. Pour la première fois dans cette exposition-là, on avait pas, je crois, qu'on avait pas du tout le mot guerre.

JG

C'est vrai ?

CGP

Dans les différents de panneaux de présentation. Ça c'est...(inaudible)

JG

Je comprends... Rires... et vous étiez où avant ?

CGP

Alors moi j'étais, j'ai fait en début de carrière chez Hermès. Les arts de la table chez Hermès ensuite j'ai travaillé un petit peu chez, j'ai repris des études en fait après au (?), j'ai fait un petit parcours, un tout petit bout de passage chez EDF, au mécénat, de la direction communication, et ensuite j'ai travaillé pendant un an à peu près à l'Institut des Sciences de la Communication et de l'interdisciplinarité du CNRS avec Dominique Wolton et Edgar Morin, qui était le président du conseil scientifique donc ça c'était absolument génial. Même si Dominique Wolton est quelqu'un d'un peu survolté

JG

C'est vrai ? Il porte bien son nom, j'ai envie de dire...

CGP

Exactement... Rires... Et ensuite, j'ai eu cette opportunité ici et depuis je m'amuse beaucoup.

JG

Mais c'est génial parce que du coup vous arrivez avec un œil complètement neuf sur le sujet.

CGP

Ah bah complètement, justement la personne qui était là avant moi qui est parti avant que j'arrive, c'était quelqu'un qui est arrivé je crois en stage au musée de l'Armée donc qui a fait toute son histoire, son parcours donc elle avait pas forcément de vue extérieure non plus donc ça a permis moi, de partir sur... Moi j'ai eu de la chance, je suis arrivé au bon moment, je suis arrivée avec mon expertise et mon expérience qui n'était forcément pas la même que celle de

mon prédécesseur, et puis c'est sûr que chez Hermès on nous apprend des choses très, enfin, sur l'image ben c'est vraiment une très bonne école. Même si ici on nous permet plein de choses, chez Hermès on a quand même les éditions Hermès qui font attention justement à bien tout caler et cadrer. Ici on se permet plus de créativité, de...

JG

D'accord c'est intéressant ça

CGP

Oui parce que c'est quand même très varié, c'est très varié... Peut-être qu'il nous faut à un moment donné revenir à quelque chose de très charté, pour qu'on ait vraiment, qu'on assoit notre notoriété surtout mais, ça nous empêchera pas d'être créatifs sur les affiches d'expo par exemple, ça on aime bien. Rires... Ça on aime bien. Non j'ai eu de la chance je suis arrivé au bon moment, l'ouverture elle était faite du musée tout neuf, j'avais une direction qui elle époque c'était pas les mêmes personnes, qui à l'époque était un directeur, un ingénieur qui était très communicant donc il voulait beaucoup faire et il m'a rapidement fait confiance, le directeur adjoint aussi, et là c'est à nouveau le cas. Donc c'est bien. C'est un très beau cadre de travail avec des gens qui sont très sympathiques, et des conservateurs qui sont vraiment très sympathiques et très intéressants.

JG

C'est génial qu'il y ait vraiment un échange entre tous les services et tous les...

CGP

Oui mais c'est essentiel.

JG

Mais ce n'est pas le cas partout

CGP

Ce n'est pas le cas partout et on a aussi, nous aussi, des petits obstacles et des petites choses qui ne fonctionnent pas comme on voudrait mais globalement c'est, c'est un super musée.

JG

Ça donne envie...Rire... Et alors sur les publics parce que du coup quel retour vous avez un petit peu, vous des publics ?

CGP

Alors on a des enquêtes de public qui sont faites sur toutes nos expositions temporaires

JG

Systématiquement ?

CGP

Systématiquement. Et on a eu une grande enquête publique en 2017, très globale sur tout le musée sur une année. Donc ça moi je peux voir avec les équipes de l'observatoire des publics pour voir si éventuellement ils peuvent vous fournir des éléments.

JG

Ça, ce serait super, même si ça reste confidentiel pour bien comprendre parce que ça manque toujours surtout les enquêtes de public, en particulier dans les musées qui traitent de l'armée donc ce serait vraiment chouette.

CGP

Et on a justement un observatoire du public qui a été créé, qui est un peu en mise en place, donc on a eu une enquête du public sur nos concerts aussi et on essaye d'avoir, on va mettre en place une enquête de notoriété cette année. On va avoir un baromètre d'image un peu, une enquête oui, sur l'image perçue, l'image reçue, qui va nous aider aussi à peut-être travailler sur notre... ? Donc là c'est en fait qu'on a, on a eu toute l'année dernière toute une... c'était une grosse année charnière parce qu'il y a eu à la fois un travail sur le projet scientifique et culturel du musée qui est en train d'aboutir prochainement avec un gros projet sur l'extension et sur les grands objectifs en fait du musée de demain et donc ça, ça a été un travail collégial à la base puisqu'il

y a eu plein de groupes de travail qui ont été fait avec plein de gens différents, de différents services, qui ont travaillé pour arriver un résultat que la directrice adjointe a mis en page. Et qui doit être signé, voté par la tutelle. On a signé notre contrat d'objectifs et de performance qui fixe aussi les grands objectifs dans les 5 ans et qui sont forcément raccord avec ce projet scientifique. Et on a eu une réorganisation du musée, complète, avec en ce moment même une mise en œuvre. Donc j'ai récupéré, j'ai récupéré le site Internet à moitié, parce que pour l'instant je n'ai personne, c'est toujours la personne encore en place qui le fait en attendant que je recrute, j'ai récupéré les réseaux sociaux donc on a externalisé en attendant mais on est en train de travailler dessus. La division des publics se restructure avec une vraie direction des publics donc ça c'est, c'est un énorme, c'est le plus gros, le plus gros changement c'est ça. La conservation et le rayonnement conservation ça c'était déjà bien encadré et ça fonctionne encore, c'est le cœur de métier c'est normal. Il y a une mission mécénat, il y a une mission numérique qui justement était en charge avant du site Internet, des réseaux sociaux et des multimédias qui va devenir très spécialisée sur la réalisation des multimédia, la veille d'innovation là-dessus, voilà. Donc c'est un assez grand changement... ?

JG

D'accord, c'est chouette je trouve, c'est vraiment très intéressant. Mais quelque part j'ai l'impression qu'il y a beaucoup de musées qui traitent de la guerre quel que soit la guerre qui sont en train en ce moment d'évoluer, il y a eu beaucoup de rénovation...

CGP

La plupart des musées en général. Il y a toujours une forme d'inertie parce qu'on est des établissements publics et donc c'est plus toujours plus difficile et plus long à moderniser, réformer, qu'un établissement privé forcément. Mais on a tendance en fait à s'organiser un peu comme une industrie, on a de la concurrence, on a des objectifs de chiffre de fréquentation et on a de moins en moins de subventions donc... L'un dans l'autre il faut trouver du mécénat, donc il faut développer plus d'activités, faut faire plus de billetterie, développer les événements, développer les ateliers, développer l'offre. Il faut être présent dans les médias sinon on est complètement... Du coup, il faut faire des expositions, il faut travailler en communication... On est obligés d'être comme une marque qui va vendre un produit mais sauf qu'on a un produit qui a du vrai contenu, on invente pas des histoires.

JG

En même temps, parce que c'est souvent décrié le fait que les musées soit obligés d'être rentables, d'aller vers ces modèles là mais finalement je vois que c'est tout bénéf pour le public que j'ai envie de dire quelque part, parce que ça bouge beaucoup à ce niveau-là, il y a des enquêtes c'est super important...

CGP

Bah c'est super important, c'est aussi pour le public une promesse d'expérience de visite intéressante aussi. Si on arrête d'être un peu, il faut pas aller dans l'Entertainment complet non plus mais c'est ça la difficulté, c'est de trouver cet équilibre, mais c'est essayer justement de trouver le maximum de médiations différentes qui permettent d'apprendre aussi amusant. On a tellement besoin maintenant d'apprendre en s'amusant parce que... C'est pas facile d'emmener les enfants au musée, on le sait bien, autant les publics jeunes, les primaires, élémentaires, il n'y a pas de soucis ils sont partants mais ils sont partants dans un certain cadre. Une fois qu'ils sont sur place il ne faut pas les obliger à faire tout le truc, enfin il faut trouver la bonne façon de leur faire faire la visite. Les adolescents c'est beaucoup plus difficile. Et puis il y a une période de vie après quand on est plus du tout dans le sujet, voilà et que, on est pas intéressé par ce sujet là en particulier, quand on est en phase d'études ou en phase de démarrage d'emploi ou après avec la petite enfance quand on a les enfants, on a plus le temps. Donc il faut arriver à quand même les attirer. C'est des gros défis ça.

JG

La question de l'Entertainment, c'est une question que je retrouve aussi autour des dispositifs immersifs, on dit oui mais c'est gadget, alors c'est vrai qu'il y a plusieurs camps, il y a des gens qui me disent c'est trop du divertissement

CGP

C'est vrai que c'est la problématique, c'est, est-ce que vraiment on est dans la transmission ou est-ce que... Mais c'est pareil enfin pour moi le cinéma aussi, ça fait partie, c'est totalement un truc d'entertainment tellement mais en même temps il y a de la transmission. Alors est-ce qu'on transmet vraiment ? C'est vrai que moi je me souviens quand j'ai visité le Muséum d'histoire naturelle sur les dinosaures, je n'ai pas appris grand-chose en me faisant poursuivre par un tyrannosaure et en pédalant... Donc ça a amusé beaucoup mon fils mais c'est clair que, on n'apprend rien. C'est de l'Entertainment pur. Nous on n'est jamais rentré là-dedans alors par exemple on a fait Playmobil, les Playmobil aux Invalides. Donc là, mais c'était une façon de présenter les choses qui était quand même tout à fait, intéressante et raccord avec l'histoire puisqu'on avait des scènes d'histoire qui étaient reconstituées en format diorama géant et donc il y avait... Voilà c'était rigolo et on avait même une création des Invalides en cours de fabrication, de construction et donc ça c'était, c'était tout à fait, c'était juste enfin correct du point de vue historique. Ce n'était pas parfaitement parfait évidemment avec les uniformes et machin mais voilà c'était, l'idée c'était de faire quelque chose qui mette différemment l'histoire en scène. Mais ça met l'histoire en scène. L'histoire réelle. Et ça, ça a très très bien marché. Alors là, pour le coup, ça, Playmobiles, c'est un bon sujet. Il y a des sujets qui passent très bien, Napoléon c'est un sujet qui donne envie de venir, qui est très fort. Le sujet des guerres secrètes, les guerres secrètes, alors l'exposition Guerres secrètes ça super bien marché aussi. Picasso et la guerre ça c'était très intéressant, c'est la première fois qu'on faisait est un sujet sur, qui justement traitait un petit peu de toutes les guerres du XXe siècle à travers l'histoire personnelle de l'artiste et de son action et de son œuvre. Et ça a attiré moins de personnes que ce qu'on imaginait mais quand même, ils étaient quasiment 90 000 visiteurs et c'était des publics différents et ça c'était très intéressant. Beaucoup plus de femmes par exemple, beaucoup plus de public en région, beaucoup plus de publics internationaux, donc qui sont venus, qui ont fait le déplacement parce que, il y avait un sujet Picasso ou parce qu'ils étaient en voyage ici et qui ont vu qu'il y avait un sujet Picasso et ils sont venus et donc... Ça c'est marrant. Mais là on s'éloigne un peu de t'être un petit peu de votre sujet.

JG

Non mais c'est intéressant, c'est intéressant de le voir aussi parce que finalement cette question de savoir est-ce qu'on est sûre de la communication, de la médiation, de la transmission, où est-ce qu'on est ? Et même aussi avec les reconstitutions historiques aussi parfois on peut se poser la question...

CGP

Il y a quelque chose que vous pourriez regarder aussi, c'était pour l'exposition Napoléon stratège, on a créé un petit film avec le youtubeur Ugo Bimar, c'est un youtubeur l'histoire, qui fait Confessions d'histoire je ne sais pas si vous connaissez ce site. Il faudrait que vous regardiez c'est assez drôle donc il fait des mises en scène vraiment avec des acteurs, donc il met en scène des personnages historiques et c'est toujours juste du point de vue scientifique, c'est un petit peu potache est un peu drôle, un peu pince sans rire et c'est tout ce qu'on veut mais sa façon de le faire voilà c'est fait pour être drôle, il a des milliers et des milliers de fans... Et donc on avait fait avec lui une vidéo où on a mis en scène justement Joséphine, on a mis en scène un soldat grognon, on a mis en scène je ne sais plus que Maréchal prussien qui était l'ennemi juré de Napoléon. Et c'était sur cette façon drôle, un peu décalée de communiquer. Donc c'est une forme d'immersion pour communiquer sur l'exposition qui était le sujet de Napoléon stratège. Ce n'est pas du tout ce qu'on a trouvé après dans l'expo mais c'est vraiment un objet de communication en tant que tel. Et qui a permis je pense, on a eu, on a fait le meilleur score de visite à cette expo.

Et ça a été très très diffusé. Donc ça nous a certainement un petit peu aidés. Ce qui est toujours difficile, on ne sait jamais exactement pourquoi les gens viennent même si on a les enquêtes de public qui permettent de dire que c'est en partie du bouche-à-oreille, en partie de l'affichage, en partie du site Internet, etc. etc. c'est très difficile de savoir.

JG

C'est vous qui êtes allé le chercher le youtubeur ?

CGP

Oui, oui.

JG

C'était la première fois ?

CGP

Oui, c'était la première fois qu'on faisait ça oui. La première fois... On était en relation un peu avec des youtubeurs parce qu'on les avait fait venir, alors les youtubeurs d'histoire ici ils s'éclatent, avec le conservateur ils s'amuse beaucoup. Maintenant ce sont des personnes qu'il faut payer pour faire faire ça donc ça vaut de l'argent, pas mal. Donc du coup on fait attention mais on a quand même réussi, parce que c'était normalement pas à moi de le faire, c'est un peu le multimédia à l'époque, et du coup ben j'ai pris la main là-dessus et puis on a fait ça avec mes équipes et c'était très chouette. Voilà.

JG

Il me plaît bien votre poste... Rires

CGP

À oui oui oui, il est bien. Après j'en parle en bien, je ne vous parle pas de tout ce qui est difficile et tout ça

JG

Bien sûr j'imagine oui un petit peu oui...

CGP

Mais c'est vrai que globalement j'ai beaucoup de chance, je le sais.

JG

Alors juste si je reviens un petit peu sur l'immersion, il y a des questions que je ne vous ai pas posées ou auxquelles vous n'avez pas répondu parce que du coup le terme immersion, vous l'utilisez pour votre communication ?

CGP

Une approche immersive, oui on peut l'utiliser. Le terme on peut l'utiliser. Mais c'est vrai que nous on a pas vraiment d'espace d'immersion complet quoi. Enfin c'est difficile pour nous de l'utiliser dans son acception la plus juste en fait. Et en tout cas dans son acception d'aujourd'hui parce qu'aujourd'hui, l'immersion, le côté immersif, on a l'impression qu'on va se retrouver en situation. Si je devais dire que notre prochaine exposition Comme en 40 est immersive, je pense que je me ferais... Et pourtant ce sera le cas dans les faits, parce que ce sera mettre le français d'aujourd'hui ou le public d'aujourd'hui, dans la peau d'un français en 1940. Par rapport à ce qu'on va exposer c'est-à-dire l'information qu'on avait à l'époque, le type d'affiches qu'on pouvait avoir, et par exemple notamment les discours de de Gaulle, on ne le connaissait pas. Personne ne le connaissait, il n'était pas hyper connu après la Première Guerre. Et donc le premier discours qu'on entend le 18 juin, c'est celui de Churchill, ce n'est pas celui de De Gaulle. Celui qui a été enregistré de De Gaulle, c'est celui du 22 juin. Il y a tout un tas de choses qui font que finalement, pourquoi est-ce que on irait à l'encontre de l'armistice et de ce qui a été décidé pour aller rejoindre un De Gaulle qui est un peu inconnu et qui en fait grâce, sa force, avoir pris des alliés comme Eisenhower et comme Churchill a fait que c'est devenu quelqu'un d'important. Mais sur le moment, quand on est français en 1940 bah on ne mesure pas tout ça, et on est face au désastre, au double désastre de, à la fois la défaite militaire alors qu'on était la première puissance militaire au monde, ça quand même ça fait mal, et puis ensuite toute cette

dégradation des valeurs républicaines alors qu'on était un pays issu de la révolution française et de la démocratie. Donc c'est tout ça que, qu'on essaye de mettre en place pour que les... En fait l'idée et l'affiche ça va être, justement l'exposition s'appelle Comme en 40... Et, on marque aussi en plus Et vous, qu'auriez-vous réellement fait ? Donc on est complètement dans cette démarche d'essayer de mettre en situation le public pour qu'il puisse, même s'il ne le fera jamais parce qu'il connaît forcément, il a forcément lui des informations ultérieures mais qu'il puisse mieux comprendre la difficulté qui était à l'époque de prendre position. Et le courage de ceux qui l'ont fait, et voilà, et peut-être un peu de compréhension pour ceux qui ne l'ont pas fait aussi.

JG

C'est intéressant aussi de prendre parti le public, parce que l'immersion forcément engage le public et du coup je trouve que c'est intéressant en plus de ça, d'aller le chercher, de l'engager parce qu'il y a de l'immersion ce qu'on peut appeler contemplative ou ce qu'on appelle dans la réalité virtuelle, l'immersion cinématique c'est du film immersif mais il y a aussi toute la partie interactive où on rentre, on est actif et du coup je trouve ce parti pris, c'est très intéressant

CGP

Oui, et du coup normalement si tout va bien, on devrait mettre si on n'y arrive parce qu'il faut qu'on trouve les bonnes questions, on voudrait essayer d'arriver à faire, dans le petit livre d'or, de poser quelques petites questions pour dire et vous est-ce que vous auriez emporté, quels objets vous auriez emporté si vous aviez fait l'exode ou des choses comme ça. Parce qu'on ne va pas dire, vous auriez suivi Pétain où... Rires

JG

Ah bon ? Rires

CGP

ça on ne pourra pas... Voilà, mais dans le côté immersif quand on a fait l'exposition Dans la peau d'un soldat, parce que je ne sais pas ce que vous appelez vous immersif, ce serait intéressant que vous me donniez votre définition mais on avait par exemple dans l'exposition, Dans la peau d'un soldat, on avait abordé la partie justement sur la mort et les blessures on a fait une sorte de sas. On passait justement avant c'était, je crois que c'était un truc sur les jeux, il y avait toutes les thématiques, comment manger, comment se laver, comment dormir, comment... enfin voilà et à un moment donné c'était le sujet sur la mort et les blessures, les traumatismes, et on faisait passer les gens, le public dans un sas tout noir et on entendait uniquement, il y avait juste une toute petite ampoule qui brillait et on faisait le bruit du battement de cœur. Alors c'était hyper... fiou.... mais voilà ça c'est un peu immersif mais en même temps c'est, c'est pas immersif d'une situation vraiment réelle mais c'est l'immersion dans la peur finalement, la peur de la mort, la peur du danger, c'est en fait mettre en situation, d'une situation de peur, d'un soldat qui fait son attaque. Et pourtant pas du tout d'attaque, de combat, de tout ça c'était vraiment le cœur qui bat. Et ben ça a tout de suite impressionné... Et puis ça permettait de rentrer justement dans la « partie mort » de manière... (souffle...) un peu...

JG

Ah oui, c'est vachement intéressant. D'accord. Mais c'est toute la question justement qu'est-ce que c'est finalement l'immersion, c'est toute ma question parce que en fait oui il y a la reconstitution fidèle historique etc. mais on ne pourra jamais vraiment, on ne pourra jamais nous être en 1940 ou dans la tranchée donc il y a toujours un petit biais y'a toujours un petit décalage et du coup c'est ça qui est intéressant c'est de voir comment on traite ça et comment on se sert aussi de ça, qu'est-ce qu'on en fait ? Là pour le coup c'est intéressant de voir que ça sert à, préparer, la thématique...

CGP

Préparer la transmission en effet d'un sujet en particulier. Mais sans que ce soit une transmission en tant que telle, (inaudible), on ne transmet rien à part le sentiment. C'est ça, c'est du sentiment

finalement, d'est de l'émotion finalement c'est de l'émotion complètement universelle mais qui permet de préparer effectivement à la transmission de ce qui suit.

JG

Mais est-ce que le musée ne doit pas aussi transmettre des émotions ?

CGP

Bah... c'est toute la question, c'est là la question ou, est-ce qu'on fait de l'entertainment est jusqu'où on va et est-ce qu'on est là pour faire... Parce que les émotions c'est beaucoup plus dans le cinéma par exemple, c'est beaucoup plus. Voilà dès qu'on se met en... Mais on peut avoir des émotions en regardant un objet. Comme on peut avoir une émotion quand on est devant un tableau et une sculpture. On peut avoir l'émotion en voyant, et c'est ce qu'on montre souvent aussi, c'est des objets, je pense qu'on doit la voir là-dedans, comme c'est voilà, ça c'est quand même très impressionnant, quand on le voit. Voilà et donc là tout d'un coup on voit où alors quand on voit le bivouac de Napoléon et qu'on se dit mais c'est là-dedans qu'il dormait quand il était avec ses troupes ? Sur un petit lit de camp de rien du tout ? On peut avoir des émotions par l'objet, voilà, par l'objet et l'histoire de l'objet, après c'est vrai que on pourrait... Après si on avait plein de moyens... Rires ... Et je pense que si on avait vraiment les moyens, on irait beaucoup plus dans une démarche peut-être où on pourrait s'approprier un peu plus les émotions d'une situation et qui permettent de mettre en fait en situation de comprendre même si on ne transmet pas tout de suite, on met en situation de comprendre peut-être. Quand j'ai préparé ma fille qui préparait son bac d'histoire, cette année en première, sur la Révolution française, elle avait à la fois une partie bon, son livre d'histoire etc. et puis je lui ai montré des films et elle m'a dit que ça lui avait permis de, d'identifier mieux, de faire mieux les liens entre les événements. C'est souvent la problématique qu'on trouve en fait, c'est... On peut, les liens on les fait en allant plus loin toujours. Soit en regardant un film, on peut aussi lire un livre, un roman historique ça permet aussi de comprendre mieux pourquoi il y a eu telles décisions parce que quand on prend le cours d'histoire parfois c'est un peu factuel. Et les liens ne sont pas forcément, les connexions ne sont pas forcément faites. Ça, ça dépend aussi un peu de la pédagogie aussi du prof mais... Et donc parmi les différents moyens de, d'appréhension et de connexion justement de cette histoire et ben on arrive, le musée en fait partie. Et le musée se transforme aujourd'hui effectivement pour qu'on puisse encore plus essayer d'arriver à, à donner envie au public de venir apprendre en s'amusant. Voilà c'est, il y a différents défis, le défi aussi c'est qu'aujourd'hui ben les jeunes ils ont besoin d'être amusés quoi, c'est beaucoup l'approche aussi Montessori, c'est l'approche de s'amuser, d'apprendre en s'amusant.

JG

En s'amusant oui complètement. En plus, tous les outils technologiques qu'ils ont à disposition...

CGP

Donc après à nous d'être juste aussi dans qu'est-ce qui fait qu'on apprendra, Qu'est-ce qu'il fait que c'est juste pour avoir de la fréquentation, de la billetterie et ça il ne faut pas tomber là-dedans. C'est là-dessus que, quitte à ce que ce soit plus difficile encore, mais il faut trouver des mécènes qui vont nous aider à travailler sur des supports innovants, sur du mécénat de compétences, mais c'est vrai c'est beaucoup toujours beaucoup de travail, c'est long, c'est toujours en plus du reste. Voilà.

JG

D'accord c'est vraiment intéressant.

CGP

Voilà il y avait eu un sujet qui était sur la première guerre mondiale vous savez qu'il avait eu une mission du centenaire, ils ont édité des... J'en ai plus...

JG

Vous aviez eu un jeu non, immersion 14 18

CGP

Alors voilà, c'est là-dessus que je venais, parce que ça c'est nous, on les a accueillis, ça se passe sur l'extérieur ça vous pouvez le garder si... Il y en a eu plusieurs et je ne vais pas tout donner ça c'est... Mais si vous voulez vous renseigner auprès de la mission centenaire qui existe plus trop mais... Sinon il y en a aussi certainement à la bibliothèque. Ça c'est tout ce qui s'est fait comme projet, chaque année du centenaire. Voilà.

JG

D'accord c'est énorme

CGP

Oui. C'est dans toute la France. Et je pense que là, je ne sais pas si c'était cette année-là, ... Pour le... Bon ça je vous le laisse, je vous le laisserai mais en tout cas oui il y avait le projet avec la carte qui était au sol et le dispositif augmenté mais ce n'était pas nous qui le gérons ça. C'était à la demande de la mission centenaire, projet Michelin je crois, avec la carte c'était des cartes, c'était une carte de France avec un dispositif immersif, je ne l'ai pas fait, j'ai pas eu le temps.

JG

Je me posais la question parce que du coup je questionne un peu et je me dis immersion, en quoi on est dans l'immersion, est-ce que c'est parce qu'on est dans un petit écran, qu'on va passer les avions mais du coup je me demande poser un peu cette question de savoir est-ce que c'est vraiment immersif et comment les gens ont reçu, est-ce que...

CGP

Oui alors ça comme c'était pas nous, ce n'était pas notre projet on a pas trop d'informations là-dessus, et encore moins de, comment est-ce que les gens l'ont reçu, il faudrait se renseigner auprès d'eux directement et là je pourrais vous donner les contacts, je les ai pas ici mais je pourrais vous les donner.

JG

J'aimerais bien questionner un petit peu parce que même si je suis obligé de me limiter à la tranchée mais du coup je regarde un peu ce qui se fait ailleurs

CGP

Et là en fait des gens marchaient sur une carte géante, c'est une cartographie qui était sur le sol en extérieur pour voir un peu les lieux des combats, et il y avait un truc...

JG

Du coup c'est casque ou c'est réalité augmentée ? Je n'ai pas réussi à savoir, j'avais l'impression que c'était de la réalité augmentée

CGP

Je ne saurais pas vous dire, comme moi je ne l'ai pas fait...

JG

Vous aviez eu l'escape game aussi Assassin's Creed aussi ?

CGP

Alors oui, l'escape game c'est, alors je ne l'ai pas fait non plus, non je ne fais jamais ces trucs-là. Ça... C'était sur la trace de Napoléon. Mais c'est pas vraiment un escape game c'était plutôt un Inside game, une sorte de parcours avec des clés, donc c'est vrai que c'était avec un dispositif de guide numérique, enfin avec le téléphone, l'application, donc il y avait des réponses et en fonction des réponses on se dirigeait vers... Il y avait des personnes qui sont là pour nous aider...

JG

Elles étaient costumées non ? J'ai vu la vidéo c'était chouette

CGP

Oui c'était chouette. Il faut que je regarde ce qu'on avait pour l'exposition...

JG

Vous me parliez des reconstitutions, depuis quand vous en faites ? Est-ce qu'il y en a toujours eu, j'aimerais bien savoir ce qui a motivé...

CGP

Ça je ne saurais pas dire, parce que là, je ne suis pas là depuis si longtemps que ça, je suis là depuis 2016... Ça c'est moi j'en ai pas connu beaucoup ici et ça s'est fait pas mal, le bivouac de Napoléon c'était l'année dernière pour la nuit des musées. On fait donc chaque année à la sainte-barbe une forme de reconstitution aussi, c'est des tableaux historiques qui permettent, avec des vrais artilleurs, qui sont déguisés.

On a fait aussi pour l'exposition mousquetaires, on avait fait venir des prêteurs qui venaient faire des présentations d'escrime en fait, où ça où à l'épée et ils étaient costumés.

JG

C'est une présentation ou une reconstitution de combat en fin d'année...

CGP

C'était une forme de combat mais simulé. Si on avait fait un truc c'était quoi, c'était dans la peau d'un soldat... où on avait fait faire des formations en tortue, des formes avec des boucliers etc. donc ça ça avait été sympa. Avec évidemment des formats pour les enfants et des formats pour les adultes. Après on a des visites costumées aussi donc ça c'est une forme d'immersion. Des visites costumées pour les enfants et les adultes qui ont envie d'être costumés avec.

JG

Oui, et alors est-ce que les adultes se prêtent plus que les enfants ou pas

CGP

Non, les enfants se prêtent souvent plus mais je pense que ça, il faudrait demander à la personne en charge de la médiation et des ateliers. Mais, c'est souvent par le biais des enfants. Voilà. Oui la façon de faire les ateliers aussi, peut être une façon d'être immersive. Parce que par exemple du page au chevalier, on montre un petit peu les différentes façons d'avoir un blason, de se faire... Et en fait à la fin on se fait adouber chevalier ou je ne sais pas quoi... Donc c'est une forme pour l'enfant en tout cas, d'être, de s'amuser à être lui-même un chevalier, voilà.

JG

Bon je ne vais pas encore vous poser des millions de questions, je vais essayer de m'arrêter. Non non parce que je, je regarde si je vous ai posé les questions essentielles enfin celles qui sont le plus importantes vraiment, je pense qu'on a fait le tour mais c'est vrai que cette question de l'immersion qu'est-ce que c'est l'immersion en fait, enfin, moi j'ai choisi de travailler sur le dispositif immersif tridimensionnel où vraiment on rentre dans l'espace, qu'il soit physique, réel ou numérique. Donc casque de réalité virtuelle, donc je vais aller voir aussi d'abord la borne Timescope par exemple où on est a priori dans l'immersion ce genre de choses. Mais c'est vrai que c'est pas moi qui m'intéresse donc finalement c'est ce qu'on appelle reconstitution beaucoup, ou ce qu'on appelait beaucoup de reconstitution et quand je vois aujourd'hui beaucoup de dispositif immersifs non numériques, c'est de la reconstitution historique. Donc il y a ce changement de terme qui est intéressant

CGP

Oui, c'est un des aspects de l'immersion

JG

Oui complètement. Mais c'est vrai qu'on peut le décliner, l'immersion, ce que j'ai pu lire moi, des chercheurs en sciences de l'infocom est-ce que quand même je suis très infocom, il y a vraiment cette question d'avoir l'impression d'être sorti de son monde originel, on est là et puis tout d'un coup on a l'impression qu'on est ailleurs.

CGP

Oui c'est ça, moi c'est ce que j'imagine quand on parle d'immersion. Et c'est pour ça que je dis qu'aujourd'hui nous on ne fait pas.

JG

Mais quand même en fait vous en faites plein je trouve

CGP

Oui mais pas complètement. Pas au sens où on est complètement intégré, on approche, on a des approches immersives mais on ne fait pas d'immersion à proprement parler. On est pas plouf, dans un environnement complètement autre et qui voilà, qui met en scène finalement, en situation les visiteurs. Ça non.

JG

C'est vraiment intéressant, une approche immersive. Après est-ce qu'il y a besoin d'avoir, que l'environnement soit entièrement maîtrisé et reconstitué ou est-ce que finalement des petites choses-là, comme le sas, on a juste une petite lumière un bâtiment de cœur et c'est l'imaginaire qui fait le reste, c'est ça aussi qui est intéressant...

CGP

Après on fonctionne après les moyens... Rires

JG

Mais ça marche aussi

CGP

Oui bien sûre

JG

C'est, je sors un peu de l'interview mais à côté je travaille sur un projet d'installation alors immersive, artistique documentaire sur les questions du génocide je suis en early stage, on commence, je suis accompagné par une association dont je fais partie qui s'appelle Les Storygraphes, qui travaille sur des nouveaux médias, on fait de l'accompagnement, de la diffusion, un festival, on fait des résidences d'écriture, des séances de médiation VR. On essaye d'explorer un petit peu tout, et on avait tous envie de travailler sur la production et j'ai proposé ce projet l'année dernière qui a été très bien accueilli et donc on a commencé à l'écrire, c'est récent, on est rentré dedans en octobre je pense. On a été sur le smart lab du Fipadoc qui est un festival dédié au documentaire, on a eu la chance de l'intégrer, d'être entourés pendant deux jours c'était génial. Vraiment expérience incroyable et puis du coup on a gagné, on a été sélectionné par le Sunny Side of the doc, pour aller présenter notre projet, on va avoir des rendez-vous en one to one tout ça et tout donc c'est vraiment chouette et du coup-là on est en train de rentrer vraiment dans la réflexion de l'installation, et d'écrire, et donc j'ai commencé à faire ma première maquette du premier chapitre de la voix off et du coup justement le battement de cœur, c'est forcément quelque chose qui est arrivé rapidement surtout dans l'introduction, le premier chapitre ou j'explique un petit peu... Parce que en fait je pars de mon point de vue, ce que je veux montrer ce n'est pas le génocide, je ne veux pas qu'on le revive hein voilà... Pas du tout mais un petit peu mon point de vue, mon histoire, parce qu'en fait c'est mon papa qui est rwandais et qui est aujourd'hui exilé au Danemark, ma mère est française et donc en fait ni l'un ni l'autre ne m'ont jamais vraiment parlé de cette histoire. Ma mère ne se sentait pas légitime et mon père vit ce traumatisme toutes les nuits j'ai envie de dire, et il a pas envie d'en rajouter une couche, il a pas envie de me le transmettre mais ils m'ont poussé toujours. Et c'est vrai que du coup j'ai fait plein de recherche, j'ai été chercher des petits bouts un peu à droite à gauche, j'ai rencontré des rescapés, je suis parti au Rwanda, j'ai visité les mémoriaux et je pense que c'est ça qui est m'a aussi...

CGP

Bernard, pour le coup c'est complètement immersif là, c'est les lieux. C'est comme aller visiter Auschwitz c'est... Ou la maison d'Anne Frank, là on est complètement, on rentre là pour le coup, dans l'univers où ça s'est passé.

JG

C'est vrai qu'il y a quelque chose qui n'est pas palpable mais qui est fort

CGP

Et ben les murs... On est... Les histoires à raconter, les lieux même si ce n'est qu'un champ de rien du tout c'est que ça s'est passé là que les arbres ont vu des choses et voilà, c'est clair...

JG

Mais c'est vraiment... Et du coup ce rapport au lieu... C'est pour ça que j'ai choisi de travailler sur les dispositifs de reconstitution tridimensionnelle parce que ce rapport au lieu il me questionne beaucoup

CGP

Alors nous on a un dispositif un peu tridimensionnel qui va être mis en place dans l'exposition Comme en 40, qui est la ligne Maginot. Donc la ligne Maginot qui était le grand truc de l'époque, on va la mettre parce qu'on peut aller les visiter, les lieux de la Ligne Maginot ça vous savez ? Ça il faut peut-être voir ça parce que du coup il y a, là pour le coup c'est des lieux, dans les deux projets ça c'est très intéressant et donc nous on va reconstituer un bout de ligne Maginot et on va créer une sorte de film multimédia comme si on voyait justement ce qu'il se passe... Donc ça c'est une forme d'immersion.

JG

Sous casque du coup ?

CGP

Je ne sais pas encore mais ça je peux vous mettre en rapport avec les personnes qui travaillent sur le sujet, ou voir venir voir le sujet en soi, ça va ouvrir le 1er avril. Je ne sais pas quel est votre...

JG

En fait j'ai jusqu'en juin pour faire on va dire le plus gros des entretiens sachant que je voulais aussi faire une enquête du public mais mon directeur m'a dit attention...

CGP

Ah, ça c'est un énorme boulot... Si vous voulez quelque chose d'assez pertinent...

JG

C'est ça. Mais je me dis peut-être au moins ne serait-ce que l'approcher et puis peut-être prendre un dispositif, je pensais avoir War Remains qui est un dispositif de réalité virtuelle, donc c'est américain, c'est Dan Carlin, star du podcast américain qui a fait ça, mais du coup on a une super installation et les reconstruit les tranchées avec des murs qui vibrent, avec du froid, du chaud, enfin je me suis dit mais c'est génial et apparemment ils vont sortir une version en ligne donc je me suis dit pourquoi pas peut-être faire un test entre publics américains-français, ne serait-ce que pour avoir quelques éléments, un petit peu toucher du doigt... Au Puy-du-Fou c'est sûr que je vais faire quelques entretiens, j'ai besoin de confronter parce que, on travaille quand même pour le public donc j'ai besoin de savoir comment le public le reçoit. Et du coup ça va être chouette, ils ont une tranchée donc là c'est vraiment les comédiens, en costumes de soldats qui passent... Je trouve que c'est assez intéressant. Donc je ne sais pas si j'irai jusque-là il faut que je m'arrête quand même ce sera peut-être l'objet du post-doc.

CGP

C'est vraiment un sujet intéressant

JG

Et puis je me plais c'est vrai que ça m'intéresse, ça me passionne donc je vais continuer pas mal dans cette voie là et donc bon si tout va bien on finit les entretiens, sachant que je vais voir pas mal de gens, je vais à Verdun par exemple, la tranchée de Chattancourt forcément, enfin je voudrais voir un petit peu de tout, la tranchée originelle, est tranchée reconstituée sur le champ de bataille, la tranchée reconstituée à côté du champ de bataille, qu'on reconstitue dans l'espace du musée et du coup il y a différentes formes aussi, plus ou moins immersives, on peut plus ou moins rentrer dedans. Meaux par exemple on ne peut pas vraiment dedans, on reste un peu à la frontière, il y a quand même une barrière. J'ai trouvé un escape game aussi, donc le spectacle du Puy-du-Fou et puis après en terme de réalité virtuelle il y a pas mal de choses, du film

interactif, du jeu, c'est l'agence d'images de la défense qui fait ça. Je les rencontre dans 10 jours, voilà la borne de Timescope aussi du coup j'essaye d'explorer, de comparer tout ça, et du coup c'est pas mal de boulot.

CGP

Oui et puis c'est beaucoup de temps

JG

Oui, mais je le fais par passion, je suis vraiment... Je suis autofinancée, c'est une reprise d'études aussi. En fait j'ai voulu faire un premier doctorat, je voulais travailler sur la muséologie coloniale et je n'ai jamais trouvé de fond. A l'époque j'étais un peu jeune et donc je me suis dit bon bah on va attendre, je verrais bien et puis j'ai rencontré mon directeur de recherche en 2016, janvier 2016 il me dit pourquoi tu ne reprends pas tout ça pourquoi ça fait ça t'intéresse pas... tout ça. En fait j'ai refait un Master en communication parce que je voulais aussi me remettre un petit peu dans le bain de l'université parce que cinq ans après, la recherche j'ai un peu perdu. Et après voilà j'ai repris et voilà sans financement, sans rien.

CGP

Et du coup vous êtes enseignante aussi pour financer tout ça

JG

En partie mais pas que. En fait à la base je fais de la médiation de la culture et du patrimoine, je suis vraiment spécialisée même patrimoine musée un peu archéologie je dirais même, donc je travaille un petit peu de consulting, mais un petit peu, de la formation aussi

CGP

Auprès de qui exactement ?

JG

Alors musées, communautés de communes, j'ai travaillé récemment par exemple pour la maison de l'ours à Saint Lary Soulan, dans les Pyrénées, qui a un ours pour le coup et qui a un projet d'ouverture, ils veulent ouvrir un parc avec un espace adapté pour Ludo qui est aujourd'hui dans une espèce de fosse en béton qui est vraiment minuscule surtout quand on sait la place dont ils ont besoin et donc voilà il y a un projet de centre d'interprétation, donc je les ai accompagné sur la partie conseil, scénographie et scénographie immersive, parce qu'il y avait un tunnel, on rentre dans les grottes tout ça. Donc là par exemple je les ai accompagnés sur ça. Sur les formations écoles publiques, écoles privées, université ça dépend des besoins, j'ai une école de com avec qui je bosse beaucoup à Toulouse qui est l'Iseg peut-être vous connaissez, ils ont un campus ici. Je travaille pas mal avec eux, la fac de Toulouse, Toulouse III, j'étais à Tours aussi cette année donc j'essaime un peu et après je fais un peu de communication pour le coup je travaille notamment avec Art of Corner qui est spécialisé dans la culture. On a fait le l'atelier de Bourdelle. C'est lui qui m'a donné je pense le vrai gout de la réalité virtuelle parce que j'ai commencé à bosser avec lui c'était 2016, c'était un peu le début on n'en entendait parler, il y avait les cardboards, mais... Moi je reprenais, je cherchais mon sujet justement de thèse et le jour où j'ai essayé, je me suis dit alors je travaille sur ça, je ne sais pas comment mais je travaille sur ça. Parce que ça fait appel aussi à tous moi ce qui m'intéressait dans mon travail et je me suis rendu compte aussi que mon tout premier projet de médiation ça commence à faire maintenant, plus de 10 ans, mais c'était donc, j'ai travaillé sur les journées du patrimoine dans un petit village qui s'appelle Vieille-Toulouse qui est le site archéologique gaulois qui a précédé le rôle le site romain où se trouve la Toulouse actuelle, et du coup j'ai tenu mordicus à faire venir des gaulois donc une association de reconstitution, Vieille-Toulouse, commune un peu élitiste en terme de culture qui me disait non on va faire des conférences ont fait des expositions mais alors des gaulois qui se battent c'est hors de question. Et c'est vrai que j'étais en est vraiment et ça a été génial de voir la réaction du public, on a fait un banquet, ils ont attaqué le banquet par surprise et les gens en parlent encore aujourd'hui.

CGP

Mais c'est génial ! Ah oui c'est sûr, c'est génial de le vivre par l'émotion comme ça. Nous on a des, la facilité qu'on a nous aujourd'hui c'est qu'on a des gens qui sont tout à fait partant pour ce type d'opérations là en interne, dont la directrice adjointe, qui adore ça et on a même des conservateurs qui sont des reconstituteurs à leurs heures. Donc les conservateurs de département anciens, et les mousquetaires, et les combats de chevalerie le week-end, donc en fait on a la personne qui gère le département moderne qui elle adore tout ce qui est War game, elle est complètement dans l'univers des jeux, des jeux vidéo, etc. et donc elle est complètement là-dedans et d'ailleurs elle propose, un des sujets qui va être proposé qui n'est pas pour tout de suite qui va être la guerre des sexes. Ça va être encore un autre sujet... Mais ça va être intéressant. Donc on a des personnalités en interne qui sont très différentes, qui sont déléguées à la conservation, mais qui ont chacune une touche très, là dans ceux qui travaillent pour le département contemporain on a des collectionneurs. À la base on a des collectionneurs, c'est souvent des passionnés. Donc forcément les passionnés, un peu comme vous, ça fait passer plein de choses. Mais en effet, faire vivre des opérations comme ça, ça se fait par exemple aussi, alors c'est pas tout à fait la même chose, mais en gros, je crois que c'est Rambouillet, non c'est pas Rambouillet mais Vaux-le-Vicomte fait beaucoup de soirées costumées comme ça se faisait beaucoup à l'époque, de nuit machin...

JG

Et oui j'en ai entendu parler, avec les robes, tout ça ça c'est super ça. Mais c'est vrai que de vivre les choses,

CGP

Ah bah c'est pas la même chose

JG

Bah ouais, on crée des liens différents, des souvenirs...

CGP

Oui on se prend, enfin se mettre aussi des personnes en situation de jouer un rôle, de ben, de cinéma un peu. Donc c'est de cinéma, parce qu'on sait que c'est faux donc c'est de cinéma ou de théâtre et tout à coup d'être acteur.

JG

Ou de se requestionner aussi, parce que ce que vous faites dans l'expo Comme un 40 il y a aussi ce questionnement...

CGP

Ça pour nous c'est permanent, c'est toujours l'objectif c'est à chaque fois qu'on puisse donner des clés de compréhension pour que l'on puisse se poser des questions, se reposer des questions différentes, aborder ou questionner un peu nos schémas type. Les guerres secrètes, des espions etc. On a par exemple une filmographie incroyable ou des romans incroyables qui nous ont donné des images de l'espion qui ne sont pas du tout juste. Ou pas forcément juste donc toute notre exposition était aussi sûr qu'est-ce que, qui étaient ces fameux espions, comment est-ce qu'ils vivaient, et ...

JG

Et oui de démonter l'image...

CGP

Voilà de décortiquer un peu aussi pour rétablir un petit peu, un petit fond de vérité aussi et donc du coup de forcément questionner cette image reçue. Parce qu'on a forcément des images reçues dès lors qu'on était pas en immersion, dans le vécu des choses. Et les témoins, les témoins dès qu'on peut on les met en scène. On a fait des expositions, Guernica, on a pas fait de mises en scène de témoins exactement mais quand on a fait notre voyage, on a fait un voyage de presse, où on a emmené les journalistes français à Guernica, pour voilà parce que c'est aussi un village qui a justement vécu ça. Et on a fait rencontrer des personnes qui avaient connu des bombardements à Guernica et donc ça a fait l'objet, après on les a emmenés à Guernica puis

voir le tableau de Guernica après, et ça a fait l'objet d'articles de presse qui étaient beaucoup plus fouillés et plus sur la personnalité de cet homme-là, et, sur son histoire. Donc là on va plus loin encore que...

JG

C'est vrai que dans le témoignage, j'ai l'impression qu'il y a quelque chose de particulier

CGP

Bah oui, mais bon pour la Première Guerre mondiale c'est fini il n'y a plus de témoins. On a la plaque du dernier poilu, Lazare Ponticelli

JG

Ici ?

CGP

Oui, on doit la voir quelque part. Bah oui parce que c'est à sa place.

JG

C'est vrai que j'en parlais avec Rémi Cazals, le témoignage pour la Première Guerre mondiale c'est quelque chose de très, c'est une entrée assez courante quelque part, c'est un peu vulgairement mais quelque part, on le retrouve un peu partout en fait, il y a toujours des bouts de témoignages quelque part cachés dans le dispositif et c'est intéressant mais c'est vrai que...

CGP

Ben le témoin, c'est le passeur le plus évident, après on a des objets témoins mais c'est pas la même façon de raconter. Rires. Par les êtres humains, l'objet il est animé avec ...

JG

Ça marche merci, bon je pense que je vais vous laisser tranquille quand même, ça fait 1h30 que je me questionne

CGP

Oui mais c'est intéressant !

JG

Merci !

Retranscription entretien : Elena Le Gall, directrice musée de la Grande Guerre de Meaux

Date : 30 mars 2020

Interviewé.e : Elena Le Gall, directrice du musée de la Grande Guerre de Meaux entre 2018 et 2020

Retranscription

Janaine Golonka (JG)

Alors, juste pour rappeler un petit peu le cadre, je suis en deuxième année de thèse, à l'université Toulouse III, en sciences de l'Information et de la Communication et donc je travaille sur les dispositifs de reconstitution tridimensionnel des tranchées de la 1ere Guerre Mondiale, et de manière un peu plus générale, sur les questions de l'immersion dans les mémoires de guerre. Numérique et non numérique du coup, c'est vraiment assez large, ce qui m'intéresse en fait c'est aussi de comparer un petit peu les différences entre chaque dispositif tout ça. Alors, ma première question c'est, comment on présente la guerre au musée selon vous ?

Elena Le Gall (ELG)

Au musée de la Grande Guerre ?

Moi

Oui

ELG

Le musée de la Grande guerre a ouvert en 2011 autour de la collection d'un particulier, donc le musée a été construit et le parcours a été imaginé autour de cette collection, la collection de Jean-Pierre Verney qui avait lui pour objectif de raconter l'histoire de la Première Guerre mondiale à travers les objets de la manière la plus pédagogique possible, la rendre accessible cette histoire au plus grand nombre, donc de faire quelque chose de très grand public et de donner un regard le plus universel possible sur cette guerre, sur ce conflit, que ce soit du point de vue du soldat, mais pas que, également des civils, c'est pour ça qu'on a une partie consacrée par exemple aux femmes, aux civils, et à l'arrière dans le musée et également de pouvoir aborder toutes les nations et parler de toutes les nations qui ont pris part à ce conflit. Donc on a notamment une collection d'uniformes qui nous permet d'aborder quasiment toutes les nations qui ont pris part au conflit, il nous en manque 2 ou 3 je pense.

Donc à partir de cette collection, le conseil scientifique a réfléchi et imaginé un parcours et donc, effectivement, on est pour moi, un musée très grand public, qui a pour vocation de s'adresser à tous et donc le parti pris ça été également l'immersion. Donc on a un parcours chronologique, qui nous permet d'aborder le conflit de manière générale, en partant, donc, et qui met en relation, qui met en miroir le début du conflit, et on a choisi la première bataille de la Marne, pour parler du début du conflit et pour faire une référence à l'histoire du territoire puisque Meaux est situé sur le territoire de la première bataille de la Marne, et en regard, on a la seconde bataille de la Marne, en été 18 pour terminer et conclure sur ce conflit. Entre les deux, ces reconstitutions de tranchées, de tranchées physiques, des décors, un décor de tranchée française et un décor de tranchée allemande, séparées par un no man's land, et une tranchée virtuelle, là c'est un espace vidéo, qui propose au visiteur d'être à hauteur du regard d'un soldat, plongé dans une tranchée, face à 3 écrans et des miroirs, donc on a vraiment l'impression d'être au cœur de cette tranchée, et qui projette des films mélangeant des vidéos d'archives et des images de reconstitution, pour montrer les différents points, les différentes étapes de la journée d'un soldat, l'attente, le combat, l'hiver, l'été... enfin voilà, donc une vidéo d'une quinzaine de

minutes.. Donc là, à travers ce premier parcours qui prend ses racines en 1870 pour montrer comment, les origines, une partie, expliquer une partie des origines du conflit, on montre comment 14-18 a été un point de bascule pour passer du 19ème au 20ème siècle, en mettant en parallèle, entre 14 et 18 les équipements des différents soldats, et les différentes nationalités, et puis également les matériels, puisqu'on présente un avion, un Blériot de 1909, et puis dans la seconde partie un SPAD XIII. Donc comment on passe de l'avion d'observation à la chasse, comment on va passer aussi du cheval plutôt à la mécanique, puisqu'on va présenter du camion dans la seconde partie du parcours, un char, et l'évolution aussi des communications, on présente un camion colombophile au début du parcours et puis ensuite on va être sur quelque chose de plus technologique on va dire.

Donc ça c'est la première partie, et ensuite en parallèle de ce parcours chronologique, on a un parcours thématique, qui permet d'approfondir à travers 10 salles, qui permet d'aborder le conflit sous différents angles, depuis l'armement, donc là on va montrer comment 14 18 va être un laboratoire d'innovation et d'expérimentation donc les civils, les femmes, puisque il y a un espace transversal à toutes ces thématiques qui permet de parler de l'histoire des femmes et comment elles ont participé au conflit, que ce soit... c'est une question transversale à toutes les thématiques, donc on va rattacher la femme à toutes les thématiques, donc je disais l'armement, les civils, le travail à l'arrière, les collectes de fond, comment une économie de guerre va se mettre en place, le quotidien des soldats dans les tranchées, la médecine, on va revenir dans une de salles à tout ce qui est tactique, stratégie et les grandes batailles, donc, les colonies, la mondialisation, la marine, les réfugiés, les territoires occupés et les prisonniers de guerre et les États-Unis, puisqu'on avait une collection très importante consacrée aux américains donc on a toute une salle consacrée aux États-Unis. Vous n'avez pas visité le musée ?

JG

Et non, pas encore, c'était le but, je voulais venir le visiter et après vous rencontrer...

ELG

Voilà donc je vous fais une visite audio, je ne sais pas si c'est très facile de vous repérer, vous pouvez aller voir sur le site internet du musée il y a le plan, et sur ce plan il y a une légende qui permet de détailler les différents espaces et puis après vous pouvez peut-être mettre en lien avec des images des espaces...

JG

C'est vrai que j'ai vu j'ai regardé un petit peu ce que je pouvais trouver comme image de l'intérieur du musée mais sans l'avoir visiter c'est pas pareil, mais déjà ça me donne une idée précise de comment vous l'avez traités, c'est déjà bien

ELG

Voilà, l'idée à partir de ça, effectivement de rendre toutes ces collections, et certaines de ces pièces qui sont parfois uniques, puisque les chefs d'oeuvre du musée c'est sa collection d'uniforme, on a près de 120 uniformes complets qui sont présentés dans le parcours, donc c'est vraiment le point fort du musée de la Grande guerre et tout ce qui est objets du quotidien, notamment quotidien du soldat dans les tranchées, ou là, on a une collection consacrée à L'hygiène, l'alimentation, l'outillage et l'artisanat des tranchées qui est très très belle et très importante en terme de quantité.

Donc pour rendre accessible tout ça, effectivement on a fait le choix, puisqu'on a beaucoup d'uniformes de mettre en scène, de faire des mises en scènes dans certains espaces, à l'entrée du musée, on a notamment la reconstitution ou l'évocation d'une salle de classe, avec un mannequin, on a choisi d'utiliser pour certains espaces des mannequins dits hyperréalistes, c'est à dire, ils sont fabriqués sur mesure, ils sont blancs mais ils ont un visage, chacun a un visage, chacun a une identité donc il y a différents visages, différentes expressions et qui sont mis en scène et mis en mouvement. Donc par exemple pour évoquer la première bataille de la Marne, on traverse une vitrine aux côtés de ces soldats, de ces mannequins qui marchent, donc ça

évoque la marche et le départ au combat. Ils ont différents visages, différentes tailles etc pour représenter les différents uniformes, donc là on a une 40 d'uniformes pour parler de la première bataille de la Marne, uniformes des soldats des colonies, des soldats britanniques des soldats allemands et des soldats français.

Donc l'idée c'était de redonner une identité à ces hommes et à ces femmes, puisqu'on parle souvent de la 1ère Guerre Mondiale comme une grande boucherie, une masse, donc on donne souvent les chiffres, des millions de morts... donc l'idée c'est de redonner, de redire que derrière ces chiffres se cachent des histoires individuelles et raconter cette histoire, la rendre plus large, plus humaine à travers ces reconstitutions et ces mises en scènes dans les différents espaces du musée. Donc l'idée aussi était d'utiliser les métiers de l'art ? pour immerger, pour montrer, donc c'était aussi le choix de l'architecte de construire le parcours assez éloigné de l'entrée du musée. Pour qu'il y ait tout un cheminement déjà avant d'entrer dans le musée pour préparer le visiteur à la visite. Quand le visiteur se gare, il va pénétrer ensuite dans le parc du musée, et en entrant dans le parc du musée, il va déclencher des sons, d'abord des bruits de pas, d'hommes, de soldats, qui marchent en colonne, de chevaux, et plus on avance vers l'entrée du musée, plus les bruits vont évoluer et on va entendre des bruits de moteurs, des bruits d'avions, une explosion de bombes. Donc déjà il y a un concentré sonore dans le parc du musée qui reprend le propos des espaces muséographiques, donc on montre comment entre 14 et 18, voilà, la guerre va évoluer et on va basculer dans une guerre moderne et dans une nouvelle époque.

Donc ensuite, le visiteur est invité à entrer dans le musée, à monter au premier étage, et là, avant d'entrer dans le vif du sujet, d'être confronté aux collections, il y a une salle d'introduction, en fait le musée est conçu comme une machine à voyager dans le temps, donc c'est une salle vidéo, qui présente un film sur plusieurs écrans, c'est panoramique, on peut dire que c'est un 180 degrés, et là on va remonter le temps, depuis aujourd'hui jusqu'en 1870 qui est le début du parcours, et on va comme ça sillonner le 20ème siècle et la fin du 19ème siècle, et rencontrer les grands événements qui ont façonné notre époque, que ce soit des événements politiques, les guerres bien sûr, les grands conflits vont apparaître, la guerre du Vietnam, la Seconde Guerre mondiale etc.. mais aussi les innovations, puisque ce qu'on va montrer aussi dans le musée, on est un musée de guerre certes mais on est pas uniquement un musée d'histoire militaire, et donc on évoque les évolutions techniques, technologiques et sociales, qui sont engendrées par le conflit, donc c'est ce qu'on raconte dans la vidéo pour le 20ème siècle. Donc on remonte jusqu'en 1870 et on débute le parcours. Et tout au long du parcours, en parallèle de ces reconstitutions et l'utilisation de ces mannequins hyper réalistes, on va voir des multimédias, donc soit des sons qui vont accompagner les reconstitutions, de mise en ambiance, ou bien également des vidéos, puisqu'on a utilisé, on a travaillé avec l'Ecpad, vous connaissez ?

JG

oui, oui que j'ai rencontré sur l'expérience Apocalypse 14-18, je les ai rencontrés il n'y a pas longtemps.

ELG

Ok, donc ils nous prêtent, c'est un de nos partenaires incontournables, ils nous prêtent des images d'archives, photographiques et cinématographiques et donc dans le musée, on utilise pas mal de leurs vidéos pour recontextualiser, avant de voir ces mannequins qui partent à la première bataille de la Marne. On a des images de soldats qui partent en train pour le combat, au moment de la mobilisation, et dans ces reconstitutions de tranchées, on des images d'archives qui représentent les soldats à différents moments, à différentes époques, dans différents types de tranchées voilà puisque donc on montre, ce que pouvait être une tranchée, même si ce n'est qu'un tout petit bout de tranchée donc on voulait montrer d'autres types de tranchées, et également pour présenter les grandes batailles, on a deux films qui présentent Verdun et la Somme sur grand écran, en plus de cette tranchée virtuelle. Et à la sortie du musée, on a ce couloir de sortie qui nous fait remonter le temps, puisqu'on est remonté jusqu'en 1870, là on

va retourner jusqu' à notre époque donc on parle de l'entre-deux guerres, il y a un film qui parle de l'entre-deux guerres à la fin dans la dernière salle du musée, et comment la première va mener à la Seconde Guerre mondiale, et puis, dans cet espace de sortie, on a des projections sur des voiles qui sont présentés en hauteur où on va faire le lien entre les différents traités qui ont été signés à l'issue de la Première Guerre mondiale et les conflits du 20ème siècle, que ce soit au Moyen -Orient, dans les Balkans.. et on remonte le temps..

Donc là ces dispositifs muséographiques, on a fait le choix aussi dès le début, à la construction du musée de sortir certaines pièces de nos collections, puisqu'on a la chance d'avoir des multiples dans nos objets, et donc de les, qu'on a appelé nos objets martyrs et qu'on présente dans le musée et qu'on permet au visiteur de toucher. Donc dans chaque espace on a ses objets, soit cachés dans des niches soit fixés aux murs, donc qu'on peut toucher. Il y avait aussi l'idée, pour rendre immersif, à un moment, on a fait une reconstitution sur l'un des mannequins hyper réalistes on a reconstitué un uniforme bleu horizon, qui est une copie et que les visiteurs peuvent toucher, et à côté de ce mannequins, il y a des dispositifs qui permettent au visiteur de soulever, pour prendre connaissance du poids des paquetages des soldats, du poids d'un rouleau de barbelés et qu'ils devaient transporter dans les tranchées, ou bien d'une bombe ou encore d'une gamelle, d'un bout de viande, pour parler de tout ce qui était les corvées, notamment la corvée de soupe.

Et puis il y a les dispositifs multimédias dans le musée, avec des écrans qui permettent, soit de projeter, donc là des écrans plus petits, qui permettent de projeter soit des vidéos d'archives, pour remettre les matériels en situation, dans leur contexte de l'époque, et aussi proposer des jeux aux enfants, notamment un jeu sur les outils de communication de l'époque, (inaudible) Et aussi sur les uniformes à travers le monde, donc voilà, plusieurs dispositifs sont proposés au public.

JG

C'est super intéressant, c'est dommage que je n'ai pas pu le visiter avant de vous voir....

ELG

Oui ça aurait été peut-être plus facile d'échanger mais le contexte... on fait avec ce qu'on a

JG

Exactement. Rires. La première question que j'ai envie de vous demander c'est quels sont les retours des publics, est-ce que vous avez fait des enquêtes de public, j'imagine que oui... ?

ELG

Oui, alors, peut-être pour faire un point sur le public, on a en moyenne, 100 000 visiteurs par an, bon pour le moment c'est encore parcellaire, puisque le musée a ouvert en 2011, donc il y a eu l'effet d'ouverture en 2012 ou on a fait 140 000 visiteurs, ensuite il y a tout de suite on a eu le centenaire, donc en 2014 on a eu 135 000 visiteurs, en 2018, 120 000. Après, il y a eu des années plus creuses, en 2015 notamment l'année des attentats, on est tombés à 85 000 visiteurs, cette année ben je ne sais pas hein, ça va encore aussi être une année à part, et en tout cas, voilà, c'est en moyenne 100 000 visiteurs, cette année on a fait 100 000 visiteurs, hors centenaire, hors ouverture, hors tout. Donc la répartition, nos publics, c'est principalement des franciliens, entre 60 et 70% de franciliens et très peu d'étrangers encore pour le moment, puisqu'on est à 5% avec principalement des anglo-saxons, des Américains et des Britanniques.

JG

Comment vous l'expliquez ça ?

ELG

Parce que les américains et les britanniques ont une forte tradition du tourisme de mémoire et ils vont avant tout sur les tombes de leurs ancêtres, donc dans les cimetières, et donc les britanniques vont dans la Somme, qui est un territoire identifié par eux comme un territoire de mémoire et donc ils vont plutôt à Thiepval et à Péronne, les américains, ils passent par chez nous, donc on pourrait essayer d'en capter un peu plus, ils vont dans les cimetières,

éventuellement vers Château-Thierry dans l'Aisne, ils vont sur les sites plutôt connus, et Meaux n'est pas encore identifié comme un territoire de mémoire. D'ailleurs, la plupart des visiteurs qui viennent encore aujourd'hui au musée, presque 10 ans après l'ouverture, demandent pourquoi il y a un musée de la Première Guerre mondiale à Meaux, donc il y a encore un travail à faire de valorisation de la mémoire du territoire...

JG

D'accord, et dans vos publics franciliens, est-ce que vous pouvez me décrire un peu plus les différents profils ?

ELG

Alors pour les typologies de public, on a 35 à 40 % de scolaire, on a 5 à 8 % de groupes ça dépend des années et le reste donc si on peut dire 60, plus de 60 % d'individuel, 55 à 60 % d'individuels. Donc c'est plutôt des familles nous notre cible c'est les familles, le grand public et d'ailleurs on a une offre qui nous permet d'attirer ce type de public et de répondre aux attentes de ce type de public que ce soit déjà à travers la muséographie, le parti pris du musée dès son ouverture et aussi toute la programmation culturelle qu'on a développé, donc on a des outils pour les jeunes publics, un livret jeu, un audioguide pour les adolescents, on a aussi des ateliers, des visites ateliers pour les enfants et les familles à partir de cinq ans à chaque vacances scolaires et une fois par mois, on propose des événements gratuits et grand public par exemple en février on a proposé le premier salon du jeu d'histoire, donc là on a fait escape game, war game, on a eu 1000 visiteurs donc c'était bien pour une première édition, en mars on a fait notre cinquième édition du salon BD, donc là on invite des auteurs BD qui ont travaillé sur la guerre donc pas forcément que sur la Première Guerre mondiale, cette année la thématique c'était guerre industrielle et mécanique donc on a invité des auteurs qui avaient travaillé sur la guerre de Sécession, la guerre du Vietnam, la Seconde Guerre mondiale, la Première Guerre mondiale bien sûr, à présenter leurs albums et à les dédicacer au musée et puis à faire des visites guidées à deux voix dans les espaces du musée parce que souvent c'est des auteurs qui, quand ils travaillent sur des thématiques historiques, qui ont beaucoup fouillé leur sujet pour écrire et pour dessiner. Et donc avec un médiateur du musée dans des espaces du musée qui correspondent à la thématique qu'ils ont traité dans leur album, on leur demande d'expliquer comment à partir du matériau historique ils mettent en fiction leurs albums. Donc ça marche très bien. Au mois d'avril, habituellement, le premier week-end d'avril on fait un grand week-end de reconstitution historique. Donc là on invite des associations de reconstituteurs à planter leur bivouac dans le parc du musée et ils présentent, ils sont en uniforme, donc on a tous les ans un peu plus de reconstituteurs. Cette année on devait avoir plus de 300 reconstituteurs en tenue, différentes tenues, différents uniformes, différentes nationalités et avec du matériel donc il y en a qui sont spécialisés dans l'artillerie, les canons, d'autres dans les chevaux, on aura un char qui roule, il y en a qui sont spécialisés dans la cuisine d'époque, d'autres dans le matériel médical, on a un pipeband, on a une fanfare, enfin voilà c'est très ludique pour découvrir le sujet, l'artisanat de tranchée voilà... Ça se sera proposé en septembre du coup on a décalé. Au mois de mai, on participe toujours à la Nuit des musées, on propose souvent une enquête au grand public donc l'année dernière on avait fait un escape game, cette année c'est aussi décalé puisque le ministère a décalé la Nuit des musées et ce sera comme un Cluedo géant avec des comédiens. Ce sera la troisième fois qu'on fera ça, ça marche très bien, donc à chaque fois les médiateurs culturels imaginent un nouveau scénario

JG

Donc vous le faites en interne ? C'est pas une société...

ELG

Oui pour la Nuit des musées. On a la chance d'avoir cinq médiateurs culturels. Au mois de juin on propose, on participe, on propose un événement aérien, tous les deux ans à Meaux, il y a un meeting aérien à l'aérodrome et donc pour la deuxième année on se joint au profil du meeting

et on propose un spectacle aérien au-dessus du musée, une reconstitution de combat avec des avions d'époque. Et donc on n'en profite pour inviter, pour parler de l'aviation en 14 18. Donc là on espère que ça aura lieu, c'est le dernier week-end de juin, on verra bien. Donc en septembre, classiquement, on fait des Journées du Patrimoine, donc on invite à découvrir les coulisses du musée, souvent on met en avant les opérations de restauration, les réserves... En octobre, on travaille avec le service des sports de la ville de Meaux, il y a un trail qui est organisé sur le circuit de la première bataille de la Marne. Le 11 novembre nous on est ouvert, c'est l'anniversaire du musée bien sûr l'anniversaire de l'armistice donc on travaille autour, en général on propose un événement littéraire autour des écrivains de la Première Guerre mondiale. En plus cette année il y aura l'entrée des cendres de Genevoix au Panthéon et puis, Péguy est mort à 3 km de Meaux en septembre 14. Et en décembre en général, on fait un concert dans les collections. On invite des associations d'amateurs, de jeunes à venir chanter, à venir se présenter devant le public au cœur des collections. Donc voilà, programmation très grand public qui en parallèle ne nous exonère pas d'une programmation scientifique mais qu'on essaye de rendre le plus possible accessible, puisqu'on a une grande exposition temporaire chaque année, conçu par le service de la conservation où on a souvent de nombreux prêteurs et on essaye de travailler avec des grandes institutions nationales ou internationales, donc pour notre exposition 2019 on avait des prêts de l'Impérial War Museum par exemple. Et on essaye de varier des thématiques pour proposer en alternance des expositions plutôt Beaux-Arts, plutôt culturelles voilà ou sociétales, ou bien plus techniques... L'année dernière, c'était les coulisses de la paix, géopolitique, sur le traité de Versailles. Mais on a fait déjà une exposition sur les musiciens dans la Grande guerre, une exposition sur l'artillerie par exemple là c'était plus technique et l'année prochaine on propose une année Beaux-Arts puisque on va exposer Georges Bruyer qui était un peintre combattant et sa famille nous a fait don de l'ensemble de ses travaux réalisés entre 14 et 18. Le reste de son travail étant, a été déposé à Carnavalet. Donc voilà, ça va nous permettre de faire découvrir ce peintre.

JG

D'accord, d'accord, effectivement c'est très très large ce que vous proposez.

ELG

Donc voilà, des expositions qui nous permettent de valoriser nos collections, de développer des partenariats culturels et scientifiques, mais qu'on essaye à chaque fois de rendre le plus accessible possible, avec un discours exigeant mais faire de la bonne vulgarisation si on veut donc on a toujours un conseil scientifique. Donc on renouvelle notre conseil scientifique à chaque exposition pour travailler avec des spécialistes du sujet. Et, notre service des publics et les médiateurs culturels adaptent toujours des expositions au grand public, aux scolaires, aux publics individuels et aux familles et puis essayent de la rendre accessible le plus possible aux personnes en situation de handicap donc pour la musique on avait travaillé avec des institutions dans le domaine, autour des malentendants et des sourds pour avoir la rendre accessible à ses publics là, et là pour l'exposition Beaux-Arts on va travailler pour la rendre accessible au public malvoyant. Toujours ce souci d'accessibilité.

JG

Est-ce que le fait que le musée soit récent, parce que j'ai l'impression que ce que vous proposez est vraiment unique, je n'ai pas fait tout le tour de tous les musées de guerre encore mais j'ai l'impression que vous avez vraiment un parti pris assez unique est-ce que le fait que ce soit un musée récent joue, le fait que vous n'ayez pas une sorte de passé muséographique ou... je me pose la question...

ELG

Oui sans doute, il y a une sorte de volonté politique d'avoir un équipement vivant, un équipement culturel vivant et accessible, donc c'est Jean-François Copé le maire de Meaux, qui vient d'être réélu mais qui était déjà maire en 2005, qui a eu l'idée de créer ce musée à Meaux

en rencontrant Jean-Pierre Verney, d'acquérir cette collection et de créer ce musée, il défend toujours l'équipement il veut que le plus de monde vienne le visiter puisque un musée sans visiteurs ça n'a pas tellement d'intérêt. Donc on a quand même une volonté politique forte et effectivement l'équipe, une partie de l'équipe a participé, a pris part à la création, à l'ouverture du musée, a travaillé tout de suite à son développement et même si elle est renouvelée aujourd'hui on peut dire à 50 %, il y a toujours cet esprit d'équipe très fort, on travaille en transversalité, en mode projet qui permet de faire, de porter des projets que d'autres équipements ne pourraient pas porter. Donc c'est la conjonction de tout ça qui fait que, effectivement on est un équipement assez dynamique.

JG

Et donc alors, quels sont les retours de vos publics ?

ELG

Alors nos publics sont très contents, enfin on a des retours très positifs en tout cas dans nos livres d'or, dans les enquêtes qu'on fait auprès des enseignants parce qu'on distribue un questionnaire de satisfaction après chaque visite, ou alors maintenant pour un public individuel, les meilleurs vus(?) ce sont les réseaux sociaux, on a de très bons commentaires en règle générale donc nous on est satisfait. La difficulté pour nous c'est plutôt de faire venir des gens au musée puisque on a 2-3 freins si on veut. Déjà on est musée donc tous les publics ne vont pas au musée, ensuite, on est un musée sur la Première Guerre mondiale donc il y a beaucoup de public qui sont habitués à fréquenter, qui sont des consommateurs de culture si on veut, qui vont au musée, qui vont au spectacle, mais qui nous disent ah bah franchement, je connaissais votre musée, il est super mais on passait devant depuis longtemps, et je me disais oh non, un musée sur la Première Guerre mondiale...Voilà donc il y a la thématique en plus dans un contexte, enfin par exemple suite aux attentats ou je pense que suite à la crise du coronavirus je pense que les gens ils auront peut-être besoin de légèreté, il faut qu'on trouve des biais pour attirer les visiteurs et puis en plus voilà, on est sur un territoire, à Meaux, qui n'est pas encore assez porteur de son histoire qui est la mémoire de la Grande guerre, et donc pour les gens voilà c'est pas forcément Meaux, c'est où ? Pour les Parisiens ça paraît très très loin alors qu'on est qu'à 30 minutes de Paris, depuis la gare de l'est, et puis voilà pour les gens du territoire il y a la thématique et en plus on a une thématique qui paraît pour de nombreuses familles, à bah non je ne vais pas emmener mes enfants ça va être trop compliqué pour eux. Donc voilà il faut casser un peu tous ces a priori, après une fois que les gens sont sur site ils sont très contents mais la difficulté c'est de les faire venir.

JG

Est-ce que, comment vous définissez-vous l'immersion, je ne vous ai pas posé la question mais...

ELG

L'immersion ? Bah ça peut avoir plusieurs explications, en tout cas l'immersion c'est, il faut de l'émotion. Il faut que les gens puissent quand ils s'immergent, c'est qu'ils puissent se mettre en tout cas, avoir de l'empathie ou avoir quelque chose oui, voilà, de l'ordre de l'émotion plus que de la compréhension pour avoir une proximité peut-être avec le sujet et donc ça peut être développé sous différents axes mais en tout cas c'est ça qu'il faut tenter d'atteindre pour pouvoir immerger les visiteurs.

JG

Alors justement vous, comment vous trouvez l'équilibre avec le discours savant, plus pédagogique, enfin savant plus scientifique pardon, et un discours plus pédagogique et cette émotion, comment vous arrivez...

ELG

Bah oui, c'est ça en plus, on est sur un sujet sensible, donc il faut toujours, la problématique c'est toujours d'être juste mais je pense que, un des bons exemples qui est une des opérations

qu'on a mené qui a particulièrement bien marché, on était vraiment à la croisée de tous ces chemins, c'est que en 2013, on a proposé le projet Léon Vivien.

JG

Oui, oui oui tout à fait

ELG

Vous connaissez ?

JG

Oui, que je montre toujours à mes étudiants comme exemple... Rires

ELG

Et donc ça c'est particulièrement, un projet immersif même si on était pas au musée mais l'idée c'était qu'on parte de notre matériau historique pour imaginer une fiction alors ça a été dénoncé par certains historiens, pourquoi en faire une fiction et pas se servir des nombreux témoignages et de l'existant ? C'était aussi pour nous un moyen de nous exonérer de certaines contraintes et justement de pouvoir rendre cette histoire, la plus universelle possible et donc de toucher un maximum de public. Donc on a écrit, en tout cas c'est l'agence de communication avec qui on travaille en mécénat, qui est venu vers nous avec cette idée, qui avait écrit une histoire avec une écriture particulièrement bien adaptée pour le Web, parce que là c'était pour Facebook, mais, et donc nous on a soumis cette histoire à notre équipe, le conservateur enfin la conservation, et à Jean-Pierre Verney, pour que tout ce qu'on racontait soit le plus plausible possible, en tout cas, ait pu se produire à l'époque, et qu'on puisse assortir et valoriser en parallèle des objets, des archives de nos collections. Comme on a pas pu le faire ça avec, en prenant une histoire parce qu'on aurait pas eu la matière suffisante, alors que là en prenant un soldat fictif et ben on a pu traiter de nombreuses thématiques et valoriser un maximum de nos objets, tout en parlant de l'histoire et en touchant 60 000 personnes ce qu'on avait jamais imaginé, on s'est dit bon on touche 2000, 3000 personnes ce sera super donc 60 000 c'était on était vraiment contents. Et donc on nous en parle encore aujourd'hui, donc pour moi c'est que l'émotion, elle soit au service de l'histoire et pas qu'on, enfin on a déjà souvent on dit la réalité dépasse la fiction, c'est particulièrement vrai dans les moments de tension, on le constate bien aujourd'hui avec la crise qu'on est en train de vivre mais c'est particulièrement vrai pour 14 18, il y a plein d'histoires incroyables, exceptionnelles et on en apprend nous, tous les jours et dans tous les domaines. Et l'histoire, qu'elle nous permette de toucher le public, de l'accrocher pour après lui donner envie d'aller plus loin, d'aller au-delà, pas d'en l'appeler à sa réflexion mais en tout cas c'est un premier moyen, je pense qu'on ne retiens rien en tout cas si on veut s'adresser à des élèves, il faut qu'ils puissent se mettre à la place de même si jamais on ne pourra se mettre à la place des soldats, mais en tout cas que ça nous parle et que c'est une résonance avec notre vie actuelle, pour prendre conscience de ses données. Donc moi je pense que si c'est bien fait l'émotion peut-être au service de la connaissance mais il faut effectivement faire attention de ne pas tomber dans l'excès inverse, de faire de l'émotion à tout prix, et de détourner ou dévoyer l'histoire puisque notre mission première c'est une mission scientifique de transmission, donc, que, en tout cas on se servent des données réelles pour parfois mettre en histoire cette histoire.

JG

D'accord c'est vraiment très très intéressant. C'est vrai que je trouve que c'est vraiment difficile, parce que le sujet, on parle de choses violentes et c'est vrai que, immerger le public dans cette histoire, enfin je pense que cet équilibre, il est extrêmement dur à trouver.

ELG

Oui alors par contre, on est souvent venu, enfin surtout maintenant avec les nouvelles techniques, audiovisuel, la 3D, on est souvent venu nous voir pour nous proposer des projets immersifs, à 360°, de reconstitutions de batailles, donc on s'est toujours refusé de le faire puisque, pour nous vraiment le principe c'est que, ce qu'on fabrique ou ce qu'on fait c'est au service de l'histoire, pour valoriser nos collections puisque le cœur de notre métier ce sont les

objets, les archives, donc de montrer nos collections à nos publics, et donc on a par exemple on nous a proposé une vidéo immersive, 360° pour la première fois lors de notre précédente exposition, et cette vidéo c'était ..., donc les visiteurs en enfilant le casque se retrouvaient à Versailles et refaisait le chemin des plénipotentiaires allemands au moment de la signature du traité de Versailles. Donc l'idée vraiment là c'était de, il y avait une plus-value, puisque le musée on est pas à Versailles, et de montrer aussi, de se mettre dans la peau de l'autre, pour voir comment tout avait été mis en scène pour pointer les Allemands du doigt et les forcer à signer ce traité non négocié avec eux, enfin voilà, donc là on a trouvé que ça avait vraiment un intérêt de le faire, on ne l'avait pas fait avant puisque tous les projets qu'on nous avait proposés ne nous semblaient pas intéressants. Après tous les visiteurs, ils peuvent se plonger dans des reconstitutions de combat en allant dans des jeux vidéo qui sont très bien fait à cet effet et pour nous ça n'a pas d'intérêt, ça ne valorise pas la collection, et simplement du ludique, enfin voilà, on perd de vue notre propos premier.

JG

Vous avez travaillé avec quelle société pour faire cette vidéo ?

ELG

Pour faire cette vidéo ? C'était French connexion, en fait c'était une coproduction, ils ont réalisé un documentaire pour la chaîne L'histoire ou je me souviens plus exactement, dans le cadre de ce documentaire, ils l'avaient déjà fait sur un autre sujet, sur les dinosaures et donc dans le cadre de la réalisation du documentaire ils avaient proposé à un Muséum d'histoire naturelle à Lyon, ben aux confluences, de réaliser un film 360° avec eux pour leurs visiteurs et donc l'idée c'est de mutualiser les moyens en fait, de profiter du tournage du documentaire pour tourner des scènes spécifiquement pour la vidéo 360 et donc, ça coûte beaucoup moins cher. Ça tombait bien là ils sont venus nous voir ils avaient ce projet, et nous on avait l'exposition donc ça tombait très bien. Ils l'ont proposé aussi à l'Historial de Péronne donc il a été aussi présenté à l'Historial.

JG

Alors vous l'avez donc présenté dans l'exposition, un petit peu à part ou...

ELG

Non c'était, c'était, l'exposition parlait des traités enfin, de la signature des traités depuis le 11 novembre 18, l'armistice jusqu'à la signature du traité de Versailles, et donc c'était à la fin de l'exposition, on avait un espace qui reconstituait enfin qui évoquait Versailles, la signature du traité, et ont présenté des outils (inaudible) et donc les casques arrivaient à ce moment-là à la fin de l'exposition, il y avait un petit espace qui était dédié, il y avait deux casques et deux tabourets.

JG

D'accord, et à leurs questions parce que je fais beaucoup de médiation, je travaille avec une association qui est dédiée aux nouveaux médias et donc on fait beaucoup de médiation VR, et vous aviez des médiateurs, comment vous avez géré le trafic, et c'était quel casque aussi ?

ELG

Alors justement, ce qui était intéressant avec la proposition de French connexion, c'est que les casques étaient en libre-service parce que on a pas les moyens humains de gérer la distribution, de mettre une personne la journée pour gérer la distribution des casques, donc en fait c'est des casques existants qu'ils avaient adapté, avec des connectiques etc., donc qui étaient suspendus au plafond. Donc quand les visiteurs enfilait les casques, la vidéo se déclenchaient automatiquement ça c'était super, très simple d'utilisation. Et c'était assez solide puisque bon, nos expositions, c'est plutôt le parcours permanent du musée qui est visité, là on a eu 20 000 visiteurs, un peu plus de 20 000 visiteurs pour l'exposition et donc les casques ils ont été dégradés, deux fois, donc je pense qu'il y a des visiteurs qui ont pensé que c'était des smartphones qui étaient à l'intérieur des coques donc ils ont essayé de démonter la coque. Et on a réussi à réparer nous-mêmes, avec notre service technique qui n'est pas particulièrement formé

au multimédia mais, et voilà on a pas eu plus que ça de dégradations donc je me dis ça va, sur.. Elle a été présentée pendant cinq mois et demi, c'est convenable.

JG

C'est intéressant ça parce que c'est souvent un vrai point bloquant effectivement, la question de, est-ce qu'on met des médiateurs et comment on gère, est-ce qu'on laisse gérer, les publics se gérer, ce n'est pas évident.

ELG

Oui, jusqu'à présent c'est vrai que les casques c'est plutôt une distribution, il fallait un accompagnement humain, donc là c'est aussi ça qui nous avait freiné et là il n'y en avait pas besoin. Mais sinon je sais qu'il y a la société Timescope avec qui on a travaillé pour le circuit, la valorisation du circuit sur les champs de bataille, donc on a mis leur dispositif qui ressemble à des jumelles, des jumelles qu'on pouvait trouver sur les hauts des citadelles et quand on regarde à l'intérieur on peut déclencher des films en VR ou en réalité augmentée et eux ils proposent, ils travaillaient sur un dispositif de libre-service pour les musées, in situ.

JG

Oui tout à fait, alors je les ai rencontrés aussi il n'y a pas longtemps. C'est vrai que je les suis parce que c'est assez intéressant ce qu'ils proposent et justement je voulais vous poser la question effectivement, enfin vous demander de me parler un petit peu de comment vous avez travaillé avec eux ?

ELG

Alors, le musée a piloté un projet de valorisation du circuit des champs de bataille, donc il avait commencé en 2014, donc l'idée c'était d'avoir, de valoriser le circuit en faisant une signalétique, avec une signalétique directionnelle, une signalétique patrimoniale et des dispositifs multimédia. Donc au début du projet, des budgets, il y a eu les restrictions, les diminutions des dotations de l'État donc on a pas commencé par le gros du projet, on a commencé par la valorisation numérique et on a développé une application jeu, un serious game, en 2015 avec la société Furets compagnie. Comme on avait que ça, on a voulu tout mettre dedans et ça n'a pas très bien fonctionné et puis comme il y avait rien pour valoriser le circuit finalement, ça a été un petit peu un flop, ce premier projet numérique. Donc c'était une application disponible sur le store, l'App Store ou le Google Play, il y a eu très peu de téléchargements. Donc il fallait charger l'appli, et après il fallait charger le circuit, il y avait trois circuits qui étaient proposés c'était assez lourd, il fallait jouer sur place, il fallait géolocaliser enfin bon bref ça n'avait pas très bien fonctionné. Donc on était un peu échaudés par ce premier projet numérique, et donc quand on a travaillé sur la poursuite et la signalisation du circuit, donc on a inauguré en septembre dernier, en 2019, on a réfléchi, donc on s'est dit on a un circuit, on veut faire une signalétique directionnelle, une signalétique patrimoniale, mais nous contrairement à Verdun ou dans la Somme, on a pas des sites waouh, enfin waouh entre guillemets, on a aucune trace puisque c'est une bataille de mouvement, ce qui est intéressant nous, c'est que les paysages n'ont pas changé mais il faut quand même beaucoup de pédagogie pour le public alors que quand on va à Verdun, les sites ils parlent de même. Donc on s'est dit il faut quand même, il faut quand même des outils qui sont un peu attractifs, et c'est vrai qu'on avait rencontré Timescope. Ce qui était intéressant c'est qu'ils proposaient des dispositifs VR ou réalité augmentée mais avec cet outil physique, un outil qu'on pouvait donner au public sans que le public ait à télécharger ou quoi que ce soit, ou à utiliser son smartphone ou une tablette, donc qu'il soit visible sur site et qu'il soit solide. Donc c'est ça qui nous a intéressé parmi toutes les propositions qu'on a pu évoquer. Et puis on a aussi en parallèle, donc on a deux bornes, une au musée, et une sur un des sites, des circuits dans la campagne qui présente une vidéo réalité augmentée, enfin une vidéo 360, une vidéo drone, 360, aérienne, qui permet de présenter, de faire la promotion du circuit, de présenter les différents sites. Et puis une reconstitution de bataille. Puisque sur un des sites, on est face à la plaine sur laquelle s'est déroulée une des batailles. Ça et en parallèle, on a travaillé

avec Ask Mona, qui est une autre start-up, et donc eux ils nous ont, c'était dans le cadre d'un projet, qu'ils ont remporté avec la DPMA. Donc ça c'était financé par la des PMA, et nous on a juste apporté notre temps pour travailler avec eux voilà. Donc, ils nous ont développé une sorte de GPS culturel enrichi, donc ça permet, cette appli permet de donner des contenus supplémentaires aux visiteurs, donc de l'information et de les guider d'un point à un autre. Donc sous la forme d'un chatbot. Et donc là on continue de travailler avec Ask Mona mais plus pour le musée, Donc ils nous ont mis en place un chatbot sur le site Internet du musée pour répondre, un chatbot informationnel, pour répondre aux questions les plus fréquentes de nos visiteurs.

JG

Comment vous avez travaillé avec Timescope sur les contenus ? Est-ce que c'est eux qui ont fourni les... vous leur avez fourni des éléments de base, est-ce qu'ils ont écrit, vous avez validé ou est-ce que ça a été vraiment un travail collaboratif ?

ELG

Alors non, les procédures de Timescope sont bien rodées. On a travaillé avec eux, on a fait deux réunions de lancement pour leur expliquer exactement ce qu'on voulait, ensuite ils ont écrit le scénario, la proposition, donc nous on leur a, par contre on avait fait appel à chercheur, et avec notre documentaliste au musée on leur a fourni énormément d'éléments de contenu, de visuels, à partir d'images d'archives de l'époque pour qu'ils puissent reconstituer notamment la bataille, c'est ce qui était le plus difficile à faire. Donc là on leur a fourni des plans, des cartes, des images, des cartes postales, on leur a indiqué la météo, qu'est-ce qui était cultivé dans les champs à l'époque, les positions des troupes enfin voilà. Et ils nous ont fait une première proposition, donc effectivement moi je n'ai pas tout suivi puisque j'étais en congé maternité à ce moment-là mais ils nous ont fait, il y avait une première proposition donc avec une première vidéo qu'il a fallu valider pour qu'ensuite ils puissent ensuite faire les commentaires, donc il y a eu finalement que, un point d'étape et un point de validation.

JG

Et ça vous a pris combien de temps à peu près pour développer ?

ELG

Alors on a validé, ça a été court, enfin l'équipe du musée a quand même cette capacité de développer des projets dans le cadre d'une collectivité, puisqu'on est un musée géré en régie directe, donc très très intégré... Donc ce qui nous oblige aussi, c'est un avantage mais ce qui nous oblige à travailler avec tous les services, des finances, de la commande publique, tout ça donc c'est quand même des délais assez longs. Et donc on a tout fait en six mois. Donc on a fait, on a développé ces deux bornes Timescope, le chatbot Ask Mona, la signalétique directionnelle, la signalétique patrimoniale donc puisqu'on a rajouté 4 bornes patrimoniales, un plan guide, on a fait un guide papier de 48 pages, un site Internet.

JG

Waouh, c'est énorme !

ELG

Voilà, donc voilà l'équipe du musée... Et j'étais pas là, j'étais en congé maternité. Ils sont trop forts... Rires

JG

Franchement oui, je n'ose pas vous le dire comme ça mais oui je suis impressionnée, pour avoir travaillé dans une collectivité, j'ai travaillé à Toulouse Métropole par exemple donc je connais bien les procédures compliquées et tout donc c'est impressionnant...

ELG

Non, ils m'ont impressionné et donc il y avait aussi bien sûr tout un week-end de lancement, donc il y avait un événement aussi à préparer. Ça a pas mal monopolisé l'équipe en plus du travail habituel et non non. Donc on a ce circuit donc maintenant il faut continuer à le développer. Alors c'est vrai que moi j'avais eu des très bons contacts avec Timescope, je trouve

que l'outil est très bien, après sur les contenus j'ai été un peu déçue, la réalisation des contenus, bon on avait un budget qui était... Donc la vidéo aérienne était très bien, mais c'est vrai que la reconstitution de bataille bon on a manqué peut-être d'informations, on avait, il y avait différents temps, on voulait reconstituer la bataille mais c'était très simple comme bataille donc euh... Puis ensuite évoquer puisqu'on est à l'emplacement d'un monument qui a été érigé dès 1920 par l'évêque local qui était une figure importante et on voulait évoquer la construction du monument et les commémorations qui ont tout de suite pris place sur le site. Et là on avait très peu d'éléments, donc finalement on a été assez déçu, et de la reconstitution de bataille et de la construction du monument, je trouve que le film manque de... De ce côté enfin, vu la qualité des images auxquelles on a accès aujourd'hui, justement que ce soit à travers les jeux vidéo, les films, quand on voit à 1917 par exemple, je pense que c'est un peu décevant pour le public. Alors par contre c'est au service de l'histoire, parce qu'on est sur le site où s'est déroulée la bataille, on voit exactement la position des troupes donc quand on lève les yeux voit le champ et quand on est dans la vidéo on est exactement au bon endroit, 100 ans, un peu plus de 100 ans en arrière, mais en termes de qualité d'image et de réalisation, peut-être qu'on manquait de budget ou que ça mériterait de travailler avec un autre prestataire. Mais je n'ai pas assez de recul sur ça puisque c'était la première fois qu'on le faisait. En tout cas c'est vrai que j'ai été un peu déçue, et c'est tous les retours que j'ai aussi de l'équipe à qui on avait beaucoup vendu l'outil, enfin, ça coûte quand même très cher, Timescope, donc voilà....

JG

Et les visiteurs, vous savez ce qu'ils en disent ?

ELG

Alors on a eu des problèmes en plus de, électriques, au moment du lancement donc quand il y a eu le plus de monde sur le site, la borne sautait à cause du compteur électrique qu'on a dû installer, donc finalement on a pas eu de retours. Et puis après il n'a pas fait beau, maintenant on ne peut plus sortir, donc il faudra qu'on fasse des enquêtes, ben cet été, je pense que les gens, c'est plutôt quand même un produit touristique que, quand on va visiter le circuit, quand il fait beau, donc il faudra qu'on fasse une enquête là cet été ou au printemps prochain.

JG

C'est vrai que parfois la qualité finalement de l'image, si le contenu apporte vraiment quelque chose, une vraie plus-value par rapport au site peut-être que, je veux dire que ça passera pas inaperçu mais je pense que ce qui compte c'est de pouvoir se projeter, de pouvoir comprendre, de pouvoir voir, donc finalement j'espère que...

ELG

Ouais mais du coup à ce moment-là peut-être que ça n'aurait pas, ça ne valait pas la peine de faire une reconstitution de bataille et peut-être que une réalité augmentée juste en mettant des images d'archives superposées à l'image d'aujourd'hui et en mettant des indications de texte ou de son, plus un commentaire explicatif aurait été plus pertinent et peut-être plus parlant que cette reconstitution de bataille ou la documentaliste me dit, oh la la, on dirait des poulets sans tête qui courent... rires. Bon après ils sont très critiques parce que c'est forcément, l'équipe scientifique donc pour eux voilà... mais c'est vrai que moi j'ai été déçue par la qualité du rendu donc on verra les retours des publics.

JG

D'accord, ben j'essaierai d'aller voir aussi le dispositif quand je viendrai vous voir du coup. Alors, je fais le tour des questions parce que, en fait je pense que vous avez répondu à la plupart de mes questions, merci. Peut-être je voulais revenir un petit peu plus sur l'immersion, sur la question de l'émotion de comment vous exprimer, comment vous la matérialisez, à travers quel type d'image, de son, comment vous, Je ne sais pas la question de, comment vous, pardon je ne sais pas comment l'exprimer clairement

ELG

Alors oui peut-être que c'est projet par projet, puisqu'on a pas, en tout cas il n'y a pas de grand dogmes sur le sujet si ce n'est qu'il faut toujours respecter l'histoire, de manière la plus juste possible, la plus scientifique possible, en valorisant nos objets et donc par exemple dans le dernier projet immersifs qu'on a réalisé, on a imaginé un espace jeunes publics au sein du musée, c'est-à-dire que juste après notre espace de reconstitution de tranchées, on avait un espace de projection qui ne fonctionnait pas très bien, avec des banquettes, un espace de pause et donc, on a dit c'est très bien, comme on a beaucoup de familles, comme la visite du musée est longue de deux heures en moyenne, avoir un espace enfants, pédagogique, ludique aussi où les familles pourrait faire une pause et voilà, et laisser aussi un peu les enfants souffler tout en racontant quand même quelque chose en lien avec nos collections. Donc on a imaginé un campement à l'arrière des tranchées, ça s'appelle Bienvenue au cantonnement, avec un coin bibliothèque donc on met à disposition des ouvrages pour tous les âges, et un coin plus manipulation et donc là on a trois espaces, un espace avec, on a fait faire des copies d'uniformes par un costumier, il a travaillé d'après nos uniformes, pour que les enfants puissent essayer des uniformes et des casques. Donc on a des habits et des casques, des uniformes français, allemands, britanniques. Une tenue d'infirmière aussi, donc pour qu'ils puissent essayer donc ça, les enfants aiment bien se déguiser mais en tout cas essayer avec, en ayant une idée de la matière, du poids, pour qu'il puisse se dire, oh la la, ils devaient avoir froid, ils devaient marcher, c'est pas confortable les casques, pour qu'ils voient aussi toutes les poches etc. donc ça, ça marche très bien. Il y a plein de gens qui se prennent en photo d'ailleurs il n'y a pas que les enfants qui essayent, il y a aussi les adultes, donc on va refaire faire des copies plus grandes. Et il y a un coin aussi écriture, donc là on met à disposition des reproductions de carte postale d'époque où les gens peuvent écrire, et poster d'ailleurs un timbre et poster des cartes postales puisque c'était le lien qui unissait des soldats à leurs familles à l'époque, et on a aussi des reproduction des colis que les soldats pouvait s'envoyer, donc on a fait faire des colis d'après les courriers qu'on avait, d'après certains courriers qu'on avait dans nos collections pour montrer ce que les soldats pouvaient demander pour se reconforter et quels étaient leurs besoins à l'époque, nourriture etc. et donc dans ces colis à chaque fois il y a un élément, qu'on doit deviner, grâce à son sens de l'odorat, donc il y a une diffusion olfactive et donc ça permet aussi d'évoquer voilà, l'attente, le cantonnement mais de manière un peu plus ludique et que le cantonnement c'était un temps de pause pour les soldats et c'est aussi du coup cet espace de pause dans la visite, pour les visiteurs. Donc ici il y a forcément de l'émotion si on veut au sens où on rapproche les objets, on donne la possibilité à nos visiteurs de jouer avec les objets et ont fait appel à d'autres sens, que le regard et le cerveau, sur la compréhension, donc là on est plus dans l'expérimentation. Et donc par exemple un de nos prochains projets puisque vous êtes sur la tranchée et l'immersion, c'est de construire et de creuser une tranchée dans le parc du musée, à l'intérieur desquels des visiteurs pourraient rentrer puisque c'est une demande, on a des reconstitutions de tranchées dans le musée mais on ne peut pas y rentrer puisqu'il y a des objets dedans. Donc là bah il va falloir qu'on réfléchisse, il va falloir monter un conseil scientifique, est-ce que, qu'est-ce qu'on va vouloir raconter moi je trouve que ce qui est intéressant à raconter puisqu'on ne pourra jamais plonger des visiteurs, l'idée c'est pas de refaire la tranchée du Puy-du-Fou, d'ailleurs je n'y suis pas allée, il faudrait que j'y aille parce que tout le monde me dit, me demande, tous les visiteurs qui viennent visiter le musée me demande si j'ai visité cette tranchée, et ceux qu'ils ont vu en sont ravis en tout cas donc dans le grand public, en tout cas l'idée ce n'est pas de faire ça mais peut-être plutôt de parler plutôt de la tranchée comme architecture, et des techniques de construction, et puis rien de que de circuler à l'intérieur, de prendre conscience aussi du sentiment peut-être de claustrophobie, que pouvaient ressentir certains soldats, quand on vit sans voir l'horizon pendant plusieurs jours ça peut être compliqué, ce sentiment aussi d'enfermement, peut-être que ça nous parlera plus après cette période de confinement, Mais voilà de montrer les techniques de construction, comment était bâtie la tranchée, comme un système défensif en tout cas qui

n'était pas unique dans l'histoire puisque c'était une guerre de siège donc voilà, peut-être ça mais bon on verra ce qu'on raconte, ou pas et comment on l'incarne aussi cette tranchée. Il y a tout un débat au sein de l'équipe et c'est pour ça que pour moi, c'est important d'apporter de l'émotion, de rapprocher l'histoire du quotidien des gens en tout cas pour que ça leur parle, de montrer quelles sont les points communs et les différences pour que ce soit plus complet. Mais toujours en s'entourant de spécialistes qui nous conseillent pour éviter de tomber dans le sensationnalisme et toujours garder, voilà dans notre focus, notre objectif qui est la valorisation des collections et de l'histoire de la Première Guerre mondiale à travers nos collections.

JG

Et alors ça c'est prévu pour quand ?

ELG

Alors... C'est normalement prévu pour les 10 ans du musée, donc la saison 21-22 donc là on verra peut-être qu'il y a des choses qui vont bouger, avec la période de confinement on a des décalages déjà de nos grands projets donc il y aura des choses à trancher, c'est le cas de le dire, et peut-être en 22 ou en 23.

JG

D'accord mais ça c'est génial ! J'aimerais vraiment suivre le projet alors normalement si tout va bien j'aurai fini mon doctorat en 2022 ce que j'espère puisque comme je suis autofinancée j'ai peu de marge, mais c'est vrai que, est-ce que si ça vous embête pas je peux revenir régulièrement vous demander des nouvelles de ce projet, sur un petit peu son avancée, ce serait vraiment génial. C'est vrai que j'aimerais bien rencontrer vos publics aussi parce que là ça me titille pour mieux comprendre comment ils s'approprient justement l'espace muséal et justement toutes ces techniques que vous mettez en forme, tous ces sens que vous sollicitez, j'aimerais bien en savoir un petit peu plus sur comment ils le reçoivent. C'était l'objectif final de ma thèse, c'était de travailler sur les publics même si ce n'est qu'une thèse je ne peux pas tout faire comme le dit mon directeur de recherche donc c'est vrai que là je travaille plutôt sur la partie conception mais j'ai quand même vraiment besoin d'avoir des éléments et d'aller au contact du public, je pense que c'est quand même vraiment indispensable même si c'est pas une étude approfondie mais au moins voilà pour déjà sentir des choses et puis j'espère que là ça fera l'objet du postdoc. Ce serait bien.

ELG

En tout cas nous pour ce projet, puisqu'on a déjà commencé à travailler dessus depuis 2017, c'est une association de reconstitution qui nous l'avait soumis, vous avez fait un plan de tranchées de 200 m de long, à partir d'un manuel réglementaire de tranchée donc leur idée c'était de faire une tranchée reconstituée très fidèlement un peu comme on voit dans le musée. Et ensuite, on a aussi travaillé avec un BTS design qui se trouve pas très loin de Meaux, avec les professeurs et leurs sections post bac, et les élèves avaient proposé des, leurs reconstitutions de tranchée, avec vous de... du coup c'était du coup un projet très architectural, ils ont visité le musée etc. Mais ils étaient un peu loin de nos problématiques historiques et ils avaient beaucoup travaillé avec leur enseignant sur les constructions en terre. C'était quand même intéressant pour nous de voir ce qu'ils avaient pu imaginer donc on a des projets très conceptuels et contemporains mais ce qui est intéressant c'est de réfléchir au concept, de tranchée et de guerre de siège et ensuite ils ont creusé une tranchée, puisqu'ils ont une école qui est dans un grand parc, dans la campagne, et donc ils ont été quelques groupes à creuser leur tranchée dans les conditions de l'époque, donc ils ont dû se servir de ce qu'il trouvait sur place, d'ailleurs pire que dans les conditions de l'époque, à l'époque il y avait quand même un petit peu de logistique, et donc expérimenter concrètement sur le terrain la difficulté de l'exercice. Donc c'était intéressant et leurs profs ont gardé tous leurs travaux ça pourrait être aussi intéressant si vous le souhaitez d'échanger avec eux. Et on continue avec travailler avec l'école donc c'est intéressant d'avoir

les retours, en général on aime bien associer une ou plusieurs classes à nos projets, les expositions, les transformations muséographiques voilà.

JG

C'est génial ça et puis c'est aussi important je pense, d'avoir le regard et des jeunes, entre guillemets, de les impliquer enfin je pense qu'il y a pas mieux pour comprendre ce qu'ils attendent aussi. Alors ce serait génial si je pouvais discuter avec eux, c'est génial ça, de creuser des tranchées comme ça...

ELG

Ben on vous invitera si vous voulez comme ça... Rires

JG

Avec grand plaisir

ELG

On voulait que ce soit un projet pédagogique aussi donc enfin voilà il faut qu'on écrive le projet mais voilà on appliquera sans doute soit les CFA, soit des écoles enfin voilà. Et qui participeront avec nous au creusement de la tranchée.

JG

Oh la la, c'est génial, ah oui je veux voir ça, non mais c'est vraiment intéressant je trouve, effectivement ça vient compléter ce que vous proposez déjà et puis de vivre, de faire c'est vraiment... Particulier... OK. D'accord. Génial et bah oui écouter même je vais essayer de rencontrer l'association de reconstitution ce qui pourrait être pas mal, pour avoir un point de vue global un peu sur le projet ce serait vraiment intéressant. Parce que c'est vrai qu'en fait jusqu'à présent je ne travaille que sur des projets qui sont déjà finis, qui pour certains sont fait depuis longtemps, alors on parlait du Puy-du-Fou justement, je les ai contacté, alors je devais y aller dans 10 jours puis effectivement avec les événements ce n'est pas possible donc j'ai déjà commencé à discuter un petit peu avec Vanessa Maudet qui est directrice des spectacles mais elle n'a pas suivi le projet donc il y a toute une partie de l'information qui me manque et c'est vrai que de voir comment vous le développez et toutes les réflexions qu'il y a autour, et bien je pense que c'est vraiment très très enrichissant pour mes recherches.

ELG

Oui, mais après il faut que j'aille visiter aussi les différents sites qui ont fait des tranchées mais bah le Puy-du-Fou en tout cas, les visiteurs sont ravis. Moi tous les retours que j'ai c'est très positifs. C'est pour ça, moi qui étais très sceptique au début, bon bah ça me donne quand même envie d'aller voir.

JG

Oui moi c'est mon directeur de recherche qui m'en a parlé, qui était très sceptique aussi, et qui est revenu en me disant ah mais c'est génial il faut que tu vois ça et c'est comme ça qu'on est parti même sur la question de la Première Guerre mondiale en fait, c'est parti de là même.

ELG

... D'accord bon ben...

JG

On aura l'occasion d'en reparler alors...

ELG

Tout à fait... rires

JG

Bon très bien, je vois que l'heure tourne, je ne vais pas vous mobiliser encore trop longtemps, puisque je pense que j'aurais des questions à vous poser un petit peu plus tard et puis, je reviendrai vers vous dès qu'on pourra sortir pour visiter le musée et vous rencontrer en personne.

ELG

Avec plaisir, j'espère qu'on va sortir bientôt, qu'on ne va pas rester trop longtemps enfermés... Peut-être en septembre parce que je pense qu'effectivement même si on sort, Enfin je pense que

de toute façon ce ne sera pas avant mai mais quand on sortira on aura tous plein de choses à faire, alors si vous dans le cadre de votre thèse c'est urgent, n'hésitez pas pour venir visiter le musée mais après, pour qu'on puisse échanger donc en septembre j'espère que ce sera un petit peu...

JG

Oui oui mais j'ai un peu de temps, et puis je pense que c'est mieux de prendre le temps, c'est l'avantage de l'autofinancement encore une fois... Très bien et bien peut-être à ce moment-là, je vais voir, je pense que je viendrai peut-être juste visiter le musée parce que j'ai quand même besoin de matière, il faudrait vraiment que je puisse le voir avant de revenir vous voir et puis vraiment de continuer à approfondir en septembre. Et puis peut-être à ce moment-là faire une petite enquête des publics aussi ça me laisserait bien le temps de préparer les choses. Ça pourrait être intéressant.

ELG

Pas de problème, bah écoutez, vous avez mes coordonnées de toute façon donc n'hésitez pas en cas de besoin si vous avez d'autres questions aussi voilà, si vous voulez venir sur place, je suis à votre disposition.

JG

Merci infiniment. C'était vraiment intéressant, vraiment merci.

Retranscription entretien : Jérôme Blachon

Date : 16 janvier 2020

Interviewé.e : Jérôme Blachon, Responsable du Musée départemental de la Résistance et de la Déportation

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour Mr Blachon, merci d'avoir accepté de faire cet entretien. Juste pour vous resituer un peu le cadre de mes recherches, je travaille sur la question des médiations immersives autour des tranchées de la 1ère Guerre Mondiale, et dans ce cadre, je m'intéresse aussi un peu plus largement aux musées qui traitent de la guerre pour tenter de comprendre comment on expose la guerre au musée. Le musée est en pleine restructuration, il grandit, pouvez-vous m'en parler un peu ?

Jérôme Blachon (JB)

L'équipe qui était de 5 ou 6 personnes il y a deux ans, on est 11 aujourd'hui, on va passer à 12 bientôt, on pourrait même potentiellement passer à 13 agents, donc il y a plus qu'un doublement du nombre d'agents. Après ça c'est une volonté politique de donner une autre dimension au musée, mais, voilà, c'est vrai qu'il y avait une certaine lassitude, de la part d'un certain nombre de personnes qui étaient là depuis des années et des années, depuis 94 pour certains, depuis l'ouverture du musée, donc qui voulaient partir et ça s'entend. Donc du coup, il y a eu effectivement un gros renouvellement sur l'ensemble des agents, aujourd'hui on a un agent qui est là depuis 5 ans, et un autre agent qui est là depuis 2 ans, donc et c'est les plus anciens, enfin si il y a Éric, qui est là depuis 97, si, il y a Éric oui. Ne pas oublier notre mémoire du service. Mais voilà, il y a eu un gros renouvellement. Après, l'objectif aujourd'hui de ce musée c'est de dépoussiérer l'image de ce musée et de le faire vivre. Donc on va dire, si on a deux mots clés c'est : animation, transmission. Transmettre et donner une autre image du musée.

JG

Qui était ? quelle était l'image de ce musée ?

JB

C'était un musée très scolaire, très scolaire. Qui remplissait ses missions vis à vis d'un public scolaire. D'ailleurs, sur les visiteurs, les 2/3 étaient des scolaires, donc des publics captifs, donc aujourd'hui l'objectif c'est de capter un public non-captif, le grand public en fait tout simplement. Le public qui a des habitudes culturelles, ou qui en a moins mais qui est intéressé par la thématique et pour ça, il faut de l'événementiel. L'exposition seule ne suffira pas. Donc il faut de l'événementiel. Donc Catherine a dû vous en parler, on a une programmation, on est en train de construire, finaliser une programmation avec plusieurs événements par mois. L'idée étant de fidéliser un public et de multiplier le type de prestations culturelles qu'on va proposer : scientifique, spectacle vivant, musique, théâtre, digression vers l'art contemporain... enfin voilà, l'objectif c'est de s'ouvrir en fait, et d'ouvrir le musée à différentes formes d'art. Après on pêche par notre intitulé, on a un intitulé vieillot, Musée de la Résistance et de la Déportation, c'est pas hyper sexy, et on pêche par notre localisation, on est pas dans l'ultra centre de Toulouse, on est pas à proximité des métro, même si il y a une ligne de bus qui s'arrête juste devant.. Voilà, il faut faire avec...

JG

Et vous avez fait le choix d'ancrer vraiment le musée dans le présent et dans l'avenir ?

JB

En fait c'est un non-choix, c'est à dire que si on fait pas ce choix-là, le musée n'existe pas en tant que tel, il reste dans son petit ronronnement intérieur, on répond aux demandes des profs, voilà, si on veut dynamiser ce musée c'est un choix qui s'impose de lui-même, il faut ancrer le musée dans le présent, il faut faire des parallèles, la résistance hier et aujourd'hui,

l'antisémitisme hier et aujourd'hui, le racisme hier et aujourd'hui, aujourd'hui, la radicalisation ça veut dire quoi ? Et ça, ça parle de quelque chose, parce que finalement, le développement du nazisme, qu'est-ce que c'est si ce n'est une forme de radicalisation ? Sous d'autres aspects, mais euh, donc... En s'ancrant sur les thématiques du musée, la désinformation, je veux dire, la propagande et la désinformation, si il y a bien un moment dans l'histoire ou on a fait de la propagande et de la désinformation c'est bien pendant la Deuxième Guerre, et aujourd'hui on retrouve tout ça sur les réseaux sociaux, sur tout un tas de thématiques autour du complotisme.. donc euh, le parallèle entre l'histoire et le présent est facile à faire.

JG

Facile, c'est intéressant comme mot ? J'entends tout à fait, c'est pas évident, aujourd'hui je crois de confronter les gens à des choses aussi difficiles qu'ils n'ont pas forcément envie d'entendre.

JB

Alors, le parallèle est facile à faire, le traitement du sujet n'est pas facile. Je pense qu'il sera nécessaire. J'aimerais faire venir au musée, le grand rabbin de Toulouse et un représentant de la communauté musulmane, que ça soit un imam ou pas un imam. Ce qui est compliqué avec la communauté musulmane, c'est qu'il n'y a pas un représentant identifié par tous les aspects de la communauté, bon, mais on va trouver quelqu'un. Il y a des choses qui sont à construire et qui sont, je dirai, pas compliquées à construire. Après si ça remue un petit peu des habitudes, c'est pas très grave non plus. C'est pas très grave non plus. Voilà, nous on a une légitimité historique, scientifique et institutionnelle. On est pas un musée associatif, un Conseil Départemental ça a une structure, donc ça implique derrière des moyens, ça implique un sérieux scientifique et culturel et puis, donc on se positionne sur un aspect extrêmement historique et scientifique.

JG

J'ai l'impression qu'il y a beaucoup de musées qui traitent de la guerre, quel que soit la guerre, qui sont en train de changer, qui sont en train d'être rénovés, je pense au musée de Cahors par exemple, par exemple, vu que je travaille à Cahors aussi... C'est le discours, le choix du discours que vous portez n'est pas le même, il y a quand même des institutions qui j'ai l'impression qui portent des discours plus institutionnels, un peu figés, qui ne sont pas aussi ancrés dans le présent...

JB

Alors, après on est dépendants de nos politiques et de toute façon on est tous sur de la concession, les politiques, comme nous. Alors, surtout nous, puisque les politiques décident et l'administratif applique, là clairement, l'équipe du musée n'aurait pas choisi ce nom de musée, on aurait pas gardé ce nom Musée de la Résistance et de la Déportation si on nous avait laissé le choix. Là pour le coup, c'est quand même un vrai choix du politique de rester sur un nom très institutionnel, très classique pour que les deux grands aspects de cette partie de l'histoire, la résistance et la déportation ne soient pas oubliés, qu'il n'y en ait pas un qui prenne le pas sur l'autre. Bon... Derrière ça, quelle est l'attente du politique finalement ? L'attente du politique c'est, on met un certain nombre d'argent, on met une certaine somme, on met un budget, pour rénover le musée, retour sur investissement, une visibilité. Donc il faut faire des expositions, il faut organiser des conférences qui attirent un peu du monde, en clair, c'est pas dit comme ça mais il faut accroître la fréquentation du musée. A partir du moment où on accroît cette fréquentation du musée, quelle que soit la thématique abordée, il ne faut pas être frileux, quel que soit la thématique abordée, les élus s'y retrouveront, à condition qu'on reste dans quelque chose de très scientifique. Il ne s'agit pas pour nous d'inviter un polémiste, ça n'a aucun intérêt, aucun sens mais par contre inviter un historien qui aurait un discours peut-être pas forcément le discours le plus courant sur la place, pourquoi pas, y compris à organiser une rencontre avec un contradicteur, mais à condition qu'on reste sur des professionnels, et qu'on se base sur des

faits, sur des archives, sur des documents, voilà, il ne s'agit pas de colporter des rumeurs ou des ragots.

JG

C'est très intéressant. Juste, d'une manière peut-être un peu plus générale, quels sont les discours et les usages de la guerre qu'on peut observer dans les musées

JB

Alors il va falloir préciser votre question

JG

Là par exemple vous avez un discours très ancré dans le présent, on pourrait parler d'usage politique quelque part, pour le coup, on se sert un peu du musée pour accroître notre visibilité et de l'autre côté, vous vous utilisez l'histoire, la guerre, la mort pour ancrer les publics dans le présent, vous voyez ce que je veux dire ? C'est un peu ça que je questionnais, est-ce qu'il y a d'autres manières de faire, qu'est-ce que vous avez pu observer vous...?

JB

Je ne sais pas si je peux saisir à brûle-pourpoint tous les tenants et les aboutissants. Déjà parce qu'il faudrait avoir une analyse globale de la question qui n'est absolument pas mon cas et ensuite, parce que j'ai un peu travaillé sur la thématique de la 1ère Guerre mondiale et vous aussi, et finalement, plus sur la thématique de la 1ère guerre que celle de la 2ème. Bon on a une institutionnalisation et une récupération politique des deux guerres, ça c'est une évidence et ça a toujours été le cas. Donc là pendant 4 ans, on a bouffé de la 1ère Guerre mondiale c'était le but du jeu, on le savait tous voilà. Surtout en 2014, mais ceci dit, c'était assez intéressant, moi j'ai été partie prenante de cette opération-là, en organisant une expo aussi sur le centenaire, ça faisait partie du jeu, il n'y avait pas de problème. Sur la Seconde Guerre on est sur quelque chose de plus diffus, dans la mesure où on est encore loin du centenaire, donc là on est sur le 75ème anniversaire de la libération des camps par exemple, sur la thématique de la déportation, on va être sur le 75ème anniversaire de l'armistice du 8 mai 45. Mais ce ne sont pas encore des événements qui ont une portée aussi importante que celle du centenaire de la 1ère Guerre mondiale. Dans 25 ans on en reparlera, je pense qu'on va bouffer de la Seconde guerre pendant 5 ans aussi et ça sera intéressant...

Aujourd'hui il y a deux, pour moi, l'évolution essentielle des musées, de ce type de musées, mais je sais pas du tout si c'est la question mais tant pis je vais le dire, c'est l'aspect disparition des témoins et collecte et l'aspect dédramatisation de la thématique. Je m'explique : finalement, est-ce qu'aujourd'hui, on a encore des problématiques et des drames par rapport à la 1ère Guerre ? Non. Il n'y a plus de témoins et les enfants de témoins ont disparu aussi. Est-ce qu'aujourd'hui on a encore des problématiques et des thématiques face à la 2ème guerre, encore un peu mais moins. Il y a une ouverture générale des archives depuis 2015, depuis le 31 décembre 2015 qui a fait que toutes les archives sont librement accessibles de la 2ème guerre, y compris, les archives de jugement, de collabos etc.. Donc, je veux dire, les listes de miliciens on les a aujourd'hui. Les listes de collaborateurs identifiés, qui ont été jugés, la collaboration au quotidien c'est plus difficile à estimer mais, pour moi, ce sont des choses qui sont un petit peu dépassionnées, et d'ailleurs, je le vois, moi je le juge en tant qu'historien. Après, les gens qui sont encore fils ou fille de résistant ou déporté ont encore quelque chose de très affectif par rapport à ça. Mais on est quand même sur des thématiques qui sont dépassionnées. Guerre d'Algérie, là pour le coup, on est encore largement dans la passion. Donc je pense qu'il faut entre 70 et 90 ans, il faut la disparition de deux générations en fait, pour dépassionner un discours lié à la guerre. A mon avis on dépassionnera la thématique de la guerre d'Algérie en France à partir des années 2050. Voilà, parce qu'on aura deux générations qui auront disparu. Et dépassionner ça veut pas dire oublier, ça veut dire repartir sur des bases saines, à tous les points de vue. J'ai aussi travaillé un peu sur la thématique de la guerre d'Algérie, en travaillant avec des historiens, avec des pieds noirs, avec des harkis, voilà, c'est des choses qui sont encore

compliquées. Mais pour moi c'est la prochaine étape, la 2ème Guerre mondiale on est en phase de fin de passionnariat, la guerre d'Algérie c'est la prochaine étape.

Donc tout ça s'accompagne, un, d'une réelle urgence de collecte par rapport aux témoins encore vivants, parce que c'est des gens qui ont 95 ans aujourd'hui donc ça c'est ce que Catherine a commencé à relancer, les collectes de témoignages, et deux, c'est aussi de se positionner de façon haut et fort comme lieu de collecte, en disant, attention, vous allez décéder, on ne dit pas ça comme ça, après vous, que va-t'il se passer ? voila ? vous êtes vieux, vous êtes malades, vous allez bientôt mourir.. (rires) C'est une bonne entrée en matière (rires) donc est-ce que vous avez des enfants qui s'intéressent à la question ? Est-ce que dans votre famille vous pensez que les documents, les archives, les photos, votre mémoire va être conservée si c'est le cas il n'y a pas de problèmes, si ce n'est pas le cas, on se positionne comme espace de conservation et de collecte. Ce qui n'était pas le cas jusqu'à maintenant. Du coup, il y a des lieux de collectes comme le Mémorial de la Shoah à Paris, qui lui a pris à bras le corps, l'espace qui avait été laissé vacant par le musée donc il y a tout un tas de mémoires d'anciens déportés qui sont parties à Paris parce que le Mémorial, lui a un moment donné c'est positionné en disant, nous sommes un lieu de collecte, faites attention, on est là pour conserver votre mémoire. Et c'est vrai que si le musée s'était positionné plus tôt, on aurait récupéré ces témoignages, on aurait récupéré ces documents-là. Bon, c'est pas grave, on travaille très bien avec le Mémorial il n'y a pas plus de soucis que ça mais c'est vrai qu'il y a certains documents, certains objets que je préférerais avoir chez nous plutôt qu'à Paris.

Bon, on essaye de combler ce vide-là, on essaye aujourd'hui de se positionner comme un lieu de collecte, je pense que la visibilité nouvelle du musée va faire un appel d'air par rapport à ces thématiques de collecte et d'accroissement des collections, ou plutôt j'en sais rien, j'espère que ce sera le cas, j'en sais rien. En tout cas, il faut qu'on communique sur le fait d'être un espace de transmission, aussi parce qu'on n'a pas de fonds publics. Les fonds publics, les archives publiques de la 2ème Guerre sont aux archives départementales, pas au musée de la Résistance et de la Déportation. L'intégralité du fond des collections est composée de dons donc dons de particuliers ou d'associations mémorielles qui avaient elles-mêmes collecté de leur côté et qui, à un moment donné nous ont reversé des choses mais nous nous n'avons que des archives d'origine privées ici. Maintenant est-ce que ça répond à votre question.

JG

Oui, ça répond à la question, ça répond à d'autres questions aussi et ça ouvre d'autres questions très intéressantes, du coup j'ai envie de poser la question, si vous vous n'avez que des archives qui viennent de fonds privés est-ce qu'il y a une différence de traitement de ces archives par rapport à un musée qui aurait des archives publiques, vraiment je sais pas...

JB

En fait, il faut bien distinguer le statut initial des documents et le statut final des documents. Le statut initial du document, c'est origine publique, origine privée. Si c'est une origine publique, ça peut être quoi ? ça peut être un versement, ça peut être une commande. C'est à dire qu'un artiste, on lui commande une œuvre, on lui achète sur des fonds publics et c'est un document d'origine public puisque c'était une commande publique. Ça peut être également une saisine, à l'occasion d'une vente, d'une malversation. Il y a une saisine d'objet et ça intègre les fonds publics, ou ça peut être des achats en salle de vente ou auprès d'antiquaires, de vendeurs spécialisés. Mais finalement, tout cela est très marginal, un musée en tant que tel, 99% de ses collections sont des collections d'origine privée, c'est-à-dire des choses qui ont été achetées à des particuliers ou des choses qui ont été données par des particuliers. Les grands musées nationaux comme le Musée des Arts premiers, le Quai Branly, ne fait pas exception à la règle. L'exception à la règle c'est le Louvre, le Louvre parce qu'il est constitué des saisies révolutionnaires. Donc là pour le coup, au moment du démantèlement des châteaux, et des nobles partis en exil à la révolution française, on a saisi l'intégralité du mobilier et des œuvres

d'art et ça a constitué la base des collections du Louvre. Et sinon le reste, on est quand même sur des fonds d'origine privée. Par contre, à la différence d'une fondation ou les objets restent privés, quand les objets rentrent dans une collection, rentrent dans un établissement public, les objets deviennent collection publique, à partir du moment où ils sont intégrés dans l'inventaire. Donc cet inventaire passe devant l'instance délibérative, le Conseil départemental pour nous, et à partir de ce moment-là elles intègrent les collections publiques, donc elles deviennent inaliénables, ce qui n'est pas le cas effectivement des fondations privées comme la fondation Vuitton ou d'autres fondations comme Culture Espace qui a aussi, qui gère aussi quelques musées, qui ont des collections d'origine privée et qui restent privées. Donc ils achètent en salle de vente, ils font une exposition et ils peuvent revendre après les objets. Donc ça, dans les collections publiques, ce n'est pas possible. Après, il y a deux types de d'acquisition des collections, il y a trois types d'acquisition des collections, le don, le dépôt et l'achat. Bon, l'achat c'est classique, ça rentre dans les collections, entre le dépôt et le don, il y a un transfert de propriété ou il n'y en a pas. Le don il y a un transfert de propriété, le dépôt il n'y en a pas. Le dépôt il faut être très prudent, puisqu'il y a des petits malins qui déposent au musée, le musée fait restaurer l'objet et comme il n'y a pas de transfert de propriété, le propriétaire demande à récupérer l'objet restauré. Donc il faut faire attention au dépôt. Moi je freine vraiment des 4 fers par rapport au dépôt, alors, à part si vraiment c'est un document absolument exceptionnel et la personne ne veut pas s'en séparer mais à ce moment-là on peut faire un leg après décès aussi, donc la personne garde l'objet de son vivant et puis elle nous le lègue par testament à son décès. donc il y a des façons de contrôler mais voilà, le dépôt, je suis assez frileux.

JG

Je comprends. Du coup, les fondations privées, est-ce qu'on peut dire que quelque part elles ont peut-être plus de liberté de porter le discours qu'elles ont envie de porter sur ces collections...

JB

Elles ont complètement le discours qu'elles veulent. Mais c'est le cas des musées américains aussi qui peuvent vendre des objets, ce qui leur permet d'avoir un fonds de roulement. En fait la problématique des objets dans les collections publiques françaises, c'est que vous avez certains objets qui peuvent être en doublons, sur des lithographies, sur des objets qui ont été publiés en de multiples exemplaires. Le musée peut être dépositaire d'œuvres en exemplaires multiples. Et la législation française fait que on n'en fait rien. Parce que voilà. Alors c'est pour ça qu'on se retrouve aussi des musées qui proposent des dépôts à d'autres musées donc le musée de l'Armée a des dépôts dans toute la France, dans plein de musées militaires. Le Louvre aussi a un certain nombre de dépôts sur le territoire national. Ça peut être une opportunité pour exposer certains de ces doublons ou pour exposer des œuvres qui restent dans les réserves et qu'eux n'exposent pas et qui trouveraient des résonances avec des collections locales. Mais en tout état de cause on ne peut pas les revendre alors que c'est vrai que les musées américains, eux peuvent dire, alors sur commission d'experts, mais eux peuvent dire, que tel ou tel ou tel objet, on l'a acquis il y a 50 ans, on l'a exposé une fois il y a 50 ans et puis depuis... ça n'a pas d'intérêt, on le met en vente en salle des ventes et avec l'argent récupéré on va racheter des œuvres. C'est disons, que la France protège d'un certain nombre de dérives possibles de ce type de pratiques mais il faut des financements publics derrière. Parce que du coup, pour l'enrichissement des collections on a moins de moyens derrière.

JG

Mais c'est intéressant cette question de la valeur qu'on attribue aux objets et aux documents en particulier au niveau de la guerre parce qu'il y a quand même quelque chose de très fort, de très affectif, de très ancré dans l'identité nationale donc peut-être un traitement particulier ?

JB

Je ne sais pas si cela nécessite un traitement particulier. Moi je suis assez dépassionné par rapport à tout ça. Donc je ne suis pas sûr qu'il faille un traitement particulier, enfin, est-ce qu'une

tenue de déportés de 1944 a plus de valeur qu'un autre objet ou qu'une œuvre d'art contemporain, pour moi ça n'a ni plus, ni moins. Voilà mais de même que dans les archives publiques, de même qu'une charte du XVe siècle n'a pas plus de valeur, mais n'en a pas moins non plus, mais n'a pas plus de valeur qu'un acte administratif important contemporain. Ce n'est pas parce que d'un côté il est sur parchemin et que de l'autre côté il est sur papier d'imprimante que voilà, dans les deux cas, on est sur des actes administratifs qui ont une valeur administrative pour leur époque contemporaine, l'un est devenu document d'histoire, l'autre le deviendra, il n'y a pas de raison que l'un soit plus important que l'autre.

JG

Comment vous définissez un document ?

JB

Comment je définis le terme document ? Le terme de documents alors déjà c'est le singulier d'archives, puisque archives est toujours au pluriel, donc, je vous sors la définition administrative où je vous sors... Rires.

JG

La votre

JB

La mienne, un document est une production humaine, production humaine, une production écrite humaine. Alors soit écrite manuscrite soit écrite à l'ordinateur mais une production écrite humaine. Et écrite au sens large, ça peut être graphique aussi. Est-ce qu'une photo est un document, oui une photo est un document aussi donc on va dire que c'est un document en 2D, voilà ça c'est peut-être mieux. Un support en 2D, un objet en 2D, voilà ça ça peut être pas mal comme définition du document. On ne se pose jamais ce genre de définitions. Rires... Après il y a une définition très administrative qui est tout document produit ou reçu par l'administration dans le cadre de son exercice. Ça, c'est la définition classique du code du patrimoine.

JG

Est-ce qu'un monument par exemple rentre dans cette définition ?

JB

De document ? Non, ni un objet ni un objet 3D, pour moi non, un document c'est vraiment, c'est un support en deux dimensions. Après on passe sur la thématique d'objets ou d'œuvres Mais pour moi non le document reste en deux dimensions. Je n'ai pas fait d'analyses particulières sur ce... Enfin c'est mon sentiment

JG

C'est intéressant, dans l'équipe on travaille beaucoup, surtout mon directeur de recherche, sur la question du document et qu'est-ce qu'un document dans le musée, dans le patrimoine, à quoi il sert... Enfin voilà, il y a toutes ces questions-là...

JB

Après moi j'ai une formation d'archiviste, je n'ai pas une formation de muséologue.

JG

Mais c'est intéressant justement d'avoir votre ressenti, ce n'est pas parce que on est forcément muséographe qu'on va comprendre le document différemment, ce que je veux c'est vraiment votre ressenti, comment vous l'abordez...

JB

Si la définition du document c'est ce qui documente quelque chose à une époque, on est sur quelque chose de très très large. Effectivement ça peut être un objet, ça peut être un monument. Mais pas dans ma conception personnelle.

JG

OK c'est intéressant, dans la série définition tant que j'y suis, comment vous, vous définissez la médiation ?

JB

Pour moi la médiation c'est de la vulgarisation. Donc c'est la transmission de connaissances et de savoir auprès du public le plus large possible, donc on est sûr de la transmission scientifique, auprès du grand public. Ça c'est ma définition.

JG

Alors est-ce qu'une reconstitution historique par exemple...

JB

C'est de la médiation oui parce que c'est de la vulgarisation. Par contre, il faut qu'elle soit scientifique.

JG

Parce que des fois la frontière peut être un peu...

JB

On est complètement d'accord. On est complètement d'accord. Si on parle du Puy-du-Fou, on est sur une médiation très orientée politiquement parlant, la Cinéscénie est une très belle vulgarisation mais tout à fait politiquement orientée. Donc, après, eux définissons ça comme étant de la médiation, moi je définis ça comme une interprétation historique.

JG

Alors comment vous définissez l'interprétation ?

JB

L'interprétation c'est, lorsqu'au-delà du discours historique aujourd'hui reconnu par les historiens, l'histoire étant une évolution donc peut-être que demain on dira que c'était des conneries, mais aujourd'hui, on a quand même des sujets, enfin des sujets historiques qui sont assez, qui font l'unanimité on va dire, ou en tout cas si ce n'est l'unanimité qui font un consensus historiquement parlant. Si on porte un autre discours que celui-ci, on peut être dans une forme d'interprétation historique. Donc une forme de propagande. Pour moi l'interprétation historique c'est de la propagande.

JG

D'accord c'est intéressant, parce que le Puy-du-Fou...

JB

C'est de la propagande.

JG

De ce que j'ai pu entendre, du moins de ce qu'ils disent, ils essayent contraire d'affirmer que, de contrecarrer cette image elle est ligne

JB

Oui mais ils ont tout intérêt à le dire, voilà. Après si on parle de... Vous êtes allés le voir ou pas ?

JG

Pas encore, bientôt

JB

Il faut y aller, parce qu'au-delà de ça, au-delà de cette polémique historique, c'est quand même un lieu magnifique et avec vraiment des spectacles waouh, ça pète, c'est magnifique. Et ça vaut le coup. Mais il faut garder dans un coin de sa tête cette contrainte historique, de se dire attention on est quand même sur une interprétation et sur la volonté de diffuser un message. Donc ce message, d'un Occident, chrétien, royaliste, très traditionnel. À la rigueur personne ne conteste les exactions des révolutionnaires en Vendée, personne. Par contre, ne parler que de ça, ne pas parler des exactions des chouans aussi, parce que les exactions c'est toujours dans les deux camps, ne pas parler également des avancées sociales de la Révolution française, ça devient une interprétation politique, une interprétation historique et clairement le Puy-du-Fou on est là-dedans, on est sûr, on vous montre, qu'un côté, voilà. Ce côté nous on dit, le Puy-du-Fou dit il est historiquement incontestable, je ne suis pas spécialiste de l'histoire de la chouannerie, donc

peut-être qu'il est, historiquement incontestable, mais c'est une orientation politique dans la mesure où on ne présente que cet aspect-là.

JG

D'accord, c'est intéressant. On pourrait dire quelque part que quelque part on oriente toujours un peu le discours, que ce soit politique, que ce soit conscient ou inconscient d'ailleurs...

JB

Eh bien justement au musée de la Résistance et de la Déportation je trouve justement qu'il faut, enfin, il ne faut pas faire ça. Il faut ... Tous collabos ou tous résistants ? Ça n'a aucun sens. Ni l'un, ni l'autre, tous entre ? , tous un peu des deux, mais il ne s'agit pas non plus de dire qu'est-ce que vous auriez fait à cette époque-là, cela n'a pas de sens non plus parce que on va se projeter avec notre sentiment et notre vécu dans une époque qui nous est étrangère. Mais l'idée c'est quand même de porter un message, de dire oui ben 95 % des Français ont été un peu collabos et un peu résistants. Voilà. Parce que, parce que ben, on nous disait de ne pas aller acheter chez les juifs, ben on allait pas acheter chez les juifs, on était un peu collabo. Mais par contre, le marché noir bah oui, on faisait du marché noir. On essayait d'aider, et puis le petit voisin juif, on ne l'a pas dénoncé, on n'allait pas acheter chez les juifs mais on ne dénonce pas le voisin juif. Enfin, tout le monde était un peu, enfin tout le monde, une grande partie de la population française naviguait entre deux eaux. Et objectivement si on est un peu lucide sur soi-même, on aurait peut-être fait la même chose. Donc, s'il y a un discours que le Musée de la Résistance et de la Déportation doit porter, c'est certainement celui-là. C'est de sortir du « tous résistants » ou de sortir du « tous collabos », parce qu'il y a aussi vite la notion opposée qui peut être prise. Mais après qu'historiquement, dans les années 50, 60, il y a une historiographie qui se soit développée autour du « tous résistants », ça s'entends aussi parce que on avait besoin à ce moment-là de redorer l'image du pays qui s'est quand même fait balayer par l'armée allemande en l'espace d'un mois, il faut quand même le rappeler. Donc on avait aussi, pays qui a été envahi pendant quatre ans, donc il y avait besoin aussi de ressouder le pays autour d'une image nationale positive. Donc à la rigueur que cette image du « tous résistants » a été portée cela s'entends complètement. Mais bon maintenant, on a un peu de recul...

JG

Mais c'est vrai qu'on voit comment les images circulent et s'imprègnent, et restent, j'en parlais la semaine dernière avec Rémy Cazals sur les images de propagande autour de la Première guerre et il me montrait toutes ces photos prises, soi-disant sur le champ de bataille et en fait pas du tout, donc c'était un montage complètement et il les démontait en disant bah oui mais si il y avait vraiment la guerre, il y aurait ça, il y aurait ça, etc. la position du bras en avant tout ça, etc. Enfin c'était vraiment intéressant de voir que ces images ressortent dans le Nouvel Observateur il y a quelques années, dans la Dépêche...

JB

Oui bien sûr, il y a eu des grandes manœuvres aussi en 1912 de l'armée française et il y a aussi un certain nombre de photos qui ont été prises à ce moment-là et qui ont été ressorties comme étant des photos prises pendant la Première Guerre et pas du tout. C'est des photos prises pendant les grandes manœuvres de 1912. Bon voilà, sans parler effectivement des pauses, des... Donc on est effectivement sur des images de propagande. La propagande des gouvernements ont toujours fait et en feront toujours.

JG

Mais c'est vrai que du coup on se dit que les publics arrivent aussi avec ces images et que parfois peut-être avoir une influence, on va dire sur leurs visites, sur la façon dont ils s'approprient les textes et les discours, ou est-ce que...

JB

Après est-ce que nous on est pas là pour essayer d'éveiller un esprit critique, je pense que c'est la mission. Maintenant il faut être lucide aussi sur le fait que quelqu'un qui ne veut pas voir, ne

verra jamais. Donc quelqu'un qui arrive avec une image, j'ai des exemples en tête, avec une image arrêtée, on pourra lui apporter tous les éléments de preuve qu'on veut il ne démordra pas. Il ne démordra pas. Tant pis, ce n'est pas très grave, on va pas s'arrêter à ça non plus.

JG

Dernière question, je ne vous mobilise pas trop longtemps, je vais vous laisser aller manger, sur la question de l'immersion en fait est-ce que vous pensez vous que l'immersion aujourd'hui peut amener quelque chose à la médiation autour de la guerre, autour de ces questions-là ?

JB

Alors, il y a immersion et immersion. Aujourd'hui on est sur une volonté d'immersion multi-sens on va dire. On voudrait pouvoir se mettre dans la peau de... Là, hier est sorti 1917. Qu'est-ce qu'on entend à la radio ? C'est une histoire classique mais c'est un plan séquence on est immergé dans la guerre. Je vais aller le voir ceci dit parce que du coup je me dis tiens, quand même, il faut aller je t'ai un œil. Mais voilà, on a cette volonté d'immersion, de se sentir à la place de. Au Puy-du-Fou, il y a une reconstitution d'une tranchée avec des bruits, avec des odeurs, et encore pas trop, heureusement, avec des projections d'eau, ce qu'on appelle un peu pompeusement la 4D, il y a cette immersion. Aujourd'hui c'est un exercice un peu obligatoire, un peu incontournable ne serait-ce que dans la tête des élus. Donc vu que c'est incontournable dans leur tête il faut qu'on le fasse. À partir du moment où c'est socialement acté qu'un musée moderne et dynamique doit proposer des processus de médiation d'immersion et bien il va falloir qu'on se débrouille pour en faire. Après oui, alors ça a un aspect jeune, on va attirer de la jeunesse, j'y crois très moyennement. Dans un musée de la Résistance et de la Déportation, un jeune, il ne viendra pas. Il va venir dans un cadre scolaire mais il ne viendra pas en public libre. Et dans un cadre scolaire je n'ai pas besoin de phénomène d'immersion. Il vient de toute façon dans un cadre contraint donc c'est un public captif, bon voilà. Du coup si on a un dispositif d'immersion est-ce qu'il faut qu'il soit destiné aux jeunes ? Pour moi non. Maintenant est-ce qu'il faut vraiment avoir un dispositif d'immersion complet. ? Non, je vais vous mettre une VR pour que vous alliez dans les camps de déportation avec l'odeur des chambres à gaz et des fours crématoires ? Bonjour, bonne journée. Donc, à un moment donné, il faut savoir ce qu'on veut faire d'une, de support de reconstitution et d'immersion. Et je pense que l'imagination doit aussi être un élément qui doit travailler, on ne doit pas tout prémâcher en fait. Déjà, il y a un certain nombre de choses qui vont nous échapper, les ambiances, les atmosphères, on verra des reconstitutions d'images mais, les ambiances, les atmosphères vont être compliquées à reproduire et puis il faut quand même, que ce soit pas traumatisant pour la personne. Enfin voilà, il faut qu'il y ait une certaine distance en fait. Donc on est pas sur des sujets extrêmement joyeux, hyper ludiques, donc voilà. Alors du coup, comme dispositif d'immersion par contre on peut proposer des Murders parties ou des jeux d'enquête parce que, on est sur un côté ludique. Même sur un sujet un peu difficile, on pourrait tout à fait imaginer que, on est des résistants, on a mis en place une bombe sous la commandature dans Toulouse, manque de pot il y a eu un problème sur, dans la salle dans laquelle on se trouve et on a perdu la clé, il faut qu'on arrive à sortir, la bombe est armée, on a plus qu'une heure devant nous et sinon on saute avec la commandature. Pourquoi pas, on peut être sur quelque chose d'un peu ludique. Mais si on est sur du ludique, est-ce qu'on va pouvoir apprendre quelque chose ? Là-dessus je n'en suis pas certain. Est-ce qu'il faut qu'on apprenne quelque chose, pas forcément. Ça veut pas dire que dans un Musée de la Résistance et de la Déportation, on ne doit rien apprendre. Mais est-ce que sur ce type de médiation là, est-ce qu'il faut qu'on apprenne quelque chose, pas nécessairement. Après, à quoi ça va servir du coup si on apprend rien ? ça va servir à donner une autre image du musée et inciter les gens à revenir, dans un autre contexte. Maintenant si on peut leur apprendre un peu quelque chose tant mieux. Mais, bon après il y a toutes les actions de médiation numérique développées autour, Museomix, je pense que vous êtes au courant là-dessus

JG

Je fais partie de Museomix, je connais bien

JB

Moi j'ai fait un Museomix en 2014, ça commence à dater un peu, mais voilà là on est sur du dispositif relativement immersif et encore, c'est un peu compliqué. Mais où l'idée c'est d'avoir quand même un peu de contenu. Donc là on peut, dans ce dispositif-là, apprendre une ou deux choses ce sera déjà bien, en pratiquant une activité et avec un événement participatif. Et encore on est en train de revenir un petit peu sur le tout high-tech, et de revenir sur du low Tech et du bricolage, et ce qui est très bien, ce qui est très bien.

JG

Vous étiez où sur ce Museomix

JB

J'étais à Arles. Au musée départemental de l'Arles antique. Et voilà, donc du coup au niveau du dispositif immersif, aujourd'hui pour moi la VR n'est pas adaptée au musée de la Résistance et de la Déportation. Sauf de vouloir s'immerger dans les années 40.

JG

Le contexte ?

JB

Le contexte c'est ça. Voir Toulouse comme dans les années 40, oui là on peut être dans de la VR ou dans de la réalité augmentée. Mais on ne sera pas dans un, on ne sera pas transporté dans un camp de déportation, cela n'a aucun sens intérêt, ça n'a aucun intérêt d'être en VR dans un camp de déportation, pour moi ça n'a pas d'intérêt. Ce qu'il y a un intérêt c'est d'être face à des, de la mémoire, à des témoignages, à des souvenirs, à des gens qui vous expliquent véritablement ce que c'était, comment on n'y vivait, et ce qui s'y passait. Après par contre, quand on développe une appli ou un jeu, un jeu vidéo dans lequel on doit monter une troupe de résistants pour monter des actions et on va se rendre compte de la difficulté d'avoir du matériel, de regrouper une équipe, confronté à des gens qui vont s'infiltrer dans l'équipe alors que c'est des collabos... Pourquoi pas on peut développer ce type de jeux ? Mais voilà, pour moi le tout VR n'est pas une solution. Ça ne veut pas dire qu'on peut pas en faire je prends un peu de distance avec ça aussi. Le dispositif d'immersion ça a ses limites aussi.

JG

Est-ce que tout dispositif de médiation quelque part n'a pas ses limites aussi ?

JB

Si, si, si si, ne serait-ce que la limite du médiateur lui-même. Qui présente... Entre deux médiateurs vous faites exactement la même visite, vous n'entendez pas les mêmes choses, ni présenté de la même manière. Le médiateur arrive avec sa personnalité et sa sensibilité, donc tout dispositif de médiation à ses propres limites, vous avez tout à fait raison. Pour être synthétique et pour être clair, je pense que, avant de se lancer dans une opération de médiation immersive ou de VR, ou de l'escape game, ou de... Il faut d'abord qu'on soit béton sur le fond en fait. Sur l'aspect un peu classique, certes, mais il faut que l'aspect muséographique soit déjà un peu abouti et qu'on soit sur quelque chose de qualitatif. Et c'est vrai que, ça c'est parfois quelque chose que les élus peuvent avoir du mal à comprendre dans la mesure où on est sur la très de la nouveauté, de la nouvelle technologie etc. Bon là il se trouve que dans le musée à venir, on est dans cette démarche-là. Parce que, on a priorisé l'aspect parcours permanent, donc une visite traditionnelle qui peut avoir différents niveaux de lecture mais avec des vitrines de qualité, avec du contenu de qualité, avec du texte, bon voilà. Du coup je pense qu'on peut sereinement envisager des dispositifs de médiation avec de la nouvelle technologie et avec, qui va faire plaisir aux élus. Mais c'est vrai que si on n'a pas cette base là et si un musée se lance dans un objectif de VR par exemple alors que, il a des vitrines dégueulasse et il a une scénographie des années 70, je pense que c'est une connerie. Voilà, je pense que c'est une connerie.

JG

C'est très intéressant. Je suis entièrement d'accord avec vous, je ne suis pas censée donner mon avis personnel mais c'est important de ne pas verser dans le tout numérique, qu'il y a des choses intéressantes, d'autres non, pour moi c'est la médiation et c'est l'objectif de médiation qui compte en fait avant tout en fait, qui va déterminer le choix de l'outil et la façon dont on va mettre en forme cette outil.

JB

Oui, oui, oui, après on est sur une vraie attente politique quand même, très clairement. Là nos élus on leur a bien dit depuis longtemps, il n'y aura pas de dispositif de médiation numérique interactif en 2020, heureusement qu'on les a prévenus longtemps à l'avance. Et ça s'est bien intégré. Par contre on a intérêt à être prêt en 2021. Donc ce ne sera pas du révolutionnaire, des tablettes tactiles, choix de langue, du contenu complémentaire, pouvoir aller un peu plus profondément dans tel ou tel sujet, donc en fait c'est un troisième niveau de lecture, du contenu en plus, une carte interactive avec les grands lieux de résistance, les grands maquis, les actions de résistance qui ont été faites... Voilà, sur une, sur un écran tactile, donc il y a possibilité d'avoir des photos complémentaires enfin... Mais on est pas du tout sur du dispositif d'immersion aujourd'hui. Après voilà, on a commencé à nous dire, vous pourriez développer une appli, oui, on pourrait développer une appli mais qu'est-ce qu'on va mettre dans l'appli ? Mais on pourrait, on peut toujours dire oui. Donc voilà, on verra mais tout ça c'est une attente politique. Après nous sommes en janvier 2020, les élections départementales ont lieu en mars 2021, donc on est sur une fin de mandat. Donc là, les exigences politiques vont jusqu'au printemps 2021 et ne vont pas au-delà. Ce qui est bien et ce qui est moins bien sur d'autres choses parce que si on veut développer quelque chose à l'automne 2021 on risque de nous dire et ben il va falloir attendre un peu. Il faut toujours avoir en tête l'idée du calendrier politique. Qui n'est pas le même que celui de la mairie, la mairie c'est en ce moment.

JG

OK super, et bien merci beaucoup c'était vraiment passionnant.

Retranscription entretien : Catherine Monnot-Berranger

Date : 16 janvier 2020

Interviewé.e : Catherine Monnot-Berranger, Responsable de la médiation, Musée départemental de la Résistance et de la Déportation

Retranscription

Janaine Golonka (JG)

La première question ce n'est pas forcément de discuter de l'immersion avec vous, c'est déjà de discuter de la façon dont vous faites de la médiation, dont vous, dont on donne à voir, donc on met en scène la guerre entre guillemets pour le public. L'idée c'est pour moi d'avoir une vision un petit peu plus générale, des discours qui peuvent...

Catherine Monnot-Berranger (CMB)

Alors, moi il faut déjà prendre du recul par rapport à mes réponses, c'est que moi je suis arrivé au mois de juillet dans un musée qui est fermé. Donc là ce que je vais vous dire c'est ce que je connais de l'ancien et ce que je prévois pour la suite. Mais pas de ce qui existe actuellement parce que le musée est en travaux et voilà. A priori la médiation, elle est sous deux formats, elle se fait dans les murs, et hors les murs déjà chez nous. Donc le hors les murs qui est le plus atypique se fait sous forme de circuit mémoriel, donc on circule dans Toulouse au travers de lieux d'histoire et de lieux de mémoire en lien avec la résistance et la déportation, avec ces deux thématiques-là qui sont les deux thématiques phares. On est pas un musée de la seconde guerre mondiale en tant que tel. On est un musée de la Résistance et de la déportation de la Haute-Garonne. Donc en plus on axe sur un angle départemental, local voir régional et puis évidemment avec des va-et-vient sans cesse avec le national, l'euro péen, l'international. Pour contextualiser, pour mettre en perspective tout ce qu'on veut. Donc le hors les murs c'est, il y a un circuit qui est prévu pour les scolaires le jeudi matin, aux beaux jours on va dire, en mai, juin et en septembre, octobre, tous les jeudis matin, et un circuit pour les adultes qui est plus en lien avec ce qu'il se fait au conseil départemental qui s'appelle Les chemins de la république. Et donc là en fonction de la thématique du jour, du public, de sa capacité à se mobiliser physiquement pour traverser Toulouse ou pas, ça peut être la journée des droits des femmes, ça peut être la journée de la résistance, donc il va y avoir, ou la journée de la commémoration de l'holocauste, enfin, selon la thématique et l'envie du médiateur et sa spécialisation, on va s'axer sur différents lieux de Toulouse sachant qu'il y a quand même un grand nombre autour du musée. Et voilà, on pourrait même y passer la journée si on ne souhaitait, il y a des lieux de Toulouse qui ne sont pas du tout abordés parce qu'ils sont géographiquement trop éloignés à pied du musée, donc il faudrait prendre le métro etc. et là, on est pas sur cette dynamique-là, on est sur un réseau pédestre uniquement. On ne prend pas les transports en commun. Donc ça c'est le hors les murs avec une volonté de développer le hors les murs sur des circuits dans le département, hors Toulouse, sur des réseaux, des lieux comme le château de Brax par exemple, des lieux, Buzet sur Tarn etc. où il y a eu des grands événements de répression au contraire de résistance à cet endroit-là. Et puis ensuite le musée dans les murs, c'est la médiation plus classique on va dire, avec des visites guidées, du lundi au samedi voire même au dimanche éventuellement. De 10 heures à 18h, avec jusqu'ici une grande priorité accordée au public scolaire et puis progressivement on est en train d'essayer de s'ouvrir au public non scolaire. Donc on va réduire le volant d'heures accordé aux scolaires, on va se limiter à une classe par demi-journée, lundi mardi jeudi vendredi, le reste sera pour le grand public. Sachant que le grand public peut quand même venir quand il y a des classes. Voilà et après, des événements en soirée, des événements en week-end, pour avoir une programmation culturelle scientifique et artistique qui attire un peu tous les publics. Quelque chose qui puisse être à la fois savant et ludique, on essaye de casser un peu les codes, d'utiliser aussi les jardins du musée, la salle de conférence du musée pour voilà... Pour donner une idée, on organise en août le bal de la

libération. Donc l'idée c'est vraiment de faire de la reconstitution et d'avoir un moment festif dans le jardin. L'idée aussi c'est de réorienter un peu la thématique du musée, qui est certes un Musée de la Résistance et de la Déportation mais qui historiquement est un musée qui a été créé par des déportés résistants, et donc qui ont donné leurs objets, et donc la collection du musée, la muséographie s'est créée autour de ses résistants déportés et par contre, les déportés juifs ont été très peu associés au départ, à la création, parce qu'ils n'étaient pas dans le noyau dur, c'était ces déportés résistants de Dora notamment et de Ravensbrück qui ont beaucoup œuvré au départ et puis qui ont animé eux-mêmes, au départ c'était un musée associatif donc c'était eux qui animaient, et puis après quand le musée est devenu départemental, ils ont quand même, ils sont venus témoigner pour les classes etc. Donc nous on essaye là actuellement aussi d'impliquer à nouveau la communauté juive de Toulouse pour arriver à reconstituer une muséographie y compris par les sources orales, des derniers déportés juifs encore en vie sur Toulouse. Pour rééquilibrer un petit peu la muséographie. Donc voilà, ce n'est pas, on parle de la guerre, mais comme du contexte. Les deux axes c'est la résistance, c'est la déportation. La déportation j'essaye de faire en sorte maintenant que ce ne soit pas juste la déportation des résistants, et puis on a en fait trois espaces dans ce musée, deux espaces qui sont on va dire historiques et un espace qui est lié à.. Enfin deux espaces du parcours permanent, et un espace d'exposition temporaire. Donc les expositions temporaires vont venir un peu en écho, en relief, là ça va être une exposition sur Germaine Chaumel qui est une photographe toulousaine de la Seconde Guerre mondiale. Après il y aura Joséphine Baker, il y aura un père peintre Emmanuel Bornstein qui travaille sur l'expérience de sa grand-mère à Auschwitz, qui est un peintre connu internationalement. Et dans le parcours permanent on a 2 salles au premier étage. Et la première salle, il y a la salle classique, la scène historique où on a 10 séquences, 10 thématiques qui traitent plus ou moins chronologiquement mais pas tout à fait, des grands moments depuis la drôle de guerre jusqu'à la reconstruction après la libération. Et de l'autre côté, on a une salle qu'on appelle réflexive, sur l'esprit de résistance d'hier à aujourd'hui. Donc en fait, quelles sont les valeurs citoyennes que l'on peut encore aujourd'hui mobiliser au regard de cette histoire de la résistance de la déportation. Donc, des thématiques qui sont abordées comme la question des réfugiés, la question des génocides, la question de la lutte pour les droits, y compris les droits les plus récents, les droits environnementaux etc. Et une frise notamment de 22 personnages depuis le XVIIIe siècle jusqu'à aujourd'hui, sur les cinq continents, hommes et femmes, paritairement représentés, qui représentent la lutte pour les droits des connus, des pas connus... Et ensuite, en dispositif un peu particulier qui pourrait vous intéresser, on a ce qu'on appelle des douches sonores, vous voyez de quoi il s'agit, donc on va avoir des douches sonores à la transition entre cet espace réflexif et l'espace historique pour accompagner, on aura notamment le discours de Jean Cassou, L'appel à la jeunesse. Il explique, L'appel à la jeunesse de Jean Cassou, et puis deux témoignages de femmes déportées Toulousaine. Alors il y en a une ce n'est pas toulousaine, c'est Germaine Tillion, et l'autre je crois que c'est Raymonde Lamouille, qui est elle par contre est toulousaine. Donc on a deux dispositifs, deux douches sonores, et ensuite on va avoir des écrans et certains écrans vont être connectés avec des casques. Et donc certains vont permettre de diffuser des témoignages, certains vont permettre de diffuser des citations en boucle, notamment dans l'espace réflexif. Alors il y a des témoignages qui vont être sur la nécessité de transmettre et de témoigner, pour ne pas oublier, pour éviter que l'histoire se reproduise, ça c'est plutôt de l'espace 2, et dans l'espace 3, ce sont des témoignages vraiment en lien avec les thématiques traitées dans les différents blocs, les différentes séquences. Et puis des contenus audiovisuels qui vont venir, bon, au début qui seront pas définitifs, qui vont être pas interactifs mais ensuite oui évidemment, on pourra cliquer pour avoir des différents niveaux d'information complémentaire on va dire. Mais voilà on est rien sur quelque chose d'extraordinaire en terme d'immersion, comme je pense que, comme je sais que ça se fait ailleurs.

JG

Il y a plein de façons, il y a plein de dispositifs immersifs, il y a vraiment toutes sortes de choses. Mais c'est très très intéressant en fait les choix que vous avez fait je trouve parce que, j'imagine, je ne connaissais pas le musée telles qu'il était, telle qu'il a été créé, le musée associatif, j'imagine qu'il y a un changement complètement radical des discours...

CMB

Oui, il y a une professionnalisation... Et c'est un musée départemental qui est tenu par donc, enfin qui est tenu, qui est sous autorité du Conseil Départemental, donc il y a un message politique qui est fort derrière, et le nouveau musée donc s'appelle le Musée départemental de la Résistance et de la Déportation et son sous-titre c'est lutte et citoyenneté. Donc on est vraiment là-dedans, on est vraiment dans quelles sont les valeurs universelles qui continuent d'irriguer nos vies aujourd'hui et que l'on peut tirer de cette période de la résistance et de la déportation. Comment faire de ce musée un outil de citoyenneté, un outil de construction d'une identité commune pour tous les jeunes et pour toutes les personnes qui vont venir le visiter.

JG

Est-ce que c'est un parti pris dans tous les musées de la résistance et de la déportation, est-ce que c'est vraiment le vôtre, comment ça s'est passé ?

CMB

Non, c'est plutôt vraiment le nôtre. Parce qu'effectivement, il y a des musées qui sont plutôt des musées de la Seconde Guerre mondiale. Là, c'est un musée de la Résistance et de la déportation et je pense que ça a vocation à le rester. C'est-à-dire des valeurs d'engagement et de solidarité, voilà, on réfléchit, la résistance qu'est-ce que ça veut dire en termes de libre arbitre, en termes de désobéissance civile, qu'est-ce que ça veut dire de la démocratie, quand est-ce qu'on est dans la résistance, quand est-ce qu'on est dans le terrorisme par exemple, qu'est-ce que l'antisémitisme aujourd'hui, qu'est-ce que le racisme, qu'est-ce que l'exclusion, quand est-ce que la loi est juste et quand est-ce qu'elle ne l'est plus. La loi est légale mais quand est-ce qu'elle est juste... Donc on essaye de réfléchir à tous ces phénomènes-là. On part de l'exemple de l'exode de 1940 en montrant les difficultés, la souffrance des populations mais est-ce qu'on parle des réfugiés d'aujourd'hui, des migrants d'aujourd'hui, donc on essaye de montrer les enjeux contemporains en fait qui sont soulevés par cette question de la Seconde Guerre mondiale, et pas de la guerre en tant que guerre. Ce n'est pas un musée de la guerre.

JG

D'accord, c'est très intéressant. Alors du coup vous donnez aussi une place très importante au témoignage ?

CMB

Oui parce que historiquement ça a été un musée créé par des témoins, donc ils ont été au cœur et alors peut-être le regret, moi je suis arrivé très très récemment, c'est que la campagne de collecte des sources orales, donc je suis anthropologue en fait de formation, j'ai un doctorat en anthropologie, donc la collecte de sources orales, elle n'a pas été menée de façon systématique et de façon très réfléchie je pense, donc elle s'est encore une fois concentrée uniquement sur les témoins qui existaient et qui était déjà actifs dans le musée donc ils les témoins résistants déportés pour beaucoup, ou résistant tout court et très peu finalement. On a eu de la chance, c'est qu'il y a quand même un certain nombre de femmes, donc c'est dû je pense à leur longévité, qu'il aura permis d'être parmi les dernières donc elles ont témoigné. Elles sont d'ailleurs, ils sont d'ailleurs tous en train de disparaître, les derniers témoins du musée. Et moi quand je suis arrivé donc j'ai trouvé effectivement cette lacune dans le musée de, en tout cas il y avait quelque chose de pas très clair sur la place de la communauté juive, des persécutions sur les juifs, c'était abordé mais c'était pas mis en lumière sur le même plan que les persécutions envers les résistants et je souhaitais juste une réciprocité, une égalité de traitement. Et puis ensuite concernant les sources orales, je me suis rendu compte que, en fait on avait une, 1 seul témoin déporté juif. Et encore lui-même, je ne sais même pas s'il avait été déporté je crois qu'il a été enfant caché. Donc je me

suis mis en tête de faire autrement, et donc là depuis que je suis arrivé j'ai réussi à trouver, on en est au quatrième, cinquième, sixième témoignage de, soit de rescapés d'Auschwitz, soit d'enfants cachés, soit de rescapés de Ravensbrück, le dernier, alors que c'était un camp de résistantes mais les derniers juifs de Toulouse qui ont été déportés ont été à Ravensbrück parce que c'est un 44 ce n'était pas comme d'habitude. Donc voilà, le but c'était de créer une banque de données. Et le témoignage est au cœur parce qu'évidemment, et d'ailleurs ça fait partie des questions qui sont posées systématiquement maintenant en entretien, c'est pourquoi vous témoignez et qu'est-ce que vous voulez laisser comme message. Ces gens, ils ont 95 ans, ils savent très bien que... Pourquoi ils le font, ils le font en urgence, certains n'en ont jamais parlé de leur vie, ils le font pour la première fois. Et donc pourquoi vous le faites, qu'est-ce que vous voulez laisser comme message. Et donc on est sur ça en fait. Quelle... En fait, moi j'envisage ce musée comme un outil, voilà comme un outil. C'est quel, qu'est-ce qu'on veut donner à penser, à réfléchir, quelle matière on offre aux visiteurs et aux jeunes en particulier pour discuter de ces questions citoyennes plus que historiques en fait. L'histoire et le cadre, l'histoire et le prétexte, mais voilà...

JG

C'est très intéressant, je vais vous poser la question des usages justement que vous faites de l'histoire

CMB

Voilà, bah c'est un usage... En fait on a une vocation patrimoniale, de conservation, de collecte, de valorisation, de restauration, de tout ce qu'on veut. On le fait, on va dire récemment de façon plus professionnelle que ça n'a été le cas avant. Voilà l'équipe de direction a complètement changé depuis juillet, et là le nouveau responsable du musée vient des archives et du patrimoine donc c'est ça son cœur de métier. Donc la collecte, la valorisation, la restauration, la conservation très bien. Mais l'aspect historique oui, évidemment parce qu'il y a un aspect scientifique, on veut notamment mettre en place des cycles de conférences, des partenariats avec l'université Jean Jaurès et d'autres pour on va dire suivre le mouvement historiographique récent et pas être dans quelque chose de dépassé. Mais il y a cet aspect mémoriel et citoyens qui fait que ça doit être un outil pour aujourd'hui, ça doit être quelque chose d'utile. La question de l'utilité sociale. Un musée pour un musée, fermé sur lui-même qui parle d'un objet du passé, qui va être oublié parce que dans 15 ans tout le monde sera décédé, à quoi bon quoi. À quoi bon si on n'en tire pas des leçons, si on ne réfléchit pas à ce que ça peut nous apporter...

JG

J'ai l'impression, alors je ne sais pas si, vous allez me le dire, j'ai l'impression qu'il y a beaucoup de musées qui justement traitent de la guerre que ce soit de la Seconde ou de la Première qui sont un peu dans ce basculement, d'être plus ancré dans le présent

CMB

Mais parce que, on est dans une époque charnière, où les derniers témoins disparaissent, et on sait bien que ce phénomène générationnel fait que, en basculant, les gens vont oublier. Quand encore c'est l'histoire de vos parents, vous la connaissez, vous l'avez intériorisé. Quand ça devient l'histoire de vos grands-parents et que vos grands-parents sont décédés, c'est fini, ça passe à l'as. Donc, c'est mémoriel mais on ne peut pas se contenter du mémoriel, il faut que ça ait un ancrage contemporain actuel. Autrement ça perd le sens et de toute façon, on perdra les gens, on arrivera pas à les faire venir sur un aspect simplement mémoriel. Et puis moi personnellement, je pense que, il n'y aurait pas forcément plus d'intérêt. Enfin pourquoi cette mémoire là et pas les mémoires de tous les peuples persécutés dans le monde. Enfin voilà, donc il faut que ça ait un usage pour aujourd'hui. Et c'est pour ça aussi que dans cet espace réflexif j'ai fait en sorte que, il y ait un rapprochement qui puisse être fait entre les persécutions de la Seconde Guerre mondiale envers les juifs, les tziganes notamment, ou les politiques, et d'autres persécutions à d'autres endroits, à d'autres époques dans le monde, et qui, et encore aujourd'hui

montrer qu'il y a une espèce de concomitance comme ça, et qu'il y a une convergence entre ces différents thématiques.

JG

Alors ces témoignages, je suis curieuse de savoir comment vous les, est-ce que vous les transformez, parce que du coup vous voulez récolter et après vous les donnez au public mais j'imagine qu'il y a un processus de transformation ou comment ça se passe ?

CMB

Donc moi d'abord j'ai une grille d'entretien que je prépare à l'avance, j'essaye d'avoir quelques informations sur la personne mais pas trop non plus pour pas trop... Voilà... D'abord c'est des personnes qu'il faut arriver à convaincre, donc souvent ça passe par le bouche à oreille, certaines font partie d'une association, la FMD. L'association enfin de la Fondation pour la mémoire de la déportation, qui a une antenne à Toulouse qui est assez active. Et au moment de la restructuration du musée, du changement d'équipe etc, il y a eu un bouche-à-oreille plutôt favorable qui a été fait pour nous et donc ça a eu une espèce d'effet domino, il y en a une première qui a osé, le deuxième s'est dit ah bon, et puis la troisième et puis donc maintenant on arrive à avoir tout ce petit réseau là. Et puis d'autres qui n'étaient pas dans le réseau. Donc je fais l'entretien avec deux techniciens, moi je mène l'entretien, je vais chez la personne, toujours, à son domicile, ce sont des personnes âgées qui sont sur des thématiques difficiles, je ne veux pas les bousculer, je veux les garder dans leur environnement un peu sécurisant, donc c'est à nous vraiment de nous adapter techniquement. Et puis ensuite, l'entretien dure 1h30/2heures, et ensuite sur heure et demie, 2 heures, il y a quand même certaines thématiques que j'aborde à chaque fois comme la vie quotidienne, comme si il s'agit des juifs, la question de l'intégration, si ils arrivaient de l'étranger pour certains, les Polonais notamment, comment ils se sont intégrés. La question de, est-ce que on parlait des événements historiques de l'époque chez vous dans votre famille, est-ce qu'il y avait de la politique chez vous dans votre famille, est-ce que à l'école vous aviez ressenti ceci cela... Enfin il y a certaines questions, je garde la trame quand même, la question du retour aussi de déportation, qu'est-ce que vous avez ressenti, comment ça s'est passé. La question de laisser traces, pourquoi vous avez choisi de... Donc ça permet quand même ensuite à la personne qui fait le montage d'avoir des thématiques parfois communes comme ça on peut arriver à croiser. Ensuite et ben, on fait le montage pas in extenso, on utilise pour l'instant le montage enfin des morceaux pour répondre à nos besoins, dans nos thématiques. Donc, la question de l'arrivée à Auschwitz, on prend le témoignage de Madame Steirn. La question du retour au Lutécia, on prend le témoignage de Monsieur Petit... Donc selon nos besoins, on va aller prendre des morceaux. Ensuite on va voir un écran là pour les réouvertures, mais un peu en urgence, où on va mettre des morceaux un petit peu plus longs et notamment sur la question de pourquoi on a choisi de témoigner. Et ensuite, parce qu'il y a eu des vidéos avant mon arrivée, qui ont été montées sous un format plus long, 10 à 15 minutes pour chaque témoignage, on pourra tout à fait imaginer avoir un DVD enfin ça ne sais plus... Avoir un support numérique sur un film de 1 heure, 1h30. Et là ce que je souhaite aussi proposer pour 2021, comme on a les publications du musée qui présentent en fait la collection du musée pour répondre à des thématiques, je souhaiterais qu'on retranscrive les témoignages, pareil de façon structurée, avec des thématiques etc. pour laisser une trace papier avec des sélections de ses différents témoignages... Et pour montrer la valeur des sources orales aussi.

JG

D'accord, et oui c'est ce dont je me rends compte aussi un peu en explorant c'est qu'il y a une vraie importance à donner aux témoignages et aux sources orales...

CMB

Sur ces questions-là, il faut incarner, il y a du ressenti, il y a de l'affect. On ne peut pas comprendre Auschwitz en voyant un plan. Oui, on comprend en partie mais moi je comprends beaucoup mieux quand Madame Steirn, elle me l'explique comment c'était en descendant du

wagon. En fait, ça se complète, ça se complète et on ne peut pas, et surtout aujourd'hui où on vit dans un monde d'écran. Alors il ne faut pas tomber dans le travers parce que l'objet est une preuve irréductible, le témoignage est un témoignage, mais malgré tout ça vient donner corps, ça vient expliquer, ça fait ça vient faire ressentir et on est sur une expérience aussi de ressenti. On est pas que sur une expérience de connaissance scientifique pure.

JG

C'est très très intéressant ce que vous me dites. Parce que ça fait partie des choses que je questionne, du coup à travers l'immersion, parce que l'immersion c'est avant tout de l'émotion, et effectivement quelle est la place que vous donnez à l'émotion ?

CMB

Ben, vous demanderiez à l'équipe qui était là il y a 10 ans ou même encore il y a cinq ans, évidemment les plus gros temps forts du musée c'était quand les anciens déportés ou les anciens résistants venaient témoigner. Ils se mettaient sur une chaise, et ils témoignaient. Et les gamins faisaient silence pendant deux heures et écoutaient. Et parfois, les uns ou les autres pleuraient, et puis, et puis... Mais c'était ça qui faisait que les gamins allaient s'en souvenir toute leur vie. Et on a perdu ça, on a perdu ça, on les a plus, donc comment on remplace ça, cette partie-là qui est incontournable pour vraiment aller dans la profondeur des choses, pour aller dans le... Je ne sais pas moi, quand j'ai découvert à 15 ans, 14 ans, en troisième ce que c'était que la Seconde Guerre mondiale, je l'ai compris en lisant Au nom de tous les miens parce que j'ai compris, avec l'empathie. En me mettant à la place de, en transposant ma vie, mon vécu avec le vécu de ces gens. Et là on tombe dans une espèce de gouffre abyssal, on se dit mais comment, comment c'est possible... Et donc comment on peut dans le musée arriver à retranscrire ça. Donner à voir, donner à comprendre, à ressentir, un truc qui est au-delà de... au-delà du rationnel quoi, au-delà de ce qui est, de ce que la raison peut appréhender. Donc à part de l'affect et du témoignage, autrement on est dans du froid, on est dans du matériel, mais je le répète c'est obligatoire parce que on est aussi dans, une époque de fake news, et de l'information immédiate qui n'a pas de sens, et de, de toute façon théorie du complot quoi. Donc tant que vous n'aurez pas la carte d'identité reproduite de Monsieur Hurstel qui a son témoignage qui vous raconte sa vie d'enfant caché, et que vous avez à côté, accompagné de toutes ses cartes identité qui montrent sa fausse identité pendant les quatre ans où il a été caché, pendant que ses parents ont été déportés, exterminés. Il faut les deux. Ça se complète. L'immersion pour nous je pense, dans le musée, elle est là. Elle est dans les témoignages on va dire. Elle n'est pas dans les dispositifs de très haut vol, techniquement parlant.

JG

En fait il n'y a pas forcément besoin d'un énorme dispositif avec toute une technique, quelque part il y a des choses très simples qui marchent très bien en fait parce qu'effectivement on est dans l'affect...

CMB

Et c'est aussi je pense dans toute la programmation culturelle et artistique qu'on va mettre autour, alors scientifique j'aurais envie de pas le dire parce que c'est déjà pour les érudits, les gens qui sont déjà sensibilisés mais toute la programmation culturelle et artistique qu'on va mettre en place pour le grand public et qui va les attirer parce que, escape game, parce que Murders party, parce que concert, parce que lecture dans le jardin, parce que ben de la libération, des choses... Ou projection de film avec le Mur de l'Atlantique donc des choses grand public mais qui vont leur permettre d'entrer dans la thématique et ensuite de venir sur des choses plus sérieuses. Et... alors pas forcément plus sérieuses mais d'avoir le même discours, mais porté différemment. Et d'une façon qu'ils pourront entendre. Il y a des gens qui ne veulent pas entendre parler d'Auschwitz parce que ça les perturbe, il y a des gens qui ne veulent pas savoir que, il y a des déportés de Dora français qui ont fabriqué des V2 pour les Allemands parce qu'ils y étaient obligés, dans les mines, au fond de... Et qu'ils mouraient autrement... Parce que c'est violent,

parce que c'est tout ce qu'on veut quoi. Et donc on peut les y amener par des formes artistiques aussi, décalées, sur des temps décalés, on peut les sensibiliser. Et leur apporter un message. Aux journées d'inauguration, j'ai réussi à avoir la programmation des HK et saltimbanks, et qui donc porte sur ces thématiques-là, donc évidemment ils ont remis en musique, je ne sais pas si vous connaissez Indignez-vous de Stéphane Hessel, ils l'ont mis en musique, ils l'ont accompagné de la langue des signes etc. c'est hyper festif c'est eux qui font toutes les manifs partout en France, ils accompagnent... Enfin bon c'est super festif. Là ils vont faire un format plus soft pour l'inauguration parce que c'est institutionnel mais on est là-dedans, c'est là encore, indigniez-vous, c'est qu'est-ce que, le discours de Stéphane Hessel, sur l'étoile jaune, et l'étoile jaune, qu'est-ce que ça nous dit d'aujourd'hui, quand est-ce qu'il faut qu'on s'indigne. Et le spectacle, l'art peut arriver à se poser la question aussi. C'est une autre façon de faire.

JG

Parlez-moi de cet escape game ?

CMB

Alors on a, en fait on a toute une programmation jeune public, on va avoir des projections de films, ciné goûter, alors on a Le vieil homme et l'enfant, donc c'est toujours sur le temps scolaire...

Interruption

Donc on a toute une programmation jeune public sur les vacances scolaires principalement donc ciné goûter, avec des films comme le vieil homme et l'enfant, le voyage de Fanny, qui sont prévus. Et Vaillant, pigeon de combat. Vous voyez donc on est vraiment sur des trucs, selon les âges qu'on vise, et puis selon, Vaillant ça va être en période de Noël, on va éviter de trop parler de déportation à ce moment-là, on va rester sur du ludique. Et après on a deux temps un petit peu plus, effectivement plus immersifs, puisqu'on parle d'immersion, on a une murder party et un escape game. La murder party intitulé On prend le maquis, parce qu'on a pris le premier jour des grandes vacances donc on va créer la thématique mais alors ce n'est pas forcément nous qui allons faire, ce sera certainement un prestataire qui va monter le scénario, sur le maquis, la résistance, on va créer un... Évidemment là il faut faire quelque chose qui ne soit pas de mauvais goût non plus. Et l'escape game on va travailler, j'ai proposé, autour de la thématique de l'espionnage. Donc tout ce qui est cryptographie, contre-espionnage... Il se trouve qu'à Toulouse, on a eu des réseaux qui étaient spécialisés là-dedans, qui ont infiltré des groupes, des groupes vichystes, mais à un niveau c'est-à-dire secrétaire départemental etc. et en fait le gars il était résistant quoi. Certains qui sont morts, certains qui ne sont pas morts. Et donc se basant sur cette histoire locale qui a vraiment existé, donc voilà, un escape game sur la cryptographie...

JG

Alors vraiment un escape game... Parce qu'il y a différentes formes d'escape game

CMB

On va le créer à l'intérieur du musée pour en même temps faire visiter les réserves, les espaces etc, de nuit ... enfin créer un truc un petit peu...

JG

D'accord donc on ne constitue pas une pièce dédiée...

CMB

A priori ce n'est pas prévu, ce qui est prévu c'est aussi d'en profiter pour faire découvrir un peu les secrets du musée. Parlant de secrets du musée, tiens, on parlait de trucs immersifs, un samedi par mois on va avoir un hors les murs, qui va faire visiter le musée sous un autre angle. Alors les mois d'hiver, on va appeler ça les secrets du musée où on va faire visiter les réserves, les coulisses, les pièces auxquelles le public n'a pas accès, et puis l'histoire du bâtiment tout ça. Et après, aux beaux jours on va appeler ça les chemins de traverse du musée et là on va visiter vraiment l'environnement, le quartier. Jusqu'ici le circuit il était un petit peu plus autour, au niveau du Grand-rond de tout ça, alors qu'en fait toutes les petites rues autour du musée, il y a

beaucoup d'histoire, beaucoup de lieux de la résistance voilà... Il y a le procureur Lespinasse, je ne sais pas si vous connaissez, qui avait fait condamner Marcel Langer qui a été assassiné en face du musée. En face il y avait l'aumônerie des Camps de Saliège, le foyer des jeunes polonais où il y a eu pas mal de résistants polonais qui étaient hébergés là. Donc en fait il y a plein de choses, il y a à la maison (?) qui était cachée tout ça... Donc on va visiter les chemins de traverse autour du musée. Ben l'idée c'est de ouvrir un peu les portes

JG

C'est chouette, de retrouver cet ancrage dans la ville je pense que c'est important

CMB

Alors oui il y a la ville, comme c'était déjà fait là on se disait pourquoi pas juste autour, en plus je pense que ça peut se justifier pour des groupes un peu âgés qui ont pas la mobilité pour aller se balader sur le Grand-Rond mais qui sur une ballade d'une heure autour, tranquillement... Pourraient découvrir le quartier. L'idée aussi c'est d'attirer les voisins du musée, le quartier environnant quoi.

JG

Et alors ce bal de la libération ?

CMB

Et là, le bal de la libération, on a un truc complètement ludique à base de reconstitution, il y a une association qui s'appelle Lili retro treasure qui est sur Toulouse et qui fait la reconstitution des années 20 jusqu'aux années 60 quoi. Et donc ils ont une traction avant, ils ont plein de vêtements, ils sont super... Ils ont déjà fait un défilé de mode pour le musée, il y a un an et demi pour la nuit des musées et dans l'idée c'est de faire un bal avec de la musique, des lampions, tout costumé... Et le public costumé sur une jauge de 100 personnes quoi on va dire, parce que le jardin ne peut pas en accueillir 300 mais voilà

JG

C'est vraiment très intéressant ce que vous proposez. Parce qu'en fait à titre personnel moi je suis métisse rwandaise et polonaise donc forcément vous comprenez que ça me parle... Rires

CMB

Voilà, voilà, voilà... rires

JG

Et je travaille justement sur un projet d'installation immersive autour de la mémoire du génocide et ce que vous me dites fait beaucoup écho parce que je pense que c'est très important d'en créer cette histoire dans le présent et de s'en servir comme un outil pour, oui, aider les jeunes à prendre conscience, à ne pas oublier, à forger aussi leur identité. En discutant avec différents jeunes et sur d'autres projets, notamment je fais partie, je fais campagne au village, on parlait de l'école qui était complètement fermée. Ils m'ont dit mais oui, alors pour moi qui était dans le village c'était tout ouvert c'était normal mais ils m'ont dit mais oui, c'était pas du tout la même réalité aujourd'hui et c'est vrai que les enfants tout petits se construisent avec le terrorisme, avec l'immigration, avec des choses lourdes et impactantes et du coup effectivement donc voilà... Et puis évidemment comme je suis dans l'immersion et l'émotion je trouve que c'est vraiment...

CMB

Mais il faut arrêter de penser qu'il faut rejeter ça comme... En fait c'est ce que je disais j'ai un doctorat donc la rigueur scientifique je vois bien de quoi on parle quoi, j'ai un CAPES d'histoire-géographie donc je... On peut ne pas verser dans le pathos mais ne pas oublier que c'est quand même l'humain qui est au cœur de tout ça et que les enjeux, ils sont humains, il ne s'agit pas d'envoyer une navette dans l'espace en fait. Donc oui. A un moment donné si les gens peuvent être traversés par le témoignage d'une jeune rwandaise sur une tablette numérique un jour au musée ou sur le docteur qui répare les femmes... Et donc ça devient un exemple de vie et que donc ça fait réfléchir à ses propres agissements sur terre, enfin c'est tout cela qu'on sert.. Enfin moi je ne vois pas...

JG

Vous aviez fait de la médiation avant où c'était vraiment...

CMB

Moi je n'ai jamais fait de médiation

JG

C'est vrai ? D'accord et alors comment vous avez abordé du coup cette nouvelle mission

CMB

Euh, en apportant tout mes gros sabots avec moi et justement en fait, moi j'ai une équipe de médiateurs, relativement jeunes et moins jeunes d'ailleurs, Jérôme lui il ne vient pas de la médiation, il vient des archives et du patrimoine, donc un parcours assez classique pour le lieu où on est, puisqu'on dépend de la direction des archives. Moi je suis à la base prof d'histoire avec un CAPES d'histoire, et puis un doctorat en anthropologie, un M2 de Sciences-po que j'ai passé il y a deux ans. Donc moi j'ai travaillé sur les mineurs dans la compagnie, j'ai été chargé de mission sur l'égalité femmes hommes, j'ai été prof pendant 15 ans et je suis parallèlement présidente d'association dans le spectacle vivant et je monte des festivals de musique mais où pareil le but c'est de mettre du social quoi. Donc on ne fait pas de la musique pour faire de la musique, on fait de la musique parce qu'il y a un propos derrière, parce qu'on va réunir des gens, parce qu'on va monter un village associatif, qu'on va faire venir des auteurs qui vont présenter leur bouquin sur des thématiques qui nous parlent, qu'on va travailler sur du circuit court pour proposer à manger aux gens, et on va faire venir des producteurs locaux... Donc on est dans cette... Et moi c'est ça que j'ai apporté ici, on est sur cette vision-là quoi. C'est... Et donc je pense, je ne dis pas qu'elle est parfaite parce qu'elle est lacunaire, moi je n'ai pas du tout l'expérience des musées et d'ailleurs je pense quand j'aurai fini de rouvrir le musée il faudrait peut-être que j'aie en voir plein pour compenser bon moi j'ai vécu des musées comme quelqu'un qui a fait des études quoi, j'en ai vu pas mal mais pas d'abord en cherchant un enseignement sur ce que c'est que la médiation et la muséographie, et puis récemment ma vie était bien occupée donc je n'en ai pas vu tant que ça récemment. Donc j'ai des wagons à raccrocher, par contre je pense malgré tout que c'est complémentaire. Que dans l'approche c'est complémentaire. Et là dans la programmation culturelle que l'on a monté depuis trois mois, deux mois, je pense que ça se ressent. C'est que le but c'est d'aller taper dans tous les sens quoi et d'aller chercher des gens qui n'ont rien à faire chez nous en fait. Et faire se rencontrer des gens qui n'étaient pas du tout destinés à se rencontrer.

JG

Vous étiez déjà quand même dans une démarche de transmission en étant prof c'est ça qui est intéressant

CMB

Oui, oui oui, alors ça je pense que ça les arrangeait parce qu'il faut quand même avoir une connaissance des contenus pédagogiques, des programmes, de la relation avec le monde de l'Éducation nationale tout ça donc c'est quelque chose qui pour moi est connu mais pour moi c'est ce que j'ai dit quand j'étais embauchée, l'enseignement est une forme de médiation. On est plus aujourd'hui sur une chaire en train de balancer un cours magistral, ça n'existe plus quoi. Donc pas plus que le guide d'il y a 20 ans qui débitait son truc appris par cœur existe encore. Donc évidemment que l'enseignement c'est de la médiation quelque part. Mais ce n'est pas de la médiation au musée, alors là c'est sûr que je vais découvrir... Même si je ne suis pas censée en faire de façon... je suis quand même censée savoir en faire un peu et je suis quand même censée savoir à quoi ça ressemble pour pouvoir ajuster la politique en termes de médiation au musée. Pour l'instant, je me suis surtout exprimé sur la programmation culturelle et les contenus rédactionnels du musée. Parce que rien n'était écrit quand je suis arrivé donc là en trois mois il a fallu écrire le musée.

JG

Waouh, c'est très court

CMB

Oui, c'était très court. Je suis arrivée début juillet, on a rendu les écrits fin octobre. Donc voilà, c'est à la fois apporter sa touche et en même temps le musée il faut qu'il réouvre donc de toute façon il faut aller très vite.

JG

C'est génial...

CMB

Voilà, je sais pas, on va voir, work in progress... Bon par contre c'est sûr que le musée telles qu'il va rouvrir fin février à mon avis ne sera pas le même que celui qu'on aura en septembre et pas celui encore qu'on aura en 2021. Le numérique va arriver progressivement, on va l'avoir a minima au départ et puis après on va l'avoir interactif et puis, et puis, et puis il y a des choses qu'on va ajouter, enlever...

JG

Bien sûr, ça fait partie aussi de la vie d'un musée, c'est jamais fixe un musée contrairement à ce que beaucoup de gens pensent...

CMB

Oui surtout que maintenant il y a les expositions temporaires ce qu'il n'y avait pas avant

JG

Oui oui complètement, ça aussi c'est intéressant d'avoir fait ce choix d'ouvrir cet espace

CMB

Et puis à des supports, là c'est beaucoup de photos pour 2020, 2021 va être sur de la peinture, après je pense qu'on va être sur quelque chose de plus historico-classique mais le but c'est de faire tourner les thématiques et les supports.

JG

Super il me tarde de voir ça. Bah écoutez je pense que je vous ai posé à peu près toutes les questions que j'avais à vous poser, je ne veux pas non plus vous mobiliser trop longtemps ce que j'imagine que vous êtes...

CMB

Oui on est un peu dans un speed absolu

JG

Oui parce que c'est dans un mois ?

CMB

Oui, bien sûr, il y a même quelques rédactions qu'on a pas... quelques dispositifs complémentaires donc on est encore dessus donc il faut que. Peut-être que vous voulez voir Jérôme aussi ? Puisqu'il est arrivé... Bah écoutez avec plaisir si vous voulez venir voir...

Retranscription Entretien : Basile Segalen - Timescope

Date : 3 mars 2021

Interviewé : Basile Segalen

Retranscription

Janaïne Golonka (JG)

Bonjour Basile, merci d'avoir accepté de répondre à quelques questions et de faire cet entretien. Pour te rappeler le sujet, je travaille sur les reconstitutions immersives des tranchées et c'est dans ce cadre que je m'intéresse à ce que vous avez fait sur la borne de Neuville Saint-Vaast et que je viens t'interviewer aujourd'hui. Est-ce que tu peux me parler un peu de toi, de la société ?

Basile Segalen (BS)

Je suis cofondateur avec Adrien Sadaka de Timescope. On a créé la société en juillet 2015, donc ça fait quelques années maintenant, on est au Centquatre toujours parce qu'on est passé par un incubateur qui s'appelle 104 Factory qui a plusieurs start-ups ici incubées. On est plus incubés parce qu'on est trop vieux maintenant on a 4 ans, presque 5 ans c'est beaucoup trop vieux pour une start-up mais comme on s'entend très bien avec le 104 et la direction du 104 ils nous ont donné la possibilité de rester ici avec 100m carré de bureau et on y est très bien.

Donc on a créé Timescope, il y a quelques années dans la logique de faire revivre aux gens in situ des expériences qui leur permettent de mieux comprendre le lieu qu'ils visitent, de repartir avec un souvenir fort de cette immersion proposée sur place et en fait aujourd'hui on accompagne des collectivités, des musées, des châteaux, des acteurs culturels, des entreprises à valoriser leur patrimoine, proposer de nouvelles formes d'expériences de visite et disons avoir une forme d'attractivité dans un territoire ou un site accru grâce à ce type de dispositif. Donc on a deux activités phares, une activité de création, de conception de dispositifs, les bornes Timescope, qui sont des bornes classiques comme celle qui est en extérieur ici et Timescope mini qui est sorti l'année dernière, qu'on a fait dans un certain nombre de musées déjà et une autre activité qui consiste à créer des contenus, en gros créer des films qui sont notamment diffusés dans ces dispositifs mais qui peuvent être diffusés plus globalement dans d'autres supports, tablettes mobiles, casques autonomes etc. Dans les grandes lignes ce qu'on fait chez Timescope. On a une soixantaine de dispositifs aujourd'hui qui sont installés sur le territoire dont plusieurs qui sont autour de la 1ère Guerre Mondiale, on est en effet à Arras, à Neuville Saint-Vaast pour plonger dans les tranchées. mais on a également un projet qu'on est en train de finir de déployer pour Lens Liévin, ou on parle notamment de la grande guerre, on est dans le centre d'interprétation de Notre de Dame de Lorette ou il y a, enfin c'est complètement sur cette thématique, on a également dans nos clients le musée de la Grande Guerre de Meaux, on a deux timescopes qui sont sur le territoire de Meaux, un au musée et un à Barcy qui est une petite commune qui est connue, moi je la connaissais pas avant honnêtement, mais qui est la commune où les allemands sont allés le plus proche de Paris disons, juste au début de la 1ère Guerre mondiale, avant d'être finalement bloqués, enfin la bataille de la marne etc.. ils sont allés jusqu'à Barcy et ça s'est arrêté là, dans le Timescope aussi on y voit une scène de la 1ère Guerre Mondiale. Donc c'est une thématique qui nous parle un peu et c'est notamment lié au centenaire qui a éveillé, des projets et des financements de projets

JG

Vous veniez de la culture avant ou ...?

BS

On a une équipe qui est très pluridisciplinaire, moi j'ai fait des études d'histoire et après j'ai fait un master à Sciences Po Lille en communication, j'ai travaillé pendant plusieurs années dans une grande entreprise française, une grande banque, avant de créer avec Adrien Timescope. Adrien il vient plutôt du conseil au départ, il a fait une école de commerce, il a fait l'ESCP et là aussi dans le conseil, mais après dans notre équipe c'est vraiment pluridisciplinaire, c'est vraiment à noter, on a des ingénieurs pour la conception des bornes, on a des graphistes et animateurs 3d pour réaliser les contenus, on a des gestionnaires de projet, on a des historiens enfin voilà quoi, des scénographes parfois aussi...

JG

Alors comment vous avez travaillé sur la borne, comment ça s'est passé, c'est Arras qui est venu vous voir ..

BS

Sur la borne en particulier ou plus généralement ?

JG

Les deux, par quoi on commence ? rires

BS

Si tu veux, alors l'origine, je vais faire quand même assez court, Adrien et moi on se connaît depuis longtemps, on se connaît depuis le lycée, on a pas mal échangé, pas mal voyagé, notamment à Pompéi, on est restés un peu sur notre faim à l'époque parce qu'on se disait c'est génial d'être là mais il y a énormément de touristes qui sont présents, il y a assez peu de dispositifs qui permettent vraiment de se connecter au lieu donc c'est génial en soi mais disons qu'on a rien de plus qui nous est proposé que Pompéi elle-même quoi. Et en fait ça arrive assez souvent sur un site historique, d'avoir du mal à se projeter à vraiment se représenter le lieu, si tu vas à Athènes et que tu vas voir le Parthénon, c'est dur d'imaginer le Parthénon au temps de Périclès pourtant c'est ce que les gens viennent chercher. Quand la réalité virtuelle a commencé à se développer, au sens immersion du terme, parce que la réalité virtuelle existe depuis très longtemps, mais les expériences immersives, les premiers prototypes de casques de réalité virtuelle ont commencé à sortir, on s'est dit avec Adrien c'est justement l'outil qui vient répondre à la frustration qu'on avait à l'époque, parce que c'est un outil, un média qui permet justement de se représenter le lieu au temps fort de son histoire. C'est de là qu'est né Timescope avec l'idée après, le challenge technique de comment on donne accès à cette technologie qui est plutôt pensée pour un usage domestique, c'est la console du salon, enfin c'est plutôt pensé pour ce type d'usages là. Pour nous, il fallait le détourner pour le proposer vraiment sur place parce que c'est là ou c'était intéressant et pertinent. Donc il fallait vraiment repenser complètement disons un dispositif immersif mais accessible à tous, en libre-service, etc...

Donc c'était un gros challenge, ça c'est fait dans un premier temps avec les moyens du bord, Adrien et moi on a été place de la Bastille à Paris avec un manche à balais, un pied de parasol, un DK2, ... à l'époque, on manquait d'outils et je bossais encore à la Bnp à l'époque, je pensais que ça allait faire un flop, que ça allait pas du tout fonctionner et qu'on allait faire un bide et que j'allais repartir et continuer de travailler là ou je travaillais mais en fait on a eu un succès immédiat, il y a eu une file d'attente qui s'est formée devant notre dispositif très sommaire et on s'est rendu compte que cette frustration que nous on avait était en fait assez universelle, c'est le propre de chacun d'essayer de se figurer un lieu tel qu'il était, et notamment place de la Bastille à Paris, de comprendre le souvenir, de voir et de percevoir, il y avait une prison à cet endroit-là et en fait on peut s'y retrouver le 14 juillet 1789 grâce à la réalité virtuelle, c'est quelque chose qui a bien bien bien fonctionné et donc ça nous a plutôt motivés, et ça c'était en mars 2015. En mars 2016, la société a été créée et on a versé la première borne place de la Bastille. Donc il y a eu un an de développement entre notre tout premier proto, une espèce de maquette un peu faite avec les moyens du bord, Adrien et moi qui ne sommes pas ingénieurs et la première borne installée. Entre temps, une équipe qui commençait à se constituer avec notamment Guillaume Polvé, notre CTO, notre directeur technique qui lui vient du monde de l'ingénierie notamment aéronautique donc qui était vraiment plus outillé pour concevoir quelque chose qui résiste aux intempéries et au vandalisme. Et donc on avait cette borne qui était installée et qui permettait de voir la prison de la Bastille en juillet 1789 et aussi plus loin encore, parce qu'on se retrouvait au Moyen-Age, en 1416, les pieds dans l'herbe, à l'extérieur de Paris à l'époque, place de la Bastille de l'autre côté de l'enceinte Charles V.

Donc voilà, juste pour la toute première borne et Arras, en fait, c'était quelques années plus tard, en décembre 2017, l'été 2017, on a en fait le responsable de la communauté d'agglomération qui est venu à Paris, pour faire une expérience Timescope, sur une autre borne qui était installée à Paris également, sur les berges de Seine, pour voir la place de Grêle en 1628 et il a fait l'expérience, il a trouvé ça complètement génial et on a échangé avec lui sur un projet de valorisation du patrimoine et du territoire disons de la communauté urbaine d'Arras, donc Arras et des communes aux alentours,

l'objectif étant de créer un peu un parcours également. Et puis tu n'es pas sans savoir qu'à Arras, il y a une borne à Neuville-Saint-Vaast qui vous plonge dans les tranchées mais il y a également une borne dans la citadelle pour montrer la construction de la citadelle avec Vauban remodelisé tel qu'il était et qui chapote les travaux et une autre sur la place des Héros qui est très très fréquentée, on a parfois des pics à 300 personnes / jour qui font l'expérience pour voir la place des héros telle qu'elle était 500 ans en arrière avec le marché de l'époque et des bâtiments qui ont aujourd'hui disparu. Mais la première à être installée sur le territoire était en effet celle de Neuville-Saint-Vaast, il ont en fait inauguré un monument qui s'appelle le monument des fraternisations il y a quelques années, inauguré par le président François Hollande et c'est un monument qui vient rendre hommage à un fait méconnu, il est l'est un peu moins depuis qu'il y a eu le film Joyeux Noël de Carion qui racontait un peu ces épisodes là mais il était quand même pas encore très connu et il y avait pas encore de monument en tout cas en l'honneur, en hommage disons de ce qu'il s'est passé ce mois-là, de l'hiver 1915, en fait ce sont des moments où les français et les allemands sont sortis des tranchées et ont fraternisé. Et c'est vraiment à cet endroit-là, juste à côté de Neuville-Saint-Vaast qu'on a retrouvé des témoignages, c'est un caporal qui s'appelle Louis Barthas qui a fait des carnets en fait pendant la grande guerre et qui a raconté ces épisodes ou notamment français et allemands sont sortis des tranchées pour fraterniser quelques instants et partager une poignée de main, du vin, du pain, enfin en tout cas un moment un peu de paix au cœur de la guerre. Le film Joyeux Noël de Carion il était assez romantique, il est assez, il romantise un peu, enfin c'est le propre de certains films au cinéma, c'est aussi de créer des émotions donc il romantise un peu l'épisode en le tournant tout autour de Noël justement avec des chants de Noël notamment etc. là où le témoignage de Louis Barthas est un peu plus cru, donne à voir et à comprendre une réalité un peu plus brute disons, c'est à dire qu'en fait il avait tellement plu en novembre 1915, novembre-décembre 1915 que les français et les allemands risquaient presque de se noyer dans les tranchées qui étaient gorgées d'eau et c'est en fait dans cette situation très très pénible qu'ils ont fini par sortir et que plutôt que de continuer de se tirer dessus, ils se sont dit voilà... ils étaient dans une même proximité guerrière si j'ose dire, et donc ils ont fraternisé à ce moment-là. Et donc typiquement, c'est ça qui était très très intéressant sur ce projet.

Il est venu tester une borne, il nous a raconté cette histoire dans un café et on a dit c'est génial, c'est hyper intéressant et cette histoire elle est incroyable mais en effet il faut lui donner vie, il faut lui donner corps et c'est à ça qu'on sert Timescope. Et donc ça a lancé le projet, donc après c'est une méthode de production qui est assez rodée chez nous, on a d'abord euh... tu me dis si je suis trop long

JG

Non non, vas y vas y, plus tu parles mieux c'est pour moi ... rires

BS

Donc on a une phase de pré-production ou on va rassembler plein de documents iconographiques, de documents textuels justement, les carnets de Barthas on a pu les consulter, les lire, etc... les gravures d'époques ou des photos d'époque. On va analyser tout ça et sur la base de ces éléments là on va aussi travailler l'éditorial, c'est à dire quel ton on veut créer, est-ce qu'on veut générer des émotions, qu'est-ce qu'on veut faire passer comme message par exemple, et sur la base de ces éléments-là, on va confier à nos graphistes, le soin de réaliser un film qui vient servir ces objectifs et servir cette histoire ou ces histoires, l'histoire dans la grande histoire souvent, donc c'est ce qu'on a fait et on a entre l'été 2017 et décembre 2017 ou ça été inauguré, la borne, on crée un film qui vient raconter cet épisode de la guerre dont je t'ai parlé. Et les autres bornes ont été installées en 2018, au printemps 2018, donc ça été séquencé en plusieurs temps mais la première a été inaugurée à Neuville-Saint-Vaast et parle bien de la Grande Guerre.

JG

Ok d'accord. Alors du coup c'est vous qui faites les recherches ou vous vous appuyez sur des historiens ou vous avez quelqu'un enfin, comment vous fonctionnez ?

BS

En fait à chaque fois, on souhaite vraiment avoir quelque chose de très réaliste sur le fond comme sur la forme, on a un soin et si t'a commencé à voir un peu ce qu'on faisait je pense que tu t'en est rendu compte, mais vraiment un soin qui est apporté à nos graphismes 3D, à l'animation pour que ce soit très fluide, très réaliste, très convaincant, pour vraiment être dans la promesse de voyage dans le temps et que les gens puissent y croire vraiment, enfin voir quelque chose de très très convainquant graphiquement et sur le fond également, et donc en fait, on a ce travail de production dont je t'ai parlé qui en effet s'appuie toujours sur des ressources historiques et notamment des ressources humaines.

Sur le projet d'Arras en fait c'est souvent le cas hein, on a constitué une équipe avec des personnes de Timescope et des personnes côté client, il se trouve qu'ils ont une personne qui est géniale sur ce territoire qui s'appelle Alain Jacques, qui est un archéologue et un historien qui est notamment vraiment expert sur la Première Guerre mondiale, il a notamment travaillé avec Tardy sur les bandes dessinées qui racontent cet épisode de guerre, mais plus globalement, il a travaillé aussi avec je crois, Carion, donc vraiment c'est un historien de renom notamment en la matière et donc il était dans cette cellule, dans cette task force qu'on a développé, qu'on a créé pour réaliser ce film-là. C'est toujours le cas avec du coup, un travail qui est grandement mené par Timescope mais toujours certifié, validé, retravaillé avec les historiens très souvent qu'on rencontre via nos clients.

Pour te donner un exemple qui n'a rien à voir, on a une expérience qui a été réalisée pour les Galeries Lafayette, il y a des catalogues des galeries Lafayette qui datent de 1912, c'est l'époque où on modélisait, et qu'on montrait, donc on a modélisé des robes des Galeries Lafayette, sur les personnages 3D qui passent devant toi, qui sont des robes qui datent de cette époque-là par exemple.

Donc euh, c'est toujours le cas, et sur cet épisode de la Grande Guerre, pour Neuville-Saint-Vaast, on a par exemple une anecdote que je peux te partager, dans la méthode de production, dans cette pré-production puis dans la production, on a des étapes, on va présenter le travail, le work in progress, on montre un peu où est-ce qu'on en est, le travail en cours, et on a une réunion où j'ai présenté des éléments, on appelle ça des assets 3D, des éléments qui vont ensuite servir à créer le film, on va modéliser des uniformes, on va modéliser des personnages, on va modéliser aussi des fusils, des objets, des accessoires et puis la terre, les tranchées et tout ce qu'on y trouve, et on a donc moi j'ai présenté les différents assets 3D dans la réunion et Alain Jacques à la fin de cet échange notamment était venu me voir, à part, et c'est ça qui était génial chez lui, il était un peu à part aussi, juste un petit point, c'était parfait etc mais juste sur les casques allemands, en fait on est en décembre 1915 et les casques que vous avez montré sont des casques qui sont arrivés sur le front en 1916, donc 1 mois après, donc c'est pour te dire à quel point il a une connaissance fine, du coup à 1 mois près c'était pas les bons casques, donc on a changé. C'est à ça que servent ces réunions, c'est de pouvoir corriger le tir, et donc dans le film final on a les bons casques mais le soin du détail apporté il est vraiment à ce niveau-là. Donc nous-même on va croiser les sources on va travailler mais en effet souvent le fait de s'appuyer sur des experts nous aide beaucoup.

JG

Et pour le ton éditorial, c'est aussi pareil ? Est-ce que vous faites valider à chaque fois, est-ce que parfois il y a un client qui arrive en disant moi je veux quelque chose comme ça, parce que sur Arras il y a des questions... c'est la guerre, il y a souvent un discours assez maîtrisé, très solennel etc. Est-ce qu'ils sont arrivés en disant on veut quelque chose comme ça vous changez complètement, ou on vous fait complètement confiance...

BS

En fait tout découle, et c'est notre approche commerciale, donc ça commence très tôt dans la façon dont un projet va se mener, tout découle des objectifs qu'on va identifier.

Avec nos clients au tout début de Timescope si tu veux, on avait un super dispositif, c'était un peu le même effet que quand toi t'a mis un casque de réalité virtuelle sur les yeux, on jouait en fait en quelques sortes, sur le fait qu'on avait quelque chose qui en soi était assez incroyable, une machine à voyager dans le temps, et donc parfois on commençait même notre réunion commerciale en disant Timescope, c'est une machine à voyager dans le temps, ça va être super. C'est plus du tout ce qu'on

fait aujourd'hui parce qu'on a plus d'expérience, même si ça marchait très souvent et que ça suffisait presque souvent.

Maintenant, on va partir des objectifs de nos clients. Donc on va se dire, ok, pourquoi vous acceptez de nous rencontrer, pourquoi est-ce qu'on se rencontre, pourquoi vous venez nous voir, parce que souvent on a des demandes entrantes, ok, vous avez telle problématique, on va creuser ces questions-là, on va vraiment prendre le temps de faire mûrir ces questions. Et donc on va identifier, je te disais par exemple, que sur ce territoire là il y a un besoin de faire circuler des flux de touristes qui sont par exemple intéressés par le tourisme, ce travail de mémoire disons, ou d'hommage, sur un territoire qui a été vraiment marqué par cette Grande Guerre et donc si l'objectif c'est de faire circuler, on va pouvoir créer un parcours de borne. Si l'objectif c'est de réussir à transmettre une histoire qui est difficile à raconter parce que juste sur un cartel par exemple, on va pas vraiment toucher grand monde et ben nous on va proposer des dispositifs, des solutions qui permettent justement de jouer sur l'émotion et de raconter ...

Donc en fonction de ces grands objectifs qu'on va en définir en amont avec nos clients, on va derrière créer le film qui correspond et donc si l'objectif c'est de marquer les visiteurs, on va être dans en effet le registre d'une forme d'émotion tout en étant rigoureux scientifiquement et historiquement, mais on va se dire, ok, on va vraiment te plonger dans les tranchées, te faire vivre là dans ce contenu.

Il y avait donc cette anecdote que je t'ai partagé qu'on m'avait partagé à l'époque, donc c'était Philippe Rapeneau, le président de la communauté d'agglomération qui nous avait raconté ça, notamment de ces tranchées qui se remplissent d'eau, c'est quelque chose d'assez fort en fait pour comprendre pourquoi d'un seul coup les gens sont sortis des tranchées on pourrait se dire pourquoi est-ce que tout le monde n'a pas fait ça sans cesse, c'est aussi qu'il y avait quelque chose qui les avaient poussés et donc c'est intéressant à raconter et ils souhaitaient qu'on le raconte.

Donc on définit avec nos clients et ensuite on montre et donc on te met dans la tranchée et tu vois l'eau qui se remplit et tu comprends pourquoi t'en sors, si tu as l'occasion, donc en fait la réalité virtuelle, le média en question permet de remplir ce type d'objectifs là ou d'autres dispositifs de médiation ne permettraient sans doute pas de le faire de la même façon, si on te le dit juste, tu dis ok mais si on te le montre et qu'on te le fait vivre, tu comprends vraiment. D'autant plus donc des objectifs identifiés en amont découlent une façon de raconter l'histoire très souvent et donc un ton éditorial, est-ce qu'on veut une voix off ou pas, est-ce qu'on veut une musique ou pas, est-ce qu'on veut un Sound design ou pas, il s'y passe ou pas quelque chose, enfin tu vois, on va travailler le contenu en fonction.

On peut raconter la même histoire de 20 façons différentes, l'exemple que je prends souvent avec nos clients, c'est tu prends la bataille d'Austerlitz, tu peux raconter Napoléon dans sa tente la veille qui réfléchit à comment il va réussir à battre les empereurs face à lui, ou tu peux raconter la bataille d'Austerlitz, en te retrouvant vraiment le jour de la bataille d'Austerlitz, avec le plateau de Pratzen, et les troupes qui descendent, et tu peux changer de point de vue 20 fois, et avoir vraiment l'impression d'avoir vécu et d'avoir vu le soleil se lever tu vois, à l'horizon, donc c'est pas le même film mais tu peux raconter la même histoire.

Ça dépend bien sûr après d'un budget, de l'ambition, d'un cadre qui va nous être donné aussi.

JG

Justement, en termes de budget, juste pour avoir une idée

BS

Ben du coup, sur les films c'est très variable, parce que ça dépend donc de ça, c'est qu'on va partir aussi de ce cadre-là pour ensuite le réaliser en moyenne un film en réalité virtuelle c'est 30/40 000 euros disons pour avoir un ordre d'idée mais c'est très ouvert, on en fait parfois à 15000 et parfois à 150 000 euros, c'est difficile de répondre de façon ferme sur ça

JG

C'est juste pour avoir une idée, je sais que...

BS

Ben exactement pour la raison que je viens d'évoquer, c'est compliqué de répondre dans l'absolu mais voilà, en moyenne c'est autour de 30 40 000 euros

JG

Je me pose la question de savoir, parce que du coup on est... en quoi le dispositif physique influence le développement de l'expérience ?

BS

Il y a plusieurs aspects là-dessus, le dispositif physique il provient du fait qu'il y ait ce besoin d'être sur place, c'est une conviction assez forte qu'on a nous, la réalité virtuelle permet de se téléporter donc potentiellement de faire du tourisme depuis son canapé. On est pas tellement sur ce courant-là de notre côté, même si on trouve que c'est intéressant notamment de se téléporter, il y a plein d'expériences intéressantes à proposer, via la téléportation mais on aime bien le côté, on est convaincus que les gens vont continuer à se rendre sur place, et de faire des visites, de vouloir se connecter au lieu qu'ils viennent visiter, on est convaincus que si les gens continuent en masse, même parfois trop en masse à se rendre sur place, c'est qu'il viennent rechercher quelque chose qu'ils ne peuvent vivre en terme d'émotion que sur place. Et donc c'est à ce public là en particulier que nous on vient apporter, on vient apporter ça aux gestionnaires de ces sites mais on veut proposer ces expériences à des gens qui viennent sur place et donc pour ça, il y a pas d'autre moyen, c'est notre conviction, que des dispositifs, aujourd'hui hein, parce que demain peut-être il y aura la possibilité d'avoir des lunettes connectées ou je ne sais quoi de suffisamment immersifs, et on espère bien être à ce moment-là les mieux placés aussi pour proposer des expériences de cet ordre-là.

Mais en attendant, il n'y a pas d'autre moyen que les bornes Timescope, quasiment, pour pouvoir proposer voilà, sur place une expérience immersive. Ce dispositif il faut qu'il soit accessible à tous, parce qu'on est aussi dans cette forme de démocratisation de la culture, de donner accès à tout le monde, on veut que les bornes soient accessibles aux personnes à mobilité réduite par exemple, aux enfants aussi, personnes âgées, c'est très simple, aux porteurs de lunettes, on a conçu quelque chose qui se veut très universel dans la conception du même du produit, de la solution en fait. Et ensuite, le dispositif physique permet donc de vivre une expérience in situ, de se connecter d'avantage au lieu qu'on visite mais aussi de jouer dans la façon dont on réalise le film, c'est là où je viens à répondre à ta question, enfin, notamment sur une logique de superposition disons du réel par rapport à la réalité virtuelle.

Donc très souvent, dans une expérience Timescope, tu es sur place et tu as le même point de vue que celui que tu aurais si tu étais là, mais forcément, plusieurs siècles plus tôt ou plusieurs décennies plus tôt. La place de la Bastille tu la découvrais telle qu'elle était depuis l'endroit où tu te trouvais, c'est à dire au bout du boulevard Richard Lenoir, et donc tu voyais aussi la prison de la Bastille là où elle était, ce qui te fait comprendre aussi justement ce que je te disais, quand tu retrouves à l'extérieur de Paris, tu comprends d'un seul coup mieux la ville que tu connais quand tu y vis, parce que d'un seul coup tu vois comment elle se structurait à l'époque et c'est très fort en fait. La place de la Bastille aujourd'hui à Paris c'est le centre de la ville, à l'époque c'était vraiment les faubourgs, donc tu comprends en fait aussi des choses que tu ne peux pas apercevoir autrement.

Donc le dispositif physique je trouve, souvent, ouvre notamment ce champ-là. Après il y a d'autres possibilités offertes par la réalité virtuelle en terme de contenu, le champ des possibles est quasiment infini, très souvent on donne accès à l'inaccessible, donc on va mettre une borne pour te donner un exemple, au pied d'une tour, les personnes qui ne peuvent pas, pour des raisons aussi de mobilité, ou de vieillesse ou je ne sais quoi, monter tout en haut de la tour, peuvent depuis l'emplacement de la borne, avoir une vue qui va être interdite habituellement, donc c'est aussi cette dimension.

Enfin, une autre façon de répondre à ta question, c'est la dimension physique de l'objet, elle donne accès immédiatement et de façon très tangible, à une expérience, les gens qui arrivent sur place, très souvent aujourd'hui, l'alternative c'est une application mobile par exemple à télécharger sauf que il faut savoir qu'il ya une application à télécharger, il faut pouvoir la télécharger, on a pas toujours une très bonne connexion internet, les applications de réalité virtuelle c'est quelque chose qui peut être assez lourd à télécharger aussi, donc il y a besoin de quelqu'un ou de quelque chose, enfin c'est souvent assez compliqué, là ou, quand tu as une borne Timescope pour l'extérieur, en fait c'est comme si t'avais un guide touristique toujours présent, 24h/24h et 7jours sur 7 même en pleine nuit, t'a des gens qui font des expériences Timescope en Francilien, et d'ailleurs souvent on a des bonnes notes quand c'est à 4h du matin

JG

C'est l'expérience ou c'est le ...

BS

On sait pas, peut-être que les bonnes soirées, voilà... rires... mais on a constaté ça. Toutes nos bornes sont connectées à internet donc on suit la façon dont ça se passe, en fait on a un routeur 4G dans nos bornes, on peut savoir combien de personnes ont fait l'expérience, et ce que ces gens ont pensé à chaque fois, et donc on suit ce type de données.

Mais en tout cas, il y a une dimension tangible assez forte. Enfin pour nos clients, c'est important aussi on a très souvent, je te le disais, des élus, et pour les élus, le fait d'avoir, notamment hein, mais, d'avoir des dispositifs encore une fois tangibles, physiques, visibles, c'est aussi un peu des marqueurs du territoire, quand je te parlais de parcours on parle de bornes, et ces bornes, sans mauvais jeu de mots, elles viennent aussi un peu jalonner un peu le territoire et d'une borne à l'autre on vit une expérience différente mais du coup ça s'inscrit dans un usage qui est aussi intéressant à développer, et à l'heure du tout mobile, revenir à des dispositifs qui sont en même temps désignés, conçus pour ne pas être trop intrusifs, ne pas dénaturer un paysage, on peut personnaliser les bornes, on est très souvent sur des monuments historiques, ou des sites ou le patrimoine visuel est aussi important, mais le fait d'avoir quelque chose en tout cas une colonne, en tout cas quelque chose de visible c'est aussi une façon d'offrir aux gens une expérience très simplement et très immédiate en quelque sortes.

JG

Et alors, je l'ai pas testé mais, on peut tourner ? on peut tourner autour. ?

BS

Oui tu pourras tester, alors je sais pas, je crois qu'il y a une mise à jour qui est faite aujourd'hui, si tu peux faire l'expérience, sinon à l'occasion on a une 60n de bornes installées mais les bornes pivotent à 360°

JG

Je me posais la question de l'usage, j'ai pas testé du coup, mais effectivement ce côté quand même proche du dispositif, tu le sens, tu tournes autour... donc je me demande quel rapport ça crée par rapport à l'histoire, en terme d'usage...

BS

Alors, sur les bornes extérieures, on s'est inspirés du design des longues vues touristiques qu'on connaissait auparavant, et un objet assez familier, tout le monde le connaît, il est pas réservé juste aux geeks ou aux personnes qui sont, qui ont une appétence pour les nouvelles technologies, c'est quelque chose de très simple, très universel aussi, donc en fait c'est comme une longue vue, sauf qu'au lieu de voir loin tu vois loin dans le temps, c'est le principe.

Après, on a pas tellement de frein, on a une expérience qui est visuelle et sonore, on peut ajuster à sa taille le boîtier de visualisation et on peut pivoter à 360 ° donc tu fais le tour autant que tu veux et en fait assez vite, t'es assez à l'aise la dedans c'est à dire que c'est très très simple, tu verras quand tu feras l'expérience, on a des enfants qui font l'expérience, on a des personnes âgées qui font l'expérience, on a pas trop de freins technologiques disons.

En fait, je pense que la technologie et c'est pour ça que ça marche, je pense qu'on l'oublie un peu quand on fait l'expérience, c'est très visuel, très immersif donc tu regardes plus que tu ne penses, que t'es avec une borne ou une technologie.

En tout cas nous on travaille aussi cette dimension, faire en sorte que ce soit pas trop présent et qu'en fait l'objet en lui-même soit vraiment qu'un média, qu'un moyen d'accéder à l'expérience. Si demain, l'expérience passe par d'autres types de dispositifs à concevoir par Timescope ou conçus par d'autres, nous on est pas fermés à ça, et c'est pour ça qu'on a aussi cette activité de studio pour être les meilleurs dans façon de raconter l'histoire, enfin tout ce que je t'ai dit, ça passe aujourd'hui par nos dispositifs, demain peut-être par d'autres conçus par nous ou pas, en fait peu importe, ce qu'on veut nous, c'est que notre vision, en fait à terme, tous les lieux où tu as une expérience Timescope possible soit il y en a une, soit que tu reparte en te disant putain c'est con, c'est dommage qu'il y ait pas une expérience Timescope ici, voilà.

JG

J'entends derrière le discours bien commercial derrière aussi ?

BS

Non mais c'est vrai, une vraie conviction

JG

Vous avez mené des études de public ou pas pour avoir ...

BS

Ben on a une étude par définition qui est que toutes les expériences sont notées par les utilisateurs, on a a peu près une personne sur deux qui vote à la fin de l'expérience, on est pas loin d'un million d'utilisation depuis qu'on existe, donc en réalité virtuelle c'est beaucoup, on doit être à 900 000 là, il y a un compteur sur notre site, donc c'est en temps réel, tu peux suivre et donc ça a dû augmenter parce qu'à chaque fois qu'on installe un nouveau dispositif on a des gens qui s'accumulent.

Et donc ça c'est une étude grandeur nature, en temps réel on peut savoir ce que les gens en pensent, donc on suit ça de très près, et on partage ça avec nos clients aussi pour améliorer les expériences, réfléchir à une nouvelle façon de présenter l'expérience par exemple, on est dans des lieux comme le musée d'Orsay, le Quai Branly, en haut de la tour Montparnasse, on est sur l'Arc de Triomphe maintenant. Aujourd'hui notamment si on prend les exemples parisiens, et après on a aussi fait des études plus qualitatives, moins quantitatives et plus qualitatives, par exemple quand on a sorti le Timescope mini, on fait des tests, notamment au 104 d'ailleurs on met le dispositif ou le prototype et on interroge les gens sur la façon dont ils ont compris à quoi servait le dispositif, aimé ou pas l'expérience, perçu l'hygiène du dispositif, trouvé que c'était plus ou moins encombrant, plus ou moins facile d'utilisation.. enfin on va poser pas mal de questions pour améliorer.

JG

Il y a moyen que je jette un coup d'œil ?

BS

Bien sûr, sur les quoi, les résultats ? Faut regarder ce que je peux t'envoyer là-dessus

JG

Il y a des données que je peux garder confidentielles

BS

Qu'est-ce qui t'intéresse sur cette question ?

JG

Ben du coup voir les commentaires des gens mêmes, et puis effectivement voir les retours des publics que vous interrogez

BS

Ben écoute, je peux regarder ce qu'on a et te partager je pense sans trop de difficulté, après tu peux regarder aussi en effet sur les médias sociaux, parce que c'est aussi la meilleure façon de voir, il y a pas mal de gens qui parlent de Timescope aussi donc.

JG

ça j'ai accès, mais le fait de parler avec les gens, tu vois c'est pas pareil. Et c'est vrai qu'à la base c'est ce que je voulais faire mais avant d'arriver jusqu'au public, il faut que je détaille tout, c'est pour ça que mon directeur de recherche m'a dit t'arrête là, tu verras pour le post doc, mais du coup j'ai quand même besoin, je vais faire des petits questionnaires, de 5 questions, qu'est-ce que vous avez perçu, ressenti, etc juste pour saisir un petit peu, parce que c'est quand même le public qui est concerné du coup c'est pour ça que c'est génial si vous avez ça, c'est de la matière...

BS

Après souvent on le fait beaucoup sur des dispositifs qui sont pas encore finalisés, tu vois, on va travailler ça pour améliorer nos dispositifs, donc je vais voir ce que je peux te retrouver mais il y a des chances qu'il y ait des choses ou justement, on va identifier à un moment donné, je sais pas, sur Timescope mini que le câble va gêner l'expérience, du coup on va améliorer grandement le dispositif pour ne plus avoir ce problème.

Donc c'est juste pour information, c'est quelque chose qu'il faudra prendre en compte, potentiellement garder confidentiel pour cette raison, pour pas que nous on se retrouve à avoir quelque chose quelque part qui dise qu'en fait il y a une faiblesse qu'en fait on a corrigé.

JG

Du coup de voir l'évolution je trouve que c'est vachement intéressant. C'est vrai que c'est hyper dur de trouver des enquêtes de publics autour de la VR et des choses concrètes, des choses bien travaillées.

BS

Par ailleurs, il y a une étudiante qui bosse, on répond assez souvent à des demandes, tu n'es pas la première a...

JG

J'imagine...

BS

Et donc en ce moment il y a une étudiante qui teste nos contenus auprès d'un panel de gens. Donc je lui demanderai potentiellement, voir ce qu'elle nous donne comme résultats. On lui a prêté un casque de réalité virtuelle et elle nous le rend avec le résultat de son étude.

JG

Il faut mutualiser, c'est hyper important, on s'enrichit les uns les autres, c'est hyper intéressant. Est-ce que si je te demande toi, de définir en quelques mots, pour pousser et sortir les concepts, l'expérience immersive, comment toi tu la définis en quelques mots, pour voir un peu ce que tu mets en avant

BS

En fait, il y a pas mal d'études de neurosciences qui sont assez intéressantes en la matière, qui démontrent que l'immersion, c'est ce qui va, ça va toucher des zones du cerveau qui ne sont pas les mêmes que celles qui sont touchées habituellement par les outils de médiation plus traditionnels. Quand tu as une expérience qui est proposée, quand tu as du contenu qui est diffusé sur un cartel, sur un panneau, ou même sur une application mobile ou tablette, les zones du cerveau qui sont concernées sont celles disons de l'apprentissage, de l'information. Alors que quand tu fais une expérience immersive, les zones du cerveau qui sont concernées sont celles de l'émotion, du souvenir, vraiment de la mémoire parce que tu vis une expérience, par rapport à une information que tu perçois, là tu vis une expérience, donc c'est la raison pour laquelle nous on travaille beaucoup beaucoup cette matière-là, comme je te disais parfois ça peut être des contenus Timescope qui sont diffusés sur tablette ou sur d'autres supports mais le cœur de l'expérience et l'origine de Timescope, on a voulu vraiment travailler ce média-là, l'immersion.

Parce que c'est ce qui nous semble le plus abouti en termes d'expérience de visite, une façon d'augmenter l'expérience de visite la plus aboutie parce que c'est déjà une expérience. En tant que tel, c'est une expérience, c'est pas juste, c'est vraiment par nature quelque chose que tu vas vivre par rapport à quelque chose que tu vas juste comprendre, découvrir, percevoir, apprendre et en même temps, comme les zones du cerveau qui sont concernées sont celles de l'émotion et du souvenir ben tu t'en rappelle, tu repars de là en sachant très bien où était la Bastille parce que tu y étais, le 14 juillet, donc tu sais qu'elle était là parce que tu y étais, alors que si tu lis quelque part, ben tu le sais, mais 6 semaines après, tu ne sais plus exactement où elle était. Donc en fait c'est quelque chose qui va être plus fort en moment, en présent, au moment de ta visite mais qui va être aussi beaucoup plus fort, j'allais dire presque surtout beaucoup plus fort après ta visite.

En ce sens Timescope accompagne aussi les acteurs culturels dont je te parlais dans cette fidélisation ou en tout cas dans le fait que les gens en repartant vont avoir envie de parler et de raconter qu'ils ont vécu quelque chose sur place. Quand quelqu'un revient de vacances c'est ce qu'il fait, il va te raconter des choses qu'il a vécu, il va pas te dire qu'il a lu dans le guide qu'en fait il y avait tel duc dans tel château. Mais s'il l'a vu le duc, là il va t'en parler. Je ne sais pas si ça répond à ta question.

Après je suis d'accord avec toi, c'est à dire qu'il y a une évolution intéressante, la réalité virtuelle était au départ un peu, l'immersion en tant que telle, on parlait juste de réalité virtuelle et aujourd'hui on a de plus en plus d'autres options qui sont ouvertes et ça c'est hyper intéressant aussi et nous on travaille énormément ça en R&D, le fait d'intégrer potentiellement demain, une caméra à notre borne pour faire des expériences de réalité augmentée, de réalité diminuée aussi pourquoi pas, ça peut être intéressant.

JG

C'est-à-dire ?

BS

Ben la réalité augmentée c'est quelque chose d'intéressant, tu sais déjà ce que c'est, mais, tu viens augmenter l'image que tu as autour de toi. Mais tu peux très bien imaginer sur un site que tu fais disparaître les touristes, que tu fais disparaître des panneaux publicitaires, que tu fais disparaître tout ce qui est aujourd'hui moderne et qui n'existait pas auparavant, ce que tu peux ajouter, tu peux aussi en fait l'enlever, c'est des choses qui peuvent être travaillées également. Ou de la réalité mixte aussi, on peut très bien imaginer un parcours de réalité mixte demain avec un dispositif aujourd'hui ils sont pas vraiment au point, l'Hololens 2 ou ce genre de chose, c'est pas mal mais c'est très expérimental en réalité, en termes d'expériences nous on pense que c'est encore en devenir complètement mais quand ce sera le cas, ce sera complètement génial et encore une fois, on espère bien pouvoir proposer des expériences où tu te balade dans un musée et à tel et tel moment, tu as une expérience complètement immersive et à tel autre tu as juste de l'information pour le coup, qui t'aide à te déplacer donc on peut imaginer vraiment beaucoup beaucoup d'expériences, l'immersion et l'expérientiel est fort aujourd'hui, que simplement le champ de la réalité virtuelle qui n'en est qu'une composante.

JG

Aujourd'hui comment vous faites le lien avec les autres musées, s'il y a un musée sur place, par exemple comment on gère les contenus de la borne par rapport à ceux du musée ?

BS

ah d'accord, des contenus qui sont par ailleurs diffusés sur d'autres supports ?

JG

Oui et est-ce qu'il y a des liens, est-ce que vous faites des liens, est-ce que ça se fait après, est-ce que c'est le musée, les médiateurs ...

BS

Tout est ouvert la dessus, c'est vraiment au cas par cas avec nos clients, dans certains cas c'est un peu séparé, on a une expérience qui est proposée à distance, dans certains cas on a une expérience Timescope qui va donner envie de découvrir le reste de la scénographie, je te donne l'exemple du musée du Quai Branly à Paris, on a une borne qui est en extérieur, qui sur le trajet des touristes qui vont vers la Tour Eiffel et donc en fait, ils savent même pas qu'il y a un musée potentiellement en face et donc on fait disparaître les arbres et on fait une visite virtuelle du musée depuis la borne, donc depuis l'endroit où les gens passent on leur dit, en fait il y a un super musée à aller découvrir, on leur fait une visite qui leur donne envie de rentrer dans le musée.

Dans certains cas, on va vraiment s'inscrire dans une scénographie, on a des Timescopes mini dans le Loire-et-chère, au Château de Beauregard par exemple, ou en fait on a une scénographie avec par exemple une raquette de jeu de paume qui est affichée, qui est montrée, parcours de visite très classique, et il y a un Timescope mini juste devant qui te plonge dans une scène de jeu de paume ou tu vois des joueurs le jeu de paume avec François 1er qui assiste à ce jeu de paume et tout qui est reconstitué par Timescope comme ce qui était, avec 4 joueurs qui jouent en double au jeu de paume. Donc tu vois ce que c'est que le jeu de paume beaucoup plus que si tu ne vois qu'une raquette bien sur, donc dans certains cas ça s'inscrit dans la scénographie, dans certains cas ça vient augmenter une visite, dans certains cas c'est un peu séparé et parfois pour faire rentrer les gens, pour donner envie aux gens de découvrir quelque chose qu'ils auraient pas pu découvrir autrement.

A l'inverse aussi, ça peut être intéressant, on a eu ce retour sur Neuville-Saint-Vaast, si je reprends cet exemple, c'est un monument ou en fait il y a des cartels, des panneaux qui racontent un peu l'histoire. En fait ces panneaux étaient assez peu lus avant, c'est ce qu'ils nous ont dit eux même, et maintenant, comme les gens doivent un peu attendre avant de faire l'expérience Timescope, enfin, il y a quelqu'un qui fait l'expérience et eux même attendent avant de pouvoir la faire, et ils se mettent à lire les panneaux. Donc on a eu ça comme retour, c'est un peu détourné mais c'est marrant de se dire en fait, en proposant quelque chose, ça fait que les gens restent plus longtemps parfois quelque part, et parfois accèdent à des outils, ou des supports de communication ou de médiation auquel ils auraient peut-être pas eu accès autrement, et qu'ils auraient peut-être délaissé.

JG

C'est génial ça, c'est vraiment intéressant

BS

C'est un retour de notre client, c'est directement le client qui ...

JG

Je voulais te poser la question, je savais pas qui contacter, j'avais contacté un élu, je me suis dit que peut-être que par toi je pourrai avoir un contact et voir un peu l'autre côté, et creuser un peu cet usage ...

BS

Ouais, ben je peux essayer de te trouver des contacts, je réfléchirais exactement, parce qu'en fait on en a certains, et on en a déjà pas mal donné et en fait... et Arras, assez souvent on donne parce qu'ils sont super contents du travail qu'on a fait, mais en même temps il faut pas non plus qu'ils aient le sentiment qu'à chaque fois ils sont sollicités donc je te dirai, j'essaierai de trouver.

JG

Merci, génial. Et alors, tu parles beaucoup de médiation, c'est quoi ta définition de la médiation ?

BS

Ben je parle beaucoup de médiation parce que nos clients en parlent beaucoup, aussi et qu'on s'inscrit vraiment là-dedans, euh... pour moi, j'ai pas envie de faire une définition académique, mais c'est simplement ce qui permet la transmission entre un lieu, et par ce lieu les histoires qui

y sont rattachées, l'histoire de ce lieu, son identité, son origine, sa raison d'être très souvent, et un public qui vient le visiter, le découvrir, le redécouvrir. La médiation c'est ce qui fait juste le lien entre les deux, qui permet de transmettre aux uns ce que les autres ont conçu ou ont pour mission de transmettre. Je ne sais pas si ça te va. Et donc nous on est dans cette logique-là de vouloir aider les uns à partager et à transmettre aux autres, et c'est vraiment aussi simple que ça.

JG

C'est vraiment ce que j'entends depuis le début, c'est vraiment accessibilité, ouverture.

BS

Oui oui, complètement. On a pas tellement de projets élitistes ou réservés qu'à certains, au tout début, mais c'est de moins en moins le cas. Au tout début de Timescope, on avait des gens qui nous disaient la réalité virtuelle c'est super pour les jeunes et tout, mais en fait nous assez vite, même si nous même on était assez jeunes dans l'équipe, et on est encore une équipe plutôt de trentenaires que de sexagénaires disons, mais bon, en fait le temps ne fait pas vraiment grand-chose à l'affaire et en l'occurrence, on se dit juste que ça doit être accessible à tous, ça doit s'adresser à tous les gens qui viennent sur place, il n'y a pas de raisons de réserver ça à juste, des adolescents, même si il y a un effet presque collatéral, enfin plutôt positif, qui est qu'il y a des gens qui s'intéressent à l'histoire qui vont du coup découvrir l'intérêt de la réalité virtuelle ou de l'immersion pour transmettre et des gens qui s'intéressent à la réalité virtuelle via le jeu vidéo par exemple ou autre chose, qui du coup vont s'intéresser à l'histoire et à des sujets qui sinon les intéressent peu, donc c'est vrai que c'est à la conjonction de ces deux grands univers passionnants l'un et l'autre et que ça, c'est plutôt une chance de pouvoir travailler la dedans.

JG

Est-ce que t'a des clients qui viennent te voir aujourd'hui en mode, on veut travailler sur ce dispositif parce que c'est l'outil, parce qu'il y a une injonction au numérique, parce qu'on a vu ça beaucoup dans les musées, c'est que c'est le dispositif qui marche, il faut qu'on y aille, il faut qu'on fasse quelque chose et du coup, on oublie les objectifs, la médiation etc. et on fait passer la technique avant ?

BS

Ça peut arriver mais on va essayer de recentrer ça vers les objectifs profonds après ça peut être un peu lié, c'est à dire qu'il y a de plus en plus de clients qui nous disent, de plus en plus de musées, de plus en plus de lieux culturels qui nous disent, en fait on en a besoin maintenant parce que les gens viennent aussi chercher ça, ils viennent aussi vivre des choses et ils veulent vraiment avoir ... en fait les gens s'habituent aussi à ça et donc après quand on a plus du tout, rien, en fait, qui nous est proposé ben si on va voir une expo et qu'en fait il y a une expo qui n'a rien d'immersif, qui est uniquement je sais pas, uniquement du texte par exemple, en fait forcément ils vont repartir un peu déçus. Donc on a de plus en plus de nos clients qui nous disent, qui sont intéressés aussi par la dimension nouveau média, nouvelle façon de transmettre et ça peut, enfin, je veux dire que c'est pas forcément négatif non plus, ce qu'il faut éviter c'est le côté gadget, le côté on sait pas pourquoi on fait ça mais juste parce que c'est numérique, mais ça arrive quand même assez peu souvent. Après il y a aussi beaucoup plus de subventions, régionales ou de plus en plus d'aides à des projets qui sont numériques, innovants, nouveaux...

JG

Et est-ce que c'est pas un peu dangereux ? Est-ce qu'on va pas tomber à un moment dans le tout numérique et on ne sera plus capable de visiter une expo ou il y a quelques panneaux... tu vois ? Qu'est-ce que t'en penses toi ?

BS

Bah, si, c'est dangereux, ça pourrait l'être. Après on en est quand même vraiment pas là, il y a beaucoup de garde-fous, mais là ou... disons qu'il y a plusieurs dangers, mais je te le disais, un

des dangers c'est de se dire ok on arrête de visiter, on reste chez soi pour visiter le monde entier et je pense pas que ça arrivera, en tout cas nous on s'inscrit pas du tout la dedans, je te le disais. Il y a aussi un autre danger qui est en effet, bien sûr ça fait toujours un peu peur de se dire, on est dans un musée et tout le monde a des casques sur les yeux et tout est connecté, numérique, clignote dans tous les sens ou je en sais quoi, tout est augmenté enfin... c'est pour ça que je trouve qu'en fait c'est important de réfléchir à des concepts comme la réalité diminuée, c'est à dire qu'on pense toujours au numérique comme quelque chose qu'on vient ajouter mais parfois ça peut être aussi quelque chose qui vient alléger, épurer, clarifier... Nous, encore une fois, si on repart de l'origine de Timescope, c'est une frustration qui est aussi liée au flux touristique, en fait il y a de plus en plus de monde sur ces sites là et parfois c'est oppressant, c'est gênant, et le fait de pouvoir avoir un dispositif qui pendant le temps d'une expérience te plonge à une autre époque, potentiellement moins chargée de bars à selfies si tu veux, c'est quelque chose qui peut aussi te raconter une histoire différente.

Donc le numérique n'est pas forcément du côté de la pollution, pour faire simple, il peut aussi être du côté de la purification ou de la, je sais pas comment dire ça, de rendre plus léger une visite. Mais ça c'est très basique ce que je vais dire, mais au fond, il ne faut pas oublier que ce ne sont que des moyens, et que tu en fait ce que tu veux, enfin c'est comme n'importe quoi donc voilà, tu peux faire de la réalité virtuelle des expériences complètement nazes, qui ne servent à rien, qui sont ni faites ni à faire, et tu comprends pas pourquoi quelqu'un a payé pour faire ça et tu peux aussi faire des trucs mais pas juste nous, qui sont complètement géniaux et tu repars de là en te disant roh lala, c'est complètement incroyable, c'est complètement fou ce que j'ai vécu ici quoi. Voilà donc, tout est ouvert.

Mais je suis plutôt de nature optimiste et je pense pas qu'on se dirige vers un monde où la visite est infâme, je pense qu'on a plutôt la chance d'avoir de plus en plus de façons de transmettre et ce que tu as vécu avec tes premières expériences immersives montre que je suis pas le seul à penser ça.

JG

Je suis pas trop pour te donner mon avis là, mais je suis complètement convaincue, et mon directeur de recherche, il est pas trop trop numérique à l'origine, mais je lui dis mais juste on a jamais autant voyagé, été autant visiter de lieux donc on a besoin de ce rapport au lieu physique et ça c'est quelque chose qu'on peut pas remplacer, on peut l'approcher on peut donner envie, on peut se substituer si vraiment on peut pas accéder au lieu mais je pense que le but final ça reste la visite, ça reste la connexion comme tu dis, je pense que le mot est vraiment bien choisi, au lieu. Donc je suis entièrement convaincue...

Il y avait peut-être la question de la fiction que je me posais aussi, dans les musées, la question de la fiction est un peu délicate, est-ce que la fiction remplace l'histoire, parfois la fiction peut faire un petit peu peur mais elle a quand même un intérêt, du coup je me demandais quelle place elle tient dans vos expériences ?

BS

Une place de plus en plus importante. Parfois on oppose en effet la fiction à la rigueur historique, c'est un peu absurde en fait quand on y pense 3 secondes, il y a des romans complètement géniaux, des films complètement géniaux qui sont historiquement irréprochables, donc c'est pas antinomique en fait, sauf à part que même une fiction au temps présent dénaturerait forcément le réel, c'est pas parce que c'est trépidant que ça peut pas être réaliste, donc du coup je pense qu'il faut, de plus en plus qu'on essaye de casser cette frontière à laquelle on adhère pas, et en fait, on se pose de plus en plus la question parce que, se pose une autre question qui est la question du budget.

Si tu as un certain budget tu peux faire un film qui soit nickel historiquement si en plus tu vas faire un film qui soit avec une action trépidante, ça rajoute une dimension qui peut être importante. Si tu dois, en fait c'est avec plusieurs couches. Si tu dois modéliser une ville ou une

rue, à une époque donnée, tu peux le faire très très bien. Si ensuite il faut y donner de la vie avec des personnages et des costumes d'époque tu peux le faire, très bien, mais c'est un budget supplémentaire. Si ces personnages là au-delà de vivre et d'échanger viennent en plus de ça devenir des acteurs en quelque sorte d'une scène, ça rajoute encore une dimension. C'est dans la production même d'un contenu, c'est simplement une couche supplémentaire. Là je te partage un truc assez confidentiel, pas forcément mais assez profond pour nous. Dans notre modèle économique presque, dans notre construction, Timescope on fait beaucoup de contenus historiques, on est vraiment spécialisés là-dedans, on a voulu internaliser le contenu, avoir vraiment nos graphistes au sein de Timescope. La raison pour laquelle on a voulu, puisqu'on fait un pari sur l'avenir, on pense qu'il y a encore énormément à faire et on a envie de le faire. Et en fait, on a déjà des époques modélisées au Moyen-Âge, dans l'Antiquité, à la Renaissance, à la belle époque, pendant la Grande Guerre, pendant la Seconde Guerre... donc on a déjà couvert plusieurs moments de l'histoire du monde et notamment européenne et en fait, le fait d'avoir modélisé, ça rejoint ce que je te disais tout à l'heure sur les assets, ça fait qu'on a déjà des chevaux, des fusils, des uniformes, des vêtements, des robes, des personnages, des maisons, et donc on a en fait, un peu, comme des légos, comme des playmobiles, des jouets qui nous permettent de raconter aujourd'hui aussi des histoires, nos contenus sont toujours sur mesure, mais si tu veux, si demain, on doit raconter de nouveau un épisode dans les tranchées, on a déjà des tranchées, des hommes, on va plutôt essayer de conduire nos clients, dans ce cas-là, est-ce qu'on peut choisir décembre 1915 plutôt que janvier 1916 parce qu'on a des casques de la bonne période mais pas forcément. En tout cas, on peut du coup mettre encore plus le cœur de la réflexion sur, quelle histoire on va raconter dans le détail, quelle fiction on va transmettre, et sans augmenter pour autant le coût, parce qu'on a déjà une matière première. Donc ça nous ouvre en fait nous, une créativité plus grande et donc pour nos clients c'est quelque chose d'encore mieux parce que c'est quelque chose de plus convaincant encore. Et ça nous fait prendre les devants par rapport à des concurrents potentiels qui font des choses plutôt sur tablette ou autre qui sont encore un peu à l'étape de l'architecture.

Il y a déjà peu de personnages, peu d'animation, ou même si tu rentres dans une logique de, est-ce qu'il y a quelque chose qui se passe, là tu vois vraiment rien quoi, je donnerai pas de noms mais j'ai fais des expériences ou je me disais, en fait si ça se limite à ça, quel est l'intérêt, parce que tu vois juste comme c'était avant, mais tu vois rien, tu vois pas de gens donc tu te dis, en fait, c'était pas comme ça, il y avait des gens qui étaient là. Si tu montres un banquet et que tu montres que les tables, tu restes un peu sur ta faim, voilà.

JG

Je suis entièrement d'accord. Je vais peut-être m'arrêter là, je sais que tu n'as pas beaucoup de temps, merci beaucoup, c'était très intéressant !

Fiches synthétiques

Tranchées des bavarois et de Roffignac, forêt d'Apremont

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Vestiges de tranchées originelles

Date de mise en exploitation

Les tranchées sont des tranchées originelles, datant de la guerre. Les panneaux eux, datent des années 1990 pour le CDM et 2014-2015 pour les panneaux installés par la Mission histoire.

Concepteur.s

Conception pour les panneaux : Conseil départemental de la Meuse, Mission Histoire du Conseil Départemental de la Meuse

Lieu de création et de diffusion

Forêt d'Apremont, au sud de Verdun sur le saillant Saint-Mihiel dans le secteur du Bois brûlé, sur le territoire des Hauts de Meuse. La forêt est une forêt domaniale, gérée par l'ONF. Pendant la guerre, ce lieu est un point stratégique du saillant de Saint-Mihiel et se trouve sur le territoire de la bataille de Verdun. Aujourd'hui, c'est un lieu de mémoire.

Coût de conception

Inconnu

Publics

Peu d'informations à ce sujet. Touristes locaux, étrangers. Randonneurs.

Scénario et scénographie

Le parcours débute au niveau du parking où sont installés plusieurs panneaux d'information sur l'histoire du Saillant Saint-Mihiel pendant la Grande Guerre. Le parcours amène le visiteur à découvrir les vestiges de tranchées françaises et allemandes et ainsi comparer leurs différences de construction, et aussi leur proximité.

Commentaire

Peu d'informations disponibles sur ces tranchées, peu d'entretien, peu de valorisation. Pas de reconstitution à proprement parler puisque ce sont des vestiges de la guerre.

Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes, forêt d'Apremont

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution de tranchée sur le champ de bataille

Date de mise en exploitation

2004

Concepteur.s

Amicale des anciens du génie et des transmissions de la Meuse

Lieu de création et de diffusion

Cette reconstitution se trouve sur le champ de bataille, à quelques mètres de la Croix des Redoutes, dans la forêt d'Apremont, secteur Bois brûlé sur le saillant Saint-Mihiel, au sud de Verdun. Ce site est connu car c'est là que l'adjudant Jacques Péricard aurait lancé le fameux "*Debout les morts*", devenu célèbre par la suite. On y trouve des vestiges de tranchées allemandes et françaises, à quelques mètres de la reconstitution.

Coût de conception

Inconnu

Publics

Peu d'informations à ce sujet. Touristes français, étrangers.

Scénario et scénographie

La reconstitution est signalée par un panneau et quelques sacs de terre qui dépassent du sol. Le visiteur entre dans la tranchée reconstituée, dont la longueur est d'environ une trentaine de mètres de long et 2m de hauteur aux endroits les plus élevés. On y trouve un poste de tir au milieu et un abri à la fin. Les murs sont fortifiés par des planches de bois, de l'autre c'est de la terre et des pierres devant lesquels a été tendu un grillage. Cette tranchée a semble-t-il été réalisée selon les instructions données dans les manuels militaires de l'époque.

Commentaire

Peu d'informations sur cette tranchée, impossible de contacter l'Amicale dont les présidents connus sont morts. Informations données par l'office du tourisme de Saint Mihiel.

Main De Massiges

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Vestiges de tranchées mis à jour et mis en scène

Date de mise en exploitation

Début des travaux de recreusement et d'étayage : 2009

Concepteur.s

Association de la main de Massiges

Lieu de création et de diffusion

Les tranchées sont situées sur le site du Cratère, l'un des doigts de la Main de Massiges. La Main de Massiges se trouve dans le Nord-Est du département de la Marne et marque la limite Est du front de Champagne, à la jonction du front de l'Argonne. C'est un lieu stratégique et une forteresse naturelle qui est un obstacle à franchir pour atteindre la forêt d'Argonne. A la suite de la bataille de la Marne, les Allemands s'établissent sur les hauteurs, fortifient leur position. La Main de Massiges sera reprise le 25 septembre par les Français (lourdes pertes, troupes coloniales) qui ne parviendront pas cependant à déloger les allemands de la tête de vipère ou Konenberg, colline des canons qui est truffée de galeries (un autre des doigts de la Main de Massiges).

Coût de création

Pas d'information. Travail de dégagement des tranchées et de reconstitution bénévole, récupération d'objets. Coûts existant pour les panneaux à priori mais pas d'informations à ce sujet.

Publics

Particuliers ayant un lien, vivant à proximité, ayant perdu un ancêtre à Massiges, intéressés par la GG ; tours opérateurs ; scolaires ; groupes (particuliers, autres)

Scénario et scénographie

Parcours de visite dans les vestiges reconstitués intégrant panneaux pédagogiques et photographies d'archive.

Commentaire

Peu d'information sur la visite car pas visitée mais entretien réalisé avec Éric Marchal.

Tranchée de Chattancourt

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Tranchée reconstituée sur le champ de bataille.

Date de mise en exploitation

Début des travaux : 2013. Ouverture au public : 1er avril 2017

Concepteur.s

Association de la Tranchée de Chattancourt.

Lieu de création et de diffusion

Village de Chattancourt, près de Verdun. Chattancourt se situe aux pieds du Mort-Homme et de la côte 304, deux sites occupés pendant presque toute la guerre et particulièrement convoités pendant la guerre par les Allemands notamment pendant la bataille des deux ailes en 1916. La ligne de front se situait à quelques centaines voire quelques dizaines de mètres du village en 1916.

Coût de création

Pas d'information précise. Travail bénévole pour la reconstitution, récupération d'objets et de vestiges.

Publics

Français, scolaires, particuliers. Etrangers.

Scénario et scénographie

La tranchée reconstituée fait environ 100m. Le visiteur remonte la tranchée de Toulouse puis le boyau de communication jusqu'à la 1ère ligne, la tranchée de Chattancourt. Tout au long du parcours, il peut découvrir des abris : poste de secours, poste de téléphone, abri de l'officier, abri des soldats. Un poste d'écoute a également été reconstitué en 1ère ligne. Après la 1ère ligne, on arrive dans une reconstitution du cantonnement comprenant des abris thématiques (menuisier, artisanat de tranchée, cordonnier, pigeonnier, feuillées) ainsi que des objets. Le parcours se finit en repassant par un boyau de communication. Les abris qui ponctuent le parcours ainsi que le cantonnement sont mis en scène avec des mannequins et de nombreux objets d'époque. Les parois comme les abris sont constituées de planches de bois, le sol est également souvent en planches de bois. il n'y a qu'en 1ère ligne qu'on trouve des fascines sur la paroi arrière. On trouve sur les parois tout au long du parcours, de nombreux panneaux, des portraits de soldats passés à Chattancourt, des informations historiques principalement liées à l'artillerie et des panneaux d'information sur le risque lié à la découverte d'engins de guerre.

Commentaire

Beaucoup de choses qui ne sont pas conformes à la réalité, l'orientation des tranchées, la reconstitution de première ligne, les témoignages qui sont affichés comme venant de Chattancourt alors que ce n'est pas le cas. Peu d'informations sur l'histoire de cette tranchée et de Chattancourt pendant la guerre, pas de communication des sources et pas d'historien ou d'archéologue convoqué pour étudier le site.

Paysage de guerre, paysage de paix, Mémorial de Verdun

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle (vue de haut)

Date de mise en exploitation

2021

Concepteur.s

STUDIO 3WG, Mémorial de Verdun

Lieu de création et de diffusion

Le Mémorial de Verdun se situe au cœur du champ de bataille de Verdun, à proximité de l'ossuaire de Douaumont, des Forts de Douaumont, Vaux, de Tavannes.

Coût de création

47000 euros

Publics

Publics du Mémorial, publics ne connaissant pas ou peu la guerre essentiellement. Français, étrangers, scolaires et groupes

Scénario et scénographie

Les casques sont installés au dernier étage du bâtiment, face aux baies vitrées et à l'Ossuaire de Douaumont entre autres. L'expérience propose un survol du paysage en ballon, avant, pendant et après la guerre, de sorte que l'on comprenne l'évolution du paysage qui s'offre à nos yeux depuis le dernier étage.

Commentaire

Beaucoup d'informations sur cette tranchée et sur le Mémorial. Nous sommes au cœur du site emblématique de la GG, Verdun. La reconstitution de tranchée n'est pas le cœur de l'expérience cependant, mais on l'aperçoit depuis le ballon lorsqu'on redescend, dans la 3ème partie de l'expérience.

Tranchée du Moulin

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Evocation des vestiges de la tranchée du moulin

Date de mise en exploitation

2019. Fouilles menées en 2015

Concepteur.s

Communauté urbaine d'Arras, en partenariat avec l'Etat, la commune de Thélus et le département du Pas de Calais

Lieu de création et de diffusion

La tranchée du Moulin se situe sur une colline à la frontière des communes de Thélus et Neuville-Saint-Vaast, non loin d'Arras, sur le territoire de l'Artois, site majeur de la GG ayant connu plusieurs batailles particulièrement violentes. Ce site est connu pour être le lieu où Barthas a décrit les fraternisations franco-allemandes à Noël 1915. Cet événement est devenu célèbre grâce au film Joyeux Noël de Christian Carion. Un monument des fraternisations a été érigé à quelques centaines de mètres, sur la commune de Neuville Saint Vaast.

Coût de création

Pas d'information à ce sujet.

Publics

Français et étrangers (canadiens, américains, britanniques) car beaucoup des troupes alliées ont combattu en Artois.

Scénario et scénographie

Le parcours se concentre essentiellement autour de la reconstitution des vestiges du Moulin rouge. Le tracé de la tranchée du Moulin est évoqué à l'aide de poteaux de bois reliés par des barbelés. On le traverse en allant aux vestiges du moulin mais le chemin de béton ne nous incite pas à sortir du parcours tracé pour marcher sur le tracé. Les panneaux évoquent le témoignage de Barthas, le sort du moulin et le travail archéologique mené.

Commentaire

Pas énormément d'informations mais particulièrement intéressant de voir ce site emblématique grâce à Barthas puis le film de Carion et les liens entretenus avec le Monument des

fraternisations érigés sur la commune de Neuville non loin. D'autant que l'Artois, site majeur de la bataille, au nord de la France, avec beaucoup de troupes alliées contrairement à Verdun ou plus de troupes françaises et coloniales.

Borne Timescope

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution de tranchée virtuelle

Date de mise en exploitation

2017

Concepteur.s

Communauté urbaine d'Arras, Neuville-Saint Vaast, Timescope

Lieu de création et de diffusion

Créée entre Paris (studio de Timescope) et Neuville-Saint Vaast. La borne Timescope est installée sur le site du Monument des Fraternelles de Neuville-Saint-Vaast, au bord du monument face au site de combat. Neuville-Saint-Vaast se trouve sur le territoire de l'Artois, site majeur de la GG. Le site est connu pour être le lieu où Barthes décrit les fraternisations franco-allemandes à Noël 1915. Cet événement est devenu célèbre grâce au film Joyeux Noël de Christian Carion. Le Monument des Fraternelles rend hommage au témoignage de Barthes.

Coût de création

Voir info dans entretien OT Arras

Publics

Touristes français et étrangers (britanniques, australiens, américains, canadiens)

Scénario et scénographie

On commence sur le no man's land, avant de rentrer dans la tranchée. Scène de vie quotidienne, un soldat regarde par-dessus le parapet, d'autres s'affairent. Nous voyons la tranchée sans personne, à moitié inondée puis retour sur le front, ou nous assistons à la fraternisation. La citation de Barthes apparaît et sert de transition vers le monument actuel. Vue en surplomb sur le champ de bataille et les communes aux alentours (Vimy, Arras, etc). La reconstitution du champ de bataille et de la tranchée sont parfois mises en scène et la scène de fin en surplomb permet de situer le site par rapport aux autres sites majeurs de la région.

Commentaire

Intéressant de voir les liens avec Barthes, le monument, le site du Moulin Rouge. Beaucoup d'infos sur ce site, entretien Timescope, maire Neuville, OT Arras + livre Barthes

Bullecourt, 1917

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle, en surplomb

Date de mise en exploitation

Avril 2020

Concepteur.s

Musée Jean et Denise Letaille et studio Reality. Porté par la Communauté de commune du Sud Artois en partenariat avec les institutions australiennes.

Lieu de création et de diffusion

L'expérience est proposée par le Musée Jean et Denise Letaille qui se trouve dans le village de Bullecourt, à proximité du site de la bataille de Bullecourt où ont eu lieu deux batailles majeures pour les troupes australiennes en 1917. Le musée a été créé par Jean et Denise Letaille, un couple d'agriculteurs de Bullecourt, ayant rassemblé une impressionnante collection d'objets trouvés dans leurs champs et dans la campagne alentour. Ces objets furent longtemps exposés dans leur propre ferme jusqu'à ce qu'un projet plus important la transforme en musée, inauguré en 2012. Il est géré par la Communauté de communes du Sud-Artois avec le soutien du ministère australien des Anciens Combattants. Il est axé sur l'expérience des Diggers, les troupes australiennes.

Coût de création

15000 euros environ

Publics

Publics du musée, français et étrangers dont beaucoup d'australien puisque site majeur pour les troupes australiennes et musée en partie subventionné par institutions australiennes.

Scénario et scénographie

L'expérience se déroule en surplomb. Elle raconte les deux batailles de Bullecourt en 1917. Nous pouvons voir l'agencement du champ de bataille et les différents éléments : ligne de front, tranchées, voies de communication, positionnement des troupes notamment des chars. Au fil de la narration, l'utilisateur peut voir le champ de bataille s'animer grâce à des chars, en dessin d'illustration 2D, qui bougent, des explosions. Il peut également découvrir des images d'archive qui viennent se superposer à l'image ainsi que des informations écrites indiquant soit les noms

des éléments et des communes, soit des informations importantes (date, nombre de morts..). L'expérience se finit par une vue actuelle ou l'on peut voir les sites majeurs qui se trouvent aux alentours. Elle dure environ 5mn.

Commentaire

Pas mal d'infos sur ce dispositif, intéressant de comparer avec le Mémorial de Verdun le point de vue adopté. Petit dispositif avec petit budget. Questionnaire publics mis en place, retour à demander.

Tranchées de Vimy

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution tranchée originelle

Date de mise en exploitation

Tranchées reconstruites pour la première fois entre 1925 et 1927. Un réaménagement a été fait plus récemment, probablement dans les années 2000 pendant les opérations de rénovation du site et de construction du centre d'interprétation à l'occasion du 90ème anniversaire de la bataille de Vimy.

Concepteur.s

Major Unwin Simson, en 1925. Pas d'infos sur la rénovation moderne.

Lieu de création et de diffusion

Le Mémorial de Vimy a été érigé sur la crête de Vimy, et inauguré en 1936. Sur le site se trouve le Mémorial mais aussi un centre d'accueil géré par le Services publics et Approvisionnement Canada (SPAC) et une portion du champ de bataille qui donne à voir des vestiges dont le réseau de tranchées, les cratères d'obus et une galerie souterraine. C'est un site de mémoire majeur pour le Canada qui est rapidement devenu rapidement un mythe fondateur de la nation canadienne. Les tranchées que l'on peut visiter aujourd'hui, sont les tranchées originelles canadiennes et allemandes qui ont été préservées à partir de 1925. Ce sont des tranchées d'avant-poste qui servaient principalement de poste d'observation. Elles n'étaient donc pas occupées car trop proches des tranchées ennemies. Les lignes de front étaient situées à l'arrière.

Coût de création

Pas d'informations

Publics

Français, canadiens et étrangers

Scénario et scénographie

Le visiteur peut parcourir deux portions de tranchées sur le site, séparées par un petit chemin qui surplombe les cratères d'obus. Le parcours fait approximativement 180m de longueur, toutes tranchées mises bout à bout. Les parois sont faites de sacs de sable en béton. Elles font environ 1m80 de hauteur. On y trouve des postes d'observation. Il n'y a pas d'information sur site sur ce que l'on voit. Une application permet d'en savoir un peu plus tout comme l'espace d'exposition du Centre d'accueil.

Commentaire

Peu d'informations sur la construction de ces tranchées. Vocabulaire varié : tranchées reconstruites, préservées, reconstituées. Il existe de nombreux outils de médiation virtuels autour de l'histoire des Canadiens pendant la grande guerre.

Musée de la Grande Guerre de Meaux

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Tranchées reconstituées, tangibles.

Date de mise en exploitation

2011

Concepteur.s

Musée de la Grande Guerre de Meaux. Bruno Crépin, muséographe, responsable du management de l'équipe de muséographie entre 2008 et 2011.

Lieu de création et de diffusion

Les tranchées font partie intégrante de la muséographie du musée de la Grande Guerre de Meaux. Ce musée qui ouvre en 2011 est situé sur le territoire de la Première bataille de la Marne et tire son origine de l'acquisition en 2005 d'une collection privée, celle de Jean-Pierre Verney par la Communauté d'agglomération du pays de Meaux. Le développement de ce musée s'inscrit dans une stratégie d'attractivité touristique du territoire. Il n'y a pas eu de tranchées sur le territoire car la bataille de la Marne qui a eu lieu au tout début de la guerre en 1914, était encore une guerre de mouvement. Cependant, le musée dont le parcours muséographique aborde la bataille de la Marne mais aussi l'ensemble du conflit, a décidé de reconstruire des tranchées. C'est un musée qui se veut immersif et interactif, largement inspiré de la muséographie de l'Imperial War Museum de Londres, offrant de nombreux espaces scénographiés de manière immersive et des dispositifs à manipuler tout au long du parcours.

Coût de création

Inconnu, compris dans la création du musée (28 millions d'euros)

Publics

Scolaires, individuels, franciliens pour la moitié, non franciliens pour l'autre avec une très petite part de publics étrangers (5% en 2016)

Scénario et scénographie

La reconstitution des tranchées et du champ de bataille est pensée comme un ensemble de modules qui, mis bout à bout, donnent une vision globale du champ de bataille et de la vie dans les tranchées. L'ensemble de l'espace propose une évocation du no man's land, que l'on voit en coupe à un endroit. D'un côté, une reconstitution d'une tranchée allemande mais dans laquelle les visiteurs ne peuvent pas entrer. De l'autre, sous la coupe du champ de bataille, deux abris enterrés, un abri français et un abri allemand, séparés par un boyau et une salle de

reconstitution virtuelle. Les visiteurs ne peuvent réellement entrer que dans l'abri français, l'autre étant protégé par une vitre. Des bandes sonores accompagnent chaque abris pour illustrer le quotidien des soldats. Les parois du boyau qui relie les trois espaces, sont percées de petites fenêtres derrière lesquelles sont installés des écrans vidéo qui laissent entrevoir des images d'archives du champ de bataille et qui sont accompagnés d'une immersion sonore, bruits de combat et bruits de pas dans la boue. Dans la salle centrale, dite tranchée virtuelle, une projection grand format sur 3 murs propose des images d'archives pour évoquer la vie dans les tranchées autour de thématiques diversifiées (le froid, la boue, les rats, la mort, etc). Les murs sont également équipés de miroirs et d'un plafond lumineux pour faire perdre ses repères au visiteur. La scénographie propose une mise en scène des objets, dans une volonté d'humaniser le dispositif.

Commentaire

Est-ce qu'on peut parler réellement de reconstitution immersive de tranchées ? Reconstitution du champ de bataille, à la limite, plutôt évocation ou schéma grandeur nature. Reconstitution des abris oui. Pour ce qui est de la tranchée allemande à l'entrée de la salle, c'est une reconstitution mais cela ressemble plus à un diorama puisqu'on ne peut pas y entrer et qu'on la voit en surplomb. On parle ici d'universalité du champ de bataille, pas de spécificités mises en avant. Est-ce que cela ne participe pas à une vision fautive des tranchées, à encourager cette vision populaire des tranchées ? Pas mal d'informations sur cette tranchée et sur le musée.

Apocalypse 10 destins VR

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution pour casques de réalité virtuelle, jeu documentaire et historique

Date de mise en exploitation

2018

Concepteur.s

Développeurs de l'ECPAD, en lien avec les créateurs de l'exposition « Apocalypse, la paix impossible », réseau Canopé et Idéacom

Lieu de création et de diffusion

L'expérience a été créée dans les locaux de l'ECPAD, à Paris et diffusée lors de l'exposition dès le 12 novembre 2018 à l'atelier Canopé de Lille en France. Elle a été également diffusée sur 4 festivals (PIXII, World Stream, satis expo, festival escales documentaires de la Rochelle). L'expérience fait partie d'un projet transmédia APOCALYPSE 1914-1929 qui fait suite au documentaire Apocalypse, porté par l'entreprise Idéacom. Le but est de faciliter et encourager la recherche, l'exploration et le contenu associé à la Grande Guerre et l'après-guerre mais aussi de fédérer et promouvoir les événements liés aux commémorations.

La plateforme APOCALYPSE 1914-1929 permet un accès facilité aux 9 dispositifs développés : série télévisée, roman graphique pour tablettes, une expérience de réalité augmentée, une expérience de réalité virtuelle, des ebooks, un volet pédagogique avec des dossiers destinés aux enseignants, une exposition, les documentaires et Apocalypse la 1ère Guerre mondiale – Second écran qui est un dispositif qui permet d'enrichir les documentaires.

Coût de création

Pas de budget alloué, la création de l'expérience ayant été intégrée aux activités de développement de l'ECPAD.

Publics

Scolaires, collégiens

Scénario et scénographie

L'expérience est interactive et propose deux scénarios. L'utilisateur est placé dans la peau de deux personnages, Albert, cameraman reporter de guerre et/ou Rose, une femme photographe reporter qui s'intéresse aux infirmières pendant la guerre. Tous deux sont à la recherche de l'infirmière Louise. L'expérience se déroule dans une tranchée allemande conquise par les troupes françaises, près de Cambrai. Dans les deux scénarios, elle commence par une

cinématique, en surplomb au-dessus du champ de bataille près de Cambrai, puis la caméra descend dans la tranchée. L'utilisateur entend une voix, celles de Rose ou d'Albert, selon le personnage choisi. Une fois dans la tranchée, l'utilisateur peut se mettre en quête de Louise. Il y a des interactions entre les personnages dans chaque scénario. Quand on prend le personnage de Rose, on va rapidement rencontrer Albert puis on le retrouvera plus loin dans l'expérience, avec des officiers canadiens, on pourra d'ailleurs le prendre en photo d'après la position exacte de la photo d'archive réelle qui a inspiré l'expérience apparaîtra après qu'on ait appuyé sur le bouton de l'appareil photo. Rose va explorer la tranchée, puis finira par être obligée de se réfugier dans un abri pour échapper aux bombardements. Dans cet abri, elle retrouve Louise qui soigne un blessé et elle pourra prendre une dernière photo. Si l'on prend le personnage d'Albert, on va rencontrer rapidement Rose, puis arpenter la tranchée, rencontrer les officiers canadiens et tourner un petit film par-dessus le parapet. Comme dans le premier scénario, le film d'archive originel, celui du reporter Albert Samama-Chikli. L'exploration continue un moment jusqu'à ce que, comme dans le scénario de Rose, Albert entre dans l'abri où se trouve Louise ainsi que Rose. Le scénario se termine avec la possibilité de filmer un assaut à travers la fenêtre de l'abri. Pour finir, dans les deux scénarios, l'expérience nous propose une cinématique pour sortir de la tranchée.

Commentaire

C'est une expérience très intéressante sur plusieurs points : intégration des images d'archives dans le scénario, réalité historique qui s'appuie sur images d'archives mais aussi sur un personnage réel Albert Samama-Chikli, l'interactivité, le point de vue proposé, l'univers graphique qui intègre les codes d'Apocalypse notamment les personnages qui sont en 2D et repris du roman graphique, les liens narratifs avec les autres dispositifs.

Les amoureux de Verdun, Puy du Fou

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Tranchée tangible, spectacle immersif

Date de mise en exploitation

21 mai 2015

Concepteur.s

Équipe de conception et production interne au Puy du Fou.

Lieu de création et de diffusion

Le spectacle a été créé en interne par le Puy du Fou, parc d'attractions spécialisé dans les attractions historiques. Le spectacle est diffusé dans le parc. Les ADV est considéré comme un hommage vivant plus qu'un spectacle par ses concepteurs. Il a nécessité 3 ans de recherche et de développement. Le scénario écrit par Nicolas de Villiers, s'inspire de lettres réelles de poilus. On peut voir l'influence de Barthes dans le scénario. Pour la scénographie, le PDF a fait appel à des historiens et des archéologues spécialisés dans la grande guerre pour un maximum de réalisme, il a également intégré de nombreux objets authentiques (plus de 25 000) récupérés auprès de collectionneurs. La création du spectacle a été pilotée par Marlène COUTAND ex-responsable des spectacles immersifs partie aujourd'hui à Tolède sur le projet de Puy du Fou España. Pour ce spectacle, le PDF a reçu l'Oscar de la Meilleure Création au Monde.

Coût de création

4 millions d'euros

Publics

Grand public, publics du parc

Scénario et scénographie

Le scénario propose une déambulation dans une tranchée puis sur le front avant de se terminer sur une trêve de Noël. Tout au long du parcours, le visiteur va découvrir la vie dans les tranchées avec la présence de différents abris (cuisine, laverie, poste de secours, abris de repos...) qui sont mis en scène à l'aide de multiples objets, des mannequins, des comédiens et parfois de la vidéo. Une bande son accompagne le visiteur tout au long de son parcours, la voix de Louis et Thérèse raconte les lettres qu'ils s'écrivent et une ambiance sonore qui fait entendre le combat est présente tout au long. Cette ambiance sonore se fait de plus en plus intense à mesure qu'on

s'approche du front. Des effets spéciaux font trembler les objets qui se trouvent dans les abris à certains endroits, lorsqu'une bombe ou un obus tombent à proximité. Des comédiens en tenue, portant armes et masques à gaz parcourent la tranchée et interagissent occasionnellement avec les visiteurs. Le visiteur sort de la tranchée pour arriver sur le front, dans un paysage en ruine. Le parcours se termine sur les ruines d'une église, avec une scène qui raconte une trêve de Noël, ce qui n'est pas sans rappeler le récit de Louis Barthas. Le visiteur sort du spectacle par un boyau de tranchée et arrive en extérieur, sur une sorte de no man's land transformé en cimetière. Il verra les ruines d'une maison s'il se retourne.

Commentaire

C'est un dispositif intéressant car il multiplie les effets immersifs : le récit, le son, les tremblements, la fumée, l'humidité, la terre et la boue, les comédiens, la vidéo. C'est le dispositif le plus complet que nous ayons pu observer en termes d'immersion. La tranchée est assez conforme à certains endroits, moins à d'autres. C'est un dispositif intéressant pour sa dimension immersive, mais aussi pour l'histoire qu'elle raconte et comment elle met en scène la guerre, notamment Verdun en 1916. Aussi intéressant pour les libertés prises avec l'histoire (pas de trêve de Noël à Verdun en 1916 puisque la bataille venait de se terminer) et son orientation catholique, comme pour tous les spectacles du parc.

Verdun 1916

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Tangible, escape game

Date de mise en exploitation

Juin 2019

Concepteur.s

Benoît, fondateur de l'escape game HOMINUM

Lieu de création et de diffusion

L'escape game se trouve à Nice, loin du champ de bataille. Benoit est un reconstituteur passionné par la 1ère Guerre mondiale. Après avoir participé aux commémorations du centenaire à Verdun, il décide de créer un jeu en hommage aux poilus.

Coût de création

7000 euros

Publics

Tous publics, amateurs d'escape game

Scénario et scénographie

Les joueurs vont devoir aller sur le front pour finir une opération militaire, faire sauter la tranchée allemande et transmettre les coordonnées de l'ennemi.

Commentaire

Intéressant car il n'y a que deux escapes games en France sur la Grande Guerre, et le principe de l'immersion est le concept principal de l'escape.

Ghost Of Thiepval 360

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle à partir de photogrammétrie, basée sur une reconstitution tangible

Date de mise en exploitation

Octobre 2016

Concepteur.s

Association de la Somme pour la reconstitution tangible. L'association, irlandaise d'origine, a acheté un terrain sur le Bois de Thiepval et reconstitué des tranchées. Il y a également des reconstitutions de tranchées dans le musée géré par l'association en Irlande, sur le site où se sont entraînés les soldats avant de partir au combat. Agence Enter Yes pour la partie virtuelle (modélisation, narration et mise en scène)

Lieu de création et de diffusion

- Agence Enter Yes basée à Belfast, en partenariat avec BBC Northern Ireland pour la partie virtuelle
- Thiepval Wood pour la reconstitution tangible

Coût de création

Inconnu

Publics

Publics de la BBC, amateurs d'histoire

Scénario et scénographie

L'expérience nous raconte la Bataille de la Somme dont l'assaut est donné le 1er juillet 1916. Elle nous raconte l'expérience des combattants avant et pendant l'assaut à travers des témoignages et la mise en scène d'un tunnel souterrain, d'une tranchée à ciel ouvert puis du champ de bataille. La tranchée est reconstituée de manière réaliste grâce à la photogrammétrie mais le tunnel et le champ de bataille ont été modélisés entièrement. C'est une scénographie en noir et blanc, plus évocatrice que réaliste. Cette scénographie, en noir et blanc, permet une continuité entre les 3 espaces et rappelle l'ancienneté de l'histoire tout en donnant un caractère assez poétique à l'ensemble. Des modélisations de soldats ont été intégrées à l'expérience. Dans le tunnel, on les voit attendre, dormir debout, lire, écrire, parler, penser. Dans la partie qui est à ciel ouvert, nous pouvons voir des soldats morts, gisant sur le sol. Sur le champ de bataille, on peut voir des soldats dans des trous d'obus, le feu des mitraillettes et des explosions en suspens.

Commentaire

C'est une expérience intéressante pour les liens qu'elle crée entre la reconstitution tangible sur le champ de bataille, la modélisation et la mise en scène de cette modélisation, mais aussi les témoignages d'anciens soldats. C'est la seule expérience de ce type.

Empire Soldiers : A Caribbean Story

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle

Date de mise en exploitation

25 octobre 2018

Concepteur.s

MBD Limited avec le soutien de l'Arts Council England et commandé par Threshold Studios

Lieu de création et de diffusion

Angleterre

Coût de création

Inconnu

Publics

Un public plutôt scolaire

Scénario et scénographie

Le scénario nous entraîne dans un voyage en train, à la découverte de l'histoire des troupes caribéennes de l'Empire britannique. Le train va rouler et nous permettre de découvrir plusieurs décors mais la cabine dans laquelle nous sommes va également se modifier pour devenir. C'est une histoire racontée par deux narrateurs, une voix off féminine qui raconte le contexte historique et la vidéo d'un soldat, incrusté dans le décor, qui nous raconte plus les ressentis et les pensées des soldats. Parfois, la vidéo d'un soldat est incrustée dans la cabine. Parfois, celle-ci va se transformer en un espace de narration, un espace de projection de documents d'archives, une tranchée mais avec une partie des fenêtres qui deviennent des écrans où sont projetées des images d'archives également. L'expérience nous emmène ensuite à l'intérieur de la reconstitution d'une tranchée où nous retrouvons le soldat qui était dans le train. Nous reprenons ensuite le train, le soldat est toujours là et continue de nous raconter l'histoire. La cabine se transforme en maison britannique, avant que la totalité du décor ne se transforme en cette maison. L'histoire nous raconte le racisme lié à la présence de ces soldats en Angleterre. Nous reprenons le train, la cabine va progressivement se transformer en un wagon de métro contemporain. La dernière partie de l'expérience nous place dans la cabine du train ancien mais dont les parois sont détruites nous donnant une vue sur le métro d'un côté, sur une tranchée de l'autre. Ces deux espaces deviennent des espaces de projections de mots, de documents d'archives et les deux narrateurs disparaissent au profit d'extraits de témoignages qui racontent

toujours ces questions de racisme et de la difficulté qu'auront les soldats caribéens à trouver leur place après la guerre dans une Angleterre qui ne veut pas d'eux, leur combat jusqu'à aujourd'hui.

Commentaire

Cette expérience est intéressante pour le point de vue qu'elle offre, sur des soldats souvent oubliés mais aussi sur la suite de l'Histoire, sur les conséquences de leur présence en Angleterre et le combat qu'ils ont mené pour être reconnu et pour rentrer chez eux. C'est une expérience engagée, ouvertement militante.

Empire Soldiers : A Caribbean Story

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle

Date de mise en exploitation

25 octobre 2018

Concepteur.s

MBD Limited avec le soutien de l'Arts Council England et commandé par Threshold Studios

Lieu de création et de diffusion

Angleterre

Coût de création

Inconnu

Publics

Un public plutôt scolaire

Scénario et scénographie

L'expérience commence avec le logo et avec une voix off féminine qui nous rappelle que de nombreux soldats ont été oubliés dans le récit de la 1ère GM. Elle s'ouvre sur un discours original de Gandhi, dont l'image apparaît devant nous, dans un décor noir, sans frontière, avec des coquelicots qui tombent du "ciel", comme des gouttes de pluie. Nous pouvons ensuite voir une photo d'une troupe de soldats indiens, la première à être envoyée sur un front européen. L'expérience nous entraîne ensuite dans un train, sur la route pour le front. Un soldat qui va nous accompagner tout au long de l'expérience, va nous raconter l'histoire, comme une lettre comme il nous aurait écrite. Il commence par raconter comment il a été enrôlé et ses sentiments qui changent à mesure qu'il arrive vers le front et sur une terre désolée. Dans le wagon, une photographie ancienne d'un soldat est incrustée et des affiches de propagandes sont reproduites, accrochées à l'une des parois. Le décor que l'on aperçoit à travers les fenêtres est d'abord verdoyant, puis se transforme en champ de bataille. Les fenêtres sont peu à peu obstruées par des planches de bois et l'espace devient un espace de projection de mots, pendant que la voix off revient pour nous raconter les conditions dans lesquelles furent envoyés les soldats hindous. Nous sommes ensuite transportés dans une tranchée, à l'entrée d'un abri, sous la pluie et sous les bombardements. Des soldats issus de photographies d'archive sont incrustés dans le décor. Le soldat nous raconte les conditions de vie. La pluie devient neige alors que les soldats disparaissent. Le récit continue puis la voix off revient pour parler des troupes sur le front, des

endroits où elles ont été mobilisées entre 1914 et 1918 et le fait que les soldats blessés étaient envoyés en Angleterre, à Brighton pour être soignés. Les parois de la tranchée deviennent des espaces de projection, on y voit défiler des mots, inscrits en rouge.

L'expérience nous emmène ensuite au Royal Hospital Pavillon de Brighton en 1916. Des soldats et des infirmières provenant de photographies d'archive sont incrustés dans le décor pendant qu'il nous raconte ce qu'il ressent alors qu'il est blessé, loin du front mais aussi de son pays, ses conditions de vie, puis l'asservissement à l'empire et sa confrontation permanente à sa condition d'esclave, les personnages sont remplacés par des soldats gradés, des commandants et des barbelés apparaissent entre les lits.

Alors que la voix off revient pour nous raconter la condition des soldats hindous, soldats et barbelés disparaissent pour laisser place à des mots, inscrits en blanc sur les parois. Un deuxième discours de Gandhi se fait entendre, pendant que son image apparaît devant nous. C'est un discours qui appelle à la libération du peuple indien. Dans la dernière partie de l'expérience, nous sommes devant un mémorial. Des soldats hindous sont incrustés dans le décor. La voix off s'incarne, c'est une jeune fille hindoue qui est assise devant nous. Elle reprend les mots du soldat et termine en nous parlant des liens conflictuels entre ses deux identités, entre deux pays, l'Angleterre et l'Inde, et de l'écriture de l'histoire de la guerre, de la place de la mémoire hindous dans l'histoire britannique de la 1^{ère} GM.

Commentaire

C'est une expérience intéressante pour le point de vue qu'elle offre sur les troupes hindoues pendant la GG mais aussi pour sa mise en scène qui propose reconstitutions, incrustations de personnages issus de photographies anciennes et pour la mise en scène des espaces qui deviennent tour à tour des espaces de reconstitution et d'expression car c'est aussi une expérience engagée, militante.

Bataille de Passchendaele

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle à partir d'images d'archives

Date de mise en exploitation

2017

Concepteur.s

The Royal British Legion, une association britannique d'aide aux vétérans de la Première Guerre Mondiale et d'éducation

Lieu de création et de diffusion

Angleterre. Presque pas d'informations sur le lieu ou les lieux où l'expérience a été tournée

Coût de création

Inconnu

Publics

Jeunes britanniques et amateurs d'histoire de la GG

Scénario et scénographie

L'expérience se compose de 10 courts films qui traitent chacun d'une thématique différente, sur le champ de bataille mais aussi à l'arrière du front, à l'époque de la guerre mais aussi de manière contemporaine pour certaines vidéos.

1. Over The Top : raconte le compte à rebours, la peur, puis l'ordre de passer à l'offensive.
2. Battlefield Conditions : décrit les conditions du champ de la bataille de Passchendaele
3. Into No Man's Land : explique pourquoi les soldats pensaient qu'il ne s'agissait pas d'un endroit pour l'homme
4. Medicine : rappelle les conditions de la médecine de guerre de l'époque et comment les soldats étaient soignés dans des hôpitaux de campagne.
5. Logistic : parle de l'approvisionnement des troupes sur le front de la bataille de Passchendaele, et de l'importance de la logistique
6. War At Home : parle de l'importance de la communication des soldats avec leurs familles et proches
7. Behind The Lines : montre le quotidien derrière les tranchées et l'expérience derrière les lignes de front

8. The First Day : replace la bataille dans son contexte.
9. The Turnaround : l'historien Dan Snow explique les terribles combats qui se sont déroulés sur le plateau de Gheluvelt devenu une zone stratégique.
10. The end : Dan Snow explique comment les alliés ont profité de cette victoire et nous donne les détails sur le terrible bilan de cette bataille.

Toutes les vidéos, excepté la 6ème, sont mises en scène de la même manière, avec des images réelles dans lesquelles sont incrustées des images d'archive, de manière plus ou moins réalistes. Des effets spéciaux sont parfois ajoutés pour simuler les combats. La 6ème montre des images d'archives incrustées sur un fond beige. Toutes les vidéos sont très courtes, entre 1mn12 et 2mn30.

Commentaire

Cette expérience est intéressante pour son aspect documentaire, son utilisation des images d'archive et leur incrustation dans un décor contemporain avec une mise en scène plus ou moins réaliste. Elle est également intéressante pour la façon dont elle déroule le récit, en 10 épisodes très courts.

La technique cependant est assez limitée comparé à d'autres dispositifs observés, s'appuie sur de la superposition d'image. Ne propose pas une réelle immersion dans les tranchées.

Three lights

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle

Date de mise en exploitation

10 novembre 2018

Concepteur.s

Electric Skies pour le National Army museum (Angleterre)

Lieu de création et de diffusion

Création : studio Electric skies

Diffusion : national Army museum

Coût de création

Inconnu

Publics

Publics du musée

Scénario et scénographie

L'expérience raconte l'histoire de trois soldats britanniques dans les tranchées de la Première Guerre mondiale. L'utilisateur est placé dans la peau d'un soldat et invité à explorer la tranchée en compagnie des trois soldats qui sont avec lui dans l'environnement virtuel.

Commentaire

Expérience intéressante car proposée dans un musée, intégrée dans un évènement. Intéressante pour la technique, personnages réels filmé en motion capture

War Remains

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle et tangible

Date de mise en exploitation

5 mai 2019

Concepteur.s

MWM Interactif

Lieu de création et de diffusion

USA

Diffusé la première fois au Tribeca à New York et donné au National War Museum

Coût de création

Plus de 1 millions de dollars

Publics

Publics amateurs d'histoire, public du musée

De 14 à 91 ans a musée

Scénario et scénographie

L'expérience ouvre dans une sorte d'espace intemporel où nous voyons des objets, documentés d'archive liés à la Première guerre.

L'expérience se déroule en plusieurs temps. D'abord, nous sommes dans un ballon de surveillance en surplomb, au-dessus du champ de bataille que nous ne voyons pas car nous sommes dans un nuage de fumée. Nous avons des informations contextuelles sur la guerre, un aperçu. Nous assistons au combat d'avions, nous sommes au milieu des explosions et des bombardements. Nous descendons ensuite dans le champ de bataille, dans une tranchée et nous sommes d'abord dans un abri puis nous sortons dans la tranchée, en plein combat, au milieu des explosions. L'expérience termine dans le ballon ou nous sommes à nouveau en surplomb. Elle prend une tournure mémorielle.

Commentaire

Une expérience intéressante pour les liens entre tangible et virtuel puisqu'une installation tangible a été développée et est synchronisée avec l'expérience virtuelle. Pour le fait qu'elle a été donnée à un musée et présentée d'abord comme une œuvre immersive, une exposition de mémoire immersive

Battle of Hamel VR Experience

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Pas de reconstitution virtuelle de tranchée mais du champ de bataille

Date de mise en exploitation

Juin et juillet 2018 à l'Australian War Memorial
Mise en ligne sur youtube 6 sept. 2018

Concepteur.s

Australian war memorial, producteur Start VR

Lieu de création et de diffusion

Créé en Australie, studio australien
Diffusion à l'Australian War memorial, ville de Camberra en Australie et en ligne sur YouTube

Coût de création

Inconnu

Publics

Publics du Mémorial

Scénario et scénographie

Le scénario commence dans le Mémorial devant un tableau qui présente le champ de bataille de la bataille de Hamel. Nous rentrons dans le tableau puis nous nous élevons dans les nuages à travers lesquels la caméra avance.

Le premier chapitre de l'expérience nous présente un globe en 3D, sur lequel sont projetées des images d'archives. Il raconte le contexte qui précède la guerre. Dans le 2ème chapitre, la voix off présente le plan du général Sir John Monash et le déroulé de la stratégie militaire qu'il a mise au point et déployée sur le terrain. C'est ensuite une voix off masculine, celle de John Monash qui raconte les phases de l'opération. Dans le 3ème chapitre, les spectateurs sont invités

à choisir le point de vue pour découvrir la bataille de Hamel. La vidéo proposée sur YouTube nous donne le point de vue de l'infanterie. Nous nous retrouvons sur le champ de bataille, à l'entrée du no man's land, entre les barbelés puis dans le bois de Hamel pendant que la voix du général continue à expliquer le plan. Après une forte explosion, la voix off fait un focus sur le caporal Jack McCann, tué à la fin de l'assaut. Elle indique que le commandant du caporal a écrit qu'il serait regretté et qu'il était connu pour sa bonne humeur permanente et sa volonté de rompre la monotonie de la vie dans les tranchées. Le dernier chapitre raconte l'après bataille, elle aura duré 93 minutes, soit 3 minutes de plus que le plan prévu par Monash. Nous sommes dans l'une des rues du village de Hamel, au moment où les soldats s'installent dans le village. En face de nous, à la place de l'horizon, des images d'archives sont incrustées dans le décor. On y voit des troupes australiennes. La voix off fait le bilan de la guerre, énonce le nombre de morts, de blessés, de disparus et de prisonniers. Elle rappelle l'importance du Anzac Day, du Remembrance Day et indique que les stratégies militaires actuelles s'inspirent toujours de la stratégie de John Monash. Elle indique ensuite que certains des objets que l'on peut voir dans l'expérience sont présents dans les collections de l'Australian War Memorial et qu'on peut aller les voir en vrai. La dernière scène de l'expérience, nous ramène dans les nuages et nous fait ressortir du tableau pour retourner dans le AWM. La voix off termine en nous rappelant que la coopération des soldats a fait de cet événement un événement historique majeur.

Commentaire

Intéressant car conçu pour être présenté dans le Memorial, avec des liens entre ce qu'on voit dans l'expérience et les collections. Impossible d'avoir les différentes expériences, nous n'avons que le point de vue de l'infanterie, les autres n'ont pas été mis en ligne. Il n'y a pas de reconstitution de tranchée, c'est une reconstitution du champ de bataille qui est proposée. La mise en scène est cependant intéressante et propose plusieurs points de vue.

Diggers VR

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle, 3D

Date de mise en exploitation

7 septembre 2016

Concepteur.s

Studio VR : Frame Labs

Lieu de création et de diffusion

Création : Australie

Diffusion : en ligne, store oculus

Coût de création

Inconnu

Publics

Amateurs de jeux en VR et d'histoire

Scénario et scénographie

Le scénario nous met dans la peau d'une jeune recrue australienne. L'expérience commence par une projection d'images d'archives et une voix off qui explique le contexte de la guerre avant de faire un focus sur les tranchées. L'expérience commence dans un abri, nous sommes dans la peau de la recrue qui reprend connaissance après une sieste. Un soldat nous invite à nous lever et à le suivre après avoir récupéré notre sac. Nous sortons ensuite dans la tranchée. Nous allons dans la direction opposée de la ligne de front, dont un panneau indique la direction juste en face de l'abri. Nous allons à l'abri d'un officier gradé qui nous explique la mission d'un ton autoritaire. Puis il demande à un soldat de nous emmener à travers les tranchées. Nous allons

le suivre à travers les tranchées, sous les bombardements. Nous croisons d'autres soldats qui attendent, nous pouvons regarder à travers un périscope, il y a des objets, des malles, chapeaux, fusils et parfois des documents d'archive. Nous arrivons à un espace de cantonnement, à l'entrée d'une mine ou nous rencontrons un second officier gradé qui boit son café. Il explique que la troupe est en train de construire un tunnel qui doit aller jusqu'en dessous des lignes allemandes. Nous rentrons ensuite dans le tunnel, nous y marchons un moment jusqu'à arriver à un abri où il y a des bougies, des tables, un espace d'habitation temporaire ou de repos pour les Diggers. Le soldat que nous suivons nous invite à déposer notre sac et à prendre une lanterne. A ce moment, une violente explosion se fait entendre et l'abri s'effondre avant que nous n'ayons eu le temps de nous échapper. Nous sommes donc dans le noir, quand une voix off nous explique que la durée de vie des soldats sur le front était de 6 semaines. La dernière partie de l'expérience présente les soldats que nous avons vu dans la tranchée, avec leurs noms et prénoms inscrits à leurs côtés. L'environnement n'est pas ultra réaliste, il ne contient pas énormément de détails. Cependant, nous pouvons bien y voir le réseau des tranchées, quelques postes importants comme les abris et comprendre ce qu'y faisaient les soldats.

Commentaire

Intéressant pour sa dimension serious game, son interactivité.

Intéressant car montre bien le réseau des tranchées et pour sa narration.

Explore a WW1 Trench in VR!

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution virtuelle interactive et vidéo 360

Date de mise en exploitation

2016 (date mise en ligne vidéo YouTube)

Concepteur.s

Seymour & Lerhn, filiale de Oasis studio

Lieu de création et de diffusion

Angleterre

Coût de création

Inconnu

Publics

Jeune public

Scénario et scénographie

L'expérience propose une visite guidée à travers la reconstitution d'une tranchée. Une voix off masculine d'un soldat, nous raconte la vie des soldats dans les tranchées pendant la guerre. Tout au long de l'expérience, nous entendons des bombardements et des coups de feu. La visite propose plusieurs focus et points de vue : étape de tir et périscope, sur le parapet, hôpital, abri des soldats, abri des officiers, autour du gaz dans un tronçon de tranchée. Dans certains espaces, nous pouvons accéder à plus d'information en cliquant sur une icône photographie, information ou une icône doigt. Nous pouvons avoir du texte avec une photographie d'archive qui illustre la scène, parfois juste une photographie et dans l'abri des soldats, l'icône doigt nous permet de sélectionner le jeu de carte qui s'affiche en 3D et que nous pouvons faire tourner sur lui-même. Nous pouvons faire cette expérience dans un casque VR bon marché type cardboard ou en ligne, sur l'ordinateur ou tablette. La vidéo 360 reprend ce même découpage thématique avec la voix off du soldat, mais elle n'est pas interactive puisque sur YouTube. Le décor est très réaliste, les détails sont soignés, certains éléments sont animés (explosion sur le champ de bataille, fuite d'eau dans l'abri des soldats...).

Commentaire

Très intéressant pour les multiples modes d'exploration proposés (VR, écran 2D, vidéo 360), l'accessibilité.

Aussi pour la mise à disposition de ressources à destination des enfants / enseignants pour accompagner l'expérience.

Lien démo en ligne

<https://www.seymourlerhn.com/schools/demo-classroom/topic/ww1/explore.pano?id=1>

Lien dispositif complet

<https://www.seymourlerhn.com/platform/tour/ww1-trench>

Le photographe inconnu

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Évocation onirique virtuelle

Date de mise en exploitation

2015

Concepteur.s

Turbulent, studio canadien

Lieu de création et de diffusion

Création : canada

Diffusion : store oculus, en ligne

Coût de création

Inconnu

Publics

Amateurs d'histoire, amateurs d'expériences docu-fiction réalité virtuelle

Scénario et scénographie

L'expérience nous entraîne à la découverte d'un album de photographie dont l'auteur est inconnu. Elle se décrit comme une plongée surréaliste dans un monde peuplé des souvenirs fragmentés d'un photographe de la Première Guerre mondiale. Elle nous entraîne dans un univers en 3D, des paysages oniriques, des architectures inventées sur lesquelles sont projetées les photographies de l'album photo. Des personnages apparaissent. La dernière scène de l'expérience se déroule devant le Mémorial de Vimy et son cimetière.

Commentaire

Intéressant pour la manière dont est mis en récit l'album photo dont l'auteur n'a jamais été retrouvé. Intéressant pour le parti pris, imaginer les souvenirs, les lieux, que le photographe aurait rencontré, pour l'univers 3D onirique. Seule œuvre VR qui se détache du réalisme.

Trench Experience VR

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Virtuelle

Date de mise en exploitation

4 avril 2016

Concepteur.s

Inspyro Ltd./ computer team

Lieu de création et de diffusion

Angleterre

Coût de création

Inconnu

Publics

Jeune public

Scénario et scénographie

L'expérience s'ouvre sur une petite pièce qui se trouve dans les tranchées où sont affichées les consignes sur 3 "panneaux" cartels". Quand nous lançons l'expérience, les panneaux disparaissent. Dans la pièce devant nous apparaît la silhouette grisée d'un soldat penché au-dessus d'une table qui se trouve contre le mur du fond. Sur la table quand nous nous approchons d'elle, apparaissent des objets avec, au-dessus, leurs noms en 3D flottant dans l'espace. Il y a :

- une carte du champ de bataille au centre de la table.
- derrière la carte posée contre le mur, un outil de retranchement
- à gauche : une gamelle et un poêle
- à droite : une lanterne de tranchée et un sifflet de tranchée

Les noms des objets grossissent quand on pose le regard sur eux. Derrière nous, il y a des sacs de sables qui servaient à consolider les murs des tranchées, une caisse en bois avec un casque de l'armée britannique et un fusil britannique Lee Enfield. La bande son diffuse une mélodie jouée à l'harmonica qui se trouve au loin et qui tourne en boucle pendant toute l'expérience, elle est assez triste, mélancolique, lente. Dans la première pièce, on entend en plus des toussotements. La lumière qui provient de la tranchée change parfois, on aperçoit des éclairs comme s'il y avait eu une attaque à l'obus

Lorsqu'on sort de la pièce, on se trouve directement dans la tranchée. on aperçoit deux silhouettes à gauche, une assise, un soldat assis sur un banc qui longe toute la tranchée, fumant une cigarette (le soldat ne bouge pas, seule la fumée bouge) et plus loin, un soldat (immobile) grimant le long d'une échelle pour aller voir ce qu'il se passe sur le front.

En face de nous, on retrouve le casque et le fusil.

Si on part à gauche, à côté du soldat assis nous pouvons voir l'outil de retranchement et un livre de poésie. Le livre est un point d'intérêt. Il est signalé par un schéma qui montre qu'il faut appuyer sur le bouton marche/arrêt (le même que dans la phase introductive). En appuyant sur la même touche que pour avancer, on peut déclencher une bande son, une voix off qui récite le poème *Anthem for Doomed Youth* de WILFRED OWEN.

Ensuite, on peut continuer jusqu'au soldat qui grimpe sur l'échelle, mais on ne peut pas aller plus loin.

Si on part à droite, on peut voir, juste à côté du fusil un périscope, comme ceux utilisés par les soldats pour observer le front sans courir le risque de sortir la tête de la tranchée. Il est interactif, on peut à nouveau appuyer sur le même bouton pour déclencher le contenu. Cette fois, le périscope apparaît en grand devant nous, de sorte que nous ayons l'impression de regarder dedans. Cela permet de montrer à la fois les outils, techniques et stratégies des soldats mais aussi, à quoi ressemblait le champ de bataille, dénudé, boueux, triste, vide. On peut ensuite continuer un peu sur quelques mètres avant d'être obligé de faire demi-tour.

Commentaire

Intéressant pour son côté interactif et pédagogique. Pas d'info sur conception

ce qu'on voit : - la tranchée, avec planches en bois, sacs de sable, pas très haute - fusils, éléments symbolisant la guerre, la violence, la mort, le sang - les silhouettes grisées : en hommage aux disparus, pour représenter la mort ? technique pour réduire le budget et limiter le volume de l'appli ? - le périscope : il suggère les nombreuses techniques imaginées par les soldats pour se protéger. ce qu'on entend : - la bande son : la mélodie est peut-être connue, mais impossible de trouver des infos. - le poème : Wilfrid Owen était poète et soldat. Dans ce poème, il parle de l'horreur de la guerre, des soldats morts sur le front, enterrés presque seuls, sans famille et sans hommage ni funérailles. le poème est une plainte pour les jeunes soldats dont les vies ont été perdues pendant la guerre. Le poème est également un commentaire sur le rejet d'Owen de sa religion en 1915 (https://en.wikipedia.org/wiki/Anthem_for_Doomed_Youth) *What passing-bells for these who die as cattle? — Only the monstrous anger of the guns. Only the stuttering rifles' rapid rattle Can patter out their hasty orisons. No mockeries now for them; no prayers nor bells; Nor any voice of mourning save the choirs,— The shrill, demented choirs of wailing shells; And bugles calling for them from sad shires. What candles may be held to speed them all? Not in the hands of boys, but in their eyes Shall shine the holy glimmers of goodbyes. The pallor of girls' brows shall be their pall; Their flowers the tenderness of patient minds, And each slow dusk a drawing-down of blinds.* Quelle cloche pour ceux qui meurent comme du bétail? - Seulement la colère monstrueuse des armes à feu. Seul le hochet rapide des fusils bégayant Peut brouiller leurs oraisons hâtives. Pas de moqueries maintenant pour eux ; pas de prières ni de cloches; Aucune voix de deuil, sauf les chœurs, - Les chœurs stridents et déments des coquilles des lamentations; Et des clairons les appelant des comtés tristes. Quelles bougies peuvent être tenues pour les accélérer toutes. Pas entre les mains des garçons, mais dans leurs yeux Brilleront les saintes lueurs des adieux. La pâleur des sourcils des filles sera leur pâleur; Leurs fleurs la tendresse des esprits patients, Et à chaque crépuscule lente un tirage vers le bas des stores. "l'expérience est courte, elle ne dure que quelques minutes. le tronçon de tranchée ne fait que quelques mètres > évaluation distance ??? elle offre une vision assez triste et mélancolique, met en avant la mort à travers les silhouettes grisées, la mélodie d'harmonica, le poème de Wilfrid Owen".

11.11.18 360°

- Fiche synthétique -

Type de tranchée

Reconstitution réelle filmée en 360

Date de mise en exploitation

2018

Concepteur.s

Les films de la Récré en co-production avec RTBF, Screen Brussels, Poolpio

Lieu de création et de diffusion

Création en Belgique. Diffusion sur YouTube

Coût de création

Inconnu

Publics

Publics de la RTBF, amateurs d'histoire

Scénario et scénographie

L'expérience nous met dans la peau du Sergent Broulard, grièvement blessé. Il est assis dans un tronçon de tranchée, entouré par ses hommes qui ne savent pas quoi faire, le sauver, remonter à l'assaut. Un sapeur télégraphiste revient du front. Il aurait capté un message disant qu'un traité de paix aurait été signé dans la matinée. Ce message plonge encore plus les soldats dans la confusion, ils ne savent pas si c'est vrai ou s'ils doivent tout de même monter à l'assaut. Ils sont livrés à eux-mêmes et se confrontent pour savoir si oui ou non ils doivent le faire. L'expérience se termine sur une scène qui nous place en contre-plongée de la tranchée, nous voyons les soldats monter au front et disparaître dans un brouillard sombre.

Commentaire

Intéressant car seul film de fiction VR tourné avec de vrais acteurs en 360. Part d'une reconstitution de tranchée. Peu d'informations sur l'écriture et les modalités de tournage.

Fiches descriptives

Tranchée reconstituée de la Croix des Redoutes, forêt d'Aprémont



Photo de la reconstitution de la tranchée française, à proximité de la Croix des Redoutes

Concepteur(s) / Crédits

Selon le panneau présent sur le site et une plaquette touristique disponible sur le site de la communauté de communes du Sammiellois dont fait partie la ville de Saint-Mihiel, la reconstitution de cette tranchée aurait été faite en 2004 par l'Amicale des anciens du génie et des transmissions de la Meuse¹.

Date de création / mise en exploitation

2004

Lieu de création

¹ <https://www.cc-sammiellois.fr/userfile/image/Saillant/bois-2.pdf>

La reconstitution de cette tranchée a été réalisée sur les vestiges du champ de bataille, à proximité immédiate d'une partie des vestiges du réseau de tranchées réalisées pendant la guerre et à quelques mètres de la Croix des Redoutes, dans la forêt d'Apremont, secteur Bois brûlé sur le Saillant Saint-Mihiel, au sud de Verdun, sur le territoire des Hauts de Meuse.

Tout comme la tranchée des Bavarois et de Roffignac, on peut voir sur le site les lignes allemandes et françaises, se situant également à quelques dizaines de mètres l'une de l'autre.



Capture d'écran google maps

Lieu de diffusion



La reconstitution de la tranchée se trouve sur le secteur Bois-Brûlé du Saillant de Saint-Mihiel, occupé par les armées allemandes pendant presque la totalité de la guerre, de septembre 1914 à septembre 1918. Pour rappel, l'objectif des Allemands est d'encercler Verdun, les Hauts de Meuse est au début de la guerre peu défendu par les Français ce qui incite les Allemands à tenter une offensive dans ce secteur. La première attaque aura lieu le 18 septembre 1914 et sera le début d'un long face à face de 4 ans pour les armées française et allemande.

La reconstitution se situe plus précisément à proximité d'un lieu emblématique du Bois Brûlé, la Croix des Redoutes. Le site de la Croix des Redoutes est un lieu mémoriel depuis de nombreuses années. A l'endroit où se tient le monument, se trouvait une redoute², et c'est à cet endroit précis selon l'inscription figurant sur le monument que l'adjudant Péricard aurait prononcé son célèbre crédo en 1915³. A noter que la date inscrite sur le monument n'est pas la même que celle qui figure sur le site de l'Office de tourisme, elle diffère de 2 jours et est datée du 6 et non du 8 avril 1915⁴.

La première Croix des Redoutes a été érigée en 1922, en hommage aux combattants. Elle est alors constituée de deux troncs d'arbres mutilés pendant la guerre. (Source panneau de valorisation). Ce que l'on voit aujourd'hui est appelé la Croix Monument et elle a été érigée le 21 septembre 1925. Elle porte

une plaque évoquant le souvenir du 95ème RI et l'appel de l'adjudant Péricard. L'expression "Debout les morts", si elle était couramment employée avant la guerre, est rentrée dans l'histoire et est devenue l'un des symboles de la Grande Guerre⁵.

Durée de l'expérience

L'ensemble du site est en visite libre sur le terrain. La durée dépend du souhait de chacun. Quelques minutes pour la tranchée suffisent.

² Une redoute est un petit fort de terre et de bois composé de deux bastions reliés par une courtine.

³ voir Site officiel de la Mission Histoire du Département de la Meuse <https://verdun-meuse.fr/index.php?q=fr%2Flieux-et-visites%2Flieu-du-mois---septembre-2010---devant-saint->

⁴ Selon l'office de Tourisme Coeur de Lorraine, "Le Bois Brûlé est l'un des endroits les plus représentatifs des combats de surface ; l'endroit où vous pourrez voir une tranchée allemande et une tranchée française dans les conditions de proximité de combats. C'est aussi là qu'a raisonné le célèbre Debout les morts de l'adjudant Péricard (8 avril 1915)." <https://www.coeurdelorraine-tourisme.fr/que-faire/sites-a-visiter/618574-tranchees-de-bois-brule-et-croix-des-redoutes>

⁵ Citée dans un chant militaire *Verdun ! on ne passe pas*#, un chant patriotique français écrit en 1916 par Eugène Jollot et Jack Cazol sur une musique de René Mercier#, elle est également devenue le titre d'un film réalisé en 1916 qui se veut être "l'illustration d'un épisode écrit par quelques-uns de nos héros avec la pointe de leur baïonnette"#. La même année, le romancier et homme politique, Maurice Barrès, fait une description de l'épisode dans un roman datant de 1916. L'expression Debout les morts va également devenir en 1919 la devise du 95ème régiment.

Contexte de création et de diffusion

La reconstitution de cette tranchée intervient dans un cadre difficile à situer précisément. Dans les années 90, une première série de panneaux est installée sur le secteur du Bois Brûlé. L'association nationale du Saillant de Saint-Mihiel participe à l'entretien et la valorisation du site. Cette association est aujourd'hui en veille et personne n'assure l'entretien des tranchées aujourd'hui, une situation déplorée par l'Office du tourisme de Saint-Mihiel.

A propos du parcours de valorisation que l'on peut visiter aujourd'hui : selon l'Office de tourisme de Saint-Mihiel contacté par mail : *“les différents circuits que l'on y trouve ont été créés dans les années 1990, et cela s'est fait sous l'égide du Conseil Général de la Meuse, à l'époque. Entre-temps, ces endroits avaient bénéficié des bons soins de l'Association Nationale du Saillant de Saint-Mihiel quant à leur entretien. Hélas, cette association est en sommeil depuis plusieurs années, et aucun entretien n'y est effectué du coup, situation que nous déplorons nous même, car ces endroits restent très fréquentés. Cela est très dommageable, car les lieux commencent à menacer ruine (et d'ailleurs, certains panneaux explicatifs sont sacrément impactés par la moisissure). A remarquer tout de même que certains panneaux complémentaires avaient été placés il y a 7 ou 8 ans de cela sous l'égide de la Mission Histoire du Conseil Départemental de la Meuse, mais ce service a été dissous à la fin de l'année 2021.”*

Sur le panneau qui présente la reconstitution, sont indiqués plusieurs logos, celui de la préfecture, celui de la communauté de communes du Sammiellois, celui de l'association ainsi que celui de l'Amicale des anciens du génie et des transmissions de la Meuse. Ces panneaux auraient été installés dans les années 2014-2015 selon l'Office du tourisme de Saint-Mihiel, bien après donc que la tranchée ait été reconstituée. C'est le seul des panneaux que nous avons vu qui porte des logos.

Quelle est la proposition de médiation annoncée ? Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

Le panneau qui présente la tranchée, propose le texte suivant :

Cette tranchée est une reconstitution théorique élaborée d'après des manuels techniques du Génie militaire, en particulier “L'aide mémoire de l'officier du Génie en campagne” de 1915⁶. L'ouvrage ne correspond pas à la réalité de cette tranchée de première ligne du Saillant de Saint-Mihiel, mais veut être un modèle didactique au tourisme de mémoire, face au concept des tranchées allemandes mieux conservées.

L'objectif est donc clair, il est didactique. Il s'agit de montrer et de faire comprendre comment était constituée une tranchée française, il s'agit également de pallier un manque, celui de la présence de tranchées françaises en bon état de conservation.

⁶ <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9610611d.texteImage>



Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Il n'existe qu'une seule mention de la reconstitution de la tranchée à notre connaissance, celle qui se trouve dans la plaquette hébergée sur le site de la communauté de communes du Sammiellois et celle de la communauté de communes Mad et Moselle.

Il n'existe aucun site internet de l'Amicale pouvant nous donner des indications. Le discours qui semble primer est celui porté d'une manière plus globale sur le site de l'Office du tourisme du Sammiellois, notamment sur l'histoire de ce site occupé pendant quasiment toute la durée de la guerre, insistant sur le fait que ce soit le lieu d'origine de la citation de l'adjudant Péricard. Une citation largement relayée par la presse à l'époque et toujours parmi les événements marquants / symboliques de la Grande Guerre.

Publics ciblés

Les publics ciblés semblent être à la fois des publics locaux et des publics étrangers. Le panneau est traduit en anglais et en allemand.

Publics réels

Pas d'information à ce sujet.

Modèle économique

Les visites sont en accès libre et gratuit.
Des visites payantes sont proposées par l'Office du tourisme

Description du dispositif technique : matériel, support...

Il n'y a pas d'information précise au sujet du dispositif technique. Cependant, les éléments de construction de la tranchée semblent avoir été choisis pour leur ressemblance aux matériaux d'époque. Il n'est pas impossible que certains matériaux soient d'époque et aient été récupérés sur place ou sur les terrains aux alentours auprès de particuliers comme c'est le cas pour d'autres dispositifs (Chattancourt, par exemple).

On trouve : bois, métal, plaques de tôles, sacs de sable, treillis

Synopsis

L'expérience propose la découverte d'une tranchée française reconstituée d'après un manuel du Génie militaire datant de l'époque de la construction des vestiges (1915) que l'on peut apercevoir aux alentours de la tranchée.

Quelle contextualisation avant l'expérience ?

La reconstitution se trouve sur le site historique, il faut donc d'abord rejoindre le site en suivant un petit chemin en terre depuis la route.

La contextualisation vient du fait que nous soyons sur le site, qu'un rappel de l'histoire du Bois brûlé est effectué sur un panneau puis par le panneau qui présente la tranchée ainsi qu'une borne placée à proximité de la tranchée indiquant "première ligne française".

La contextualisation est finalement très succincte et se fait en grande partie par l'émotion et l'expérience de visite lorsqu'on arrive sur le site.

Quel procédé d'immersion en amont ?

Il n'y a pas vraiment de procédé d'immersion mis en place en amont.

L'immersion en amont se fait via la visite des vestiges et la nature même du lieu, entre vestiges et végétation sauvage, une végétation qui donne plus qu'ailleurs l'impression d'un véritable chaos.

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario



Un panneau signale la présence de celle-ci et indique la direction ainsi que des sacs de sable entreposés en vrac sur le haut de la tranchée. Le chemin est jalonné par une borne en béton qui indique comme pour d'autres endroits du site du Bois Brûlé la nature des vestiges observés. La

borne est donc intégrée dans le parcours de visite de la tranchée reconstituée. Elle indique “première ligne française”.



Le panneau qui présente la reconstitution figure à l'entrée de la tranchée qu'il surplombe. Nous pouvons y apercevoir la totalité du tronçon reconstitué. La tranchée est relativement petite. Elle fait approximativement moins d'une trentaine de mètres de long et 2m de hauteur aux endroits les plus élevés.



Le visiteur descend dans la tranchée qui est creusée dans le sol et dont les rebords semblent avoir été rehaussés afin de donner l'illusion d'une profondeur plus importante et d'éviter de creuser trop profond.

Le visiteur marche quelques mètres entre les couloirs de la tranchée. D'un côté les murs sont fortifiés par des planches de bois, de l'autre c'est de la terre et des pierres devant lesquels a été tendu un grillage, probablement pour éviter que le mur ne s'effondre.



Le visiteur arrive ensuite devant un abri construit à l'aide de sacs de sable et recouvert d'une plaque de tôle. Un petit trou entre les sacs permet au visiteur d'observer "le champ de bataille".



La suite du parcours est un tronçon dont les murs sont fortifiés d'un côté par des planches de bois et de l'autre par de la tôle.



Au bout de quelques mètres (10 environ), le visiteur arrive ensuite sur un petit renforcement, au bout du tronçon, qui semble être un abri, avec un toit de tôle courbée recouvert d'une couche de terre.



Il va ensuite faire demi-tour et repartir sur ses pas pour sortir de la tranchée et continuer sa visite.

Interactivité

Faible / moyen. Le visiteur peut marcher dans la tranchée, regarder par le trou d'observation et éventuellement rentrer dans le petit abri.

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

Éléments iconiques et visuels pour les panneaux :

- panneau indiquant la tranchée : noir et rouge, en forme de flèche pour indiquer l'entrée de la tranchée. Lettres couleur or. Aucune indication sur le choix des couleurs. Le rouge interpelle particulièrement car le panneau est le seul élément de cette couleur
- borne : borne en béton, gris avec plaque en email blanc
- panneau d'information
- panneau en métal comprenant texte, images d'archives, croquis d'éléments de tranchée, et logos des commanditaires
- éléments sonores :

Dans la mesure où les tranchées se trouvent en plein air et en pleine forêt, et qu'il n'y a pas de dispositif sonore ajouté, l'essentiel des éléments sonores est constitué de bruits de la forêt, de la nature (vent, orage, craquement des arbres, froissement des feuilles, oiseaux, bruit de la pluie ...).

La reconstitution est comme intégrée au parcours, comme si elle était elle-même un vestige de 14-18 à visiter, c'est l'impression que l'on a car la reconstitution se trouve sur le site historique et devait figurer une borne similaire à celles que l'on trouve un peu partout sur le parcours. Derrière la tranchée se trouve la forêt et il est difficile de savoir où passait réellement la première ligne française. Cependant, si l'on se fie à la borne, on pourrait croire que la reconstitution a été creusée dans la première ligne elle-même, ceci dit, rien n'indique que cela est vrai ou faux. Peut-être une confusion qui s'en dégage pour le public.

On ne retrouve pas dans la tranchée les éléments présentés sur le panneau, il est donc difficile de savoir comment ils étaient installés sur le terrain et utilisés.

La forêt semble exister depuis longtemps, on en trouve la trace sur la carte de Cassini datant du 18ème siècle⁷. Le cadre naturel peut donc être considéré comme assez réaliste.

Thématiques abordées

Création et fortification des tranchées

Réalité historique

La tranchée est une tranchée réalisée selon un manuel d'époque, on peut considérer qu'il y a un souci de réalisme mais la reconstitution présente un modèle dit théorique. Ce modèle ne représente pas forcément la réalité du terrain.

Il n'y a pas d'explications sur le choix de ce modèle de tranchée et sur leur adaptation à la réalité du terrain dans la région au moins.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

Une représentation assez incomplète, axée sur l'organisation militaire et les combats, pas sur les faits historiques (batailles, dates etc.) ni sur les hommes et la vie dans les tranchées.

Le site, dans sa globalité et les alentours, présente une forêt très endommagée, une sorte de fouillis, un terrain très accidenté, qui évoque toutefois les violences de la guerre et des bombardements.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

La structure est totalement linéaire, le tronçon se parcourt d'un bout à l'autre sans possibilité d'en sortir.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

C'est une logique plutôt sélective, focus sur un élément de tronçon. Un peu comparative à travers les différents éléments de construction

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

Commentaire / substitut

7

<https://remonterletemps.ign.fr/comparer/basic?x=5.627579&y=48.854268&z=14&layer1=GEOGRAPHICALGRIDSYSTEMS.PLANIGNV2&layer2=GEOGRAPHICALGRIDSYSTEMS.CASSINI&mode=vSlider>

- commentaire par rapport aux tranchées que l'on voit sur site et dont on tente de donner une explication sur leur construction
- substitut car pas de tranchée complète, uniquement des ruines

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Il est à la place du soldat, on parcourt la tranchée comme un soldat aurait pu le faire, on peut voir à travers le trou d'observation le terrain, comme si on était un soldat qui surveillait l'ennemi qui se trouvait à quelques dizaines de mètres.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

Il n'y a pas d'émotion volontairement mobilisée dans le discours porté sur les panneaux
L'émotion vient de l'expérience, de la déambulation dans le site et dans la tranchée

Retours, commentaires des publics

Autres observations et remarques

Tranchée de Chattancourt



Concepteur(s) / Crédits

Association des Francs Tireurs lorrains

Date de création / mise en exploitation

A partir du 1er avril 2017

Lieu de création

Village de Chattancourt, au pied de la colline du Mort-Homme

Nord- Est de la France

20mn Nord ouest de Verdun en voiture, environ 10/12 km à vol d'oiseau du mémorial et du site



Lieu de diffusion

Village de Chattancourt. Il est important de rappeler que la tranchée de Chattancourt n'a pas fait l'objet de fouilles réglementaires par un organisme reconnu et agréé. Aucun historien n'a été sollicité d'après ce que nous avons récolté comme information, pour mener une étude détaillée sur la place de Chattancourt pendant les combats et sur le champ de bataille. Il n'y a pas de caution scientifique.

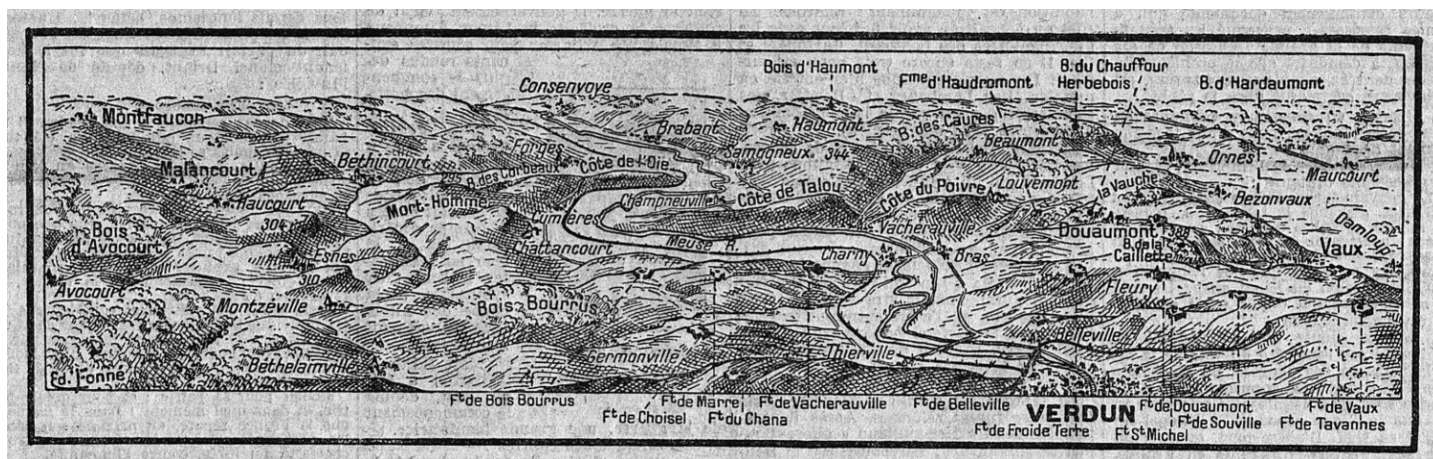
Chattancourt sur le champ de bataille

Chattancourt se trouve au pied de la colline du Mort Homme et de la côte 304, qui sont parmi les sites les plus disputés de la bataille de Verdun. Dans le même secteur, les villages de Cumières, Béthincourt, Forges, Avocourt seront particulièrement touchés par les combats. Les combats dans le secteur commenceront dès l'année 1915 mais ils sont particulièrement intenses lors de la première bataille de Verdun qui s'étend de février à décembre 1916. Une deuxième bataille importante aura lieu entre juin et juillet 1917. C'est à partir de mars 1916 que les troupes allemandes attaquent le secteur du Mort-Homme lors de la bataille des deux ailes. Le secteur est l'un des plus convoités car, comme le résume l'historien Yann Lagadec⁸ dans un article consacré au 270e RI : *“ne pouvant percer directement vers Verdun, les Allemands tentent de progresser à l'est et, surtout, à l'ouest de la ville, sur la rive gauche de la Meuse, tout particulièrement entre Cumières et Avocourt. Les troupes françaises y sont pourtant solidement implantées, appuyant la défense sur les croupes de la cote 304 et du Mort-Homme.”*

⁸ Maître de conférences, Enseignant-chercheur en histoire moderne, Coordinateur SUEd pour le département d'Histoire de l'université de Rennes



La carte ci-dessus montre la position de Chattancourt par rapport au village de Cumières et de Béthincourt. Le Mort-Homme est la colline qui se trouve entre Chattancourt et Béthincourt. Source : [GALLICA – BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE](#)



Ci-dessus : Cette carte qui figurait en une du journal *Le Petit Journal* en date du 8 avril 1916, montre un plan en relief du secteur de Verdun sur lequel on peut voir comment se positionne Chattancourt et le Mort-Homme par rapport à Verdun et d'autres sites connus comme Douaumont. Source : [GALLICA – BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE](#)

Il est assez difficile de retracer ce qui s'est exactement passé à Chattancourt puisqu'aucun historien n'a réalisé d'étude à ce sujet. En s'appuyant sur les études réalisées, les témoignages

et les archives qui concernent le Mort-Homme et la Côte 304, on peut retrouver trace des événements survenus à Chattancourt.

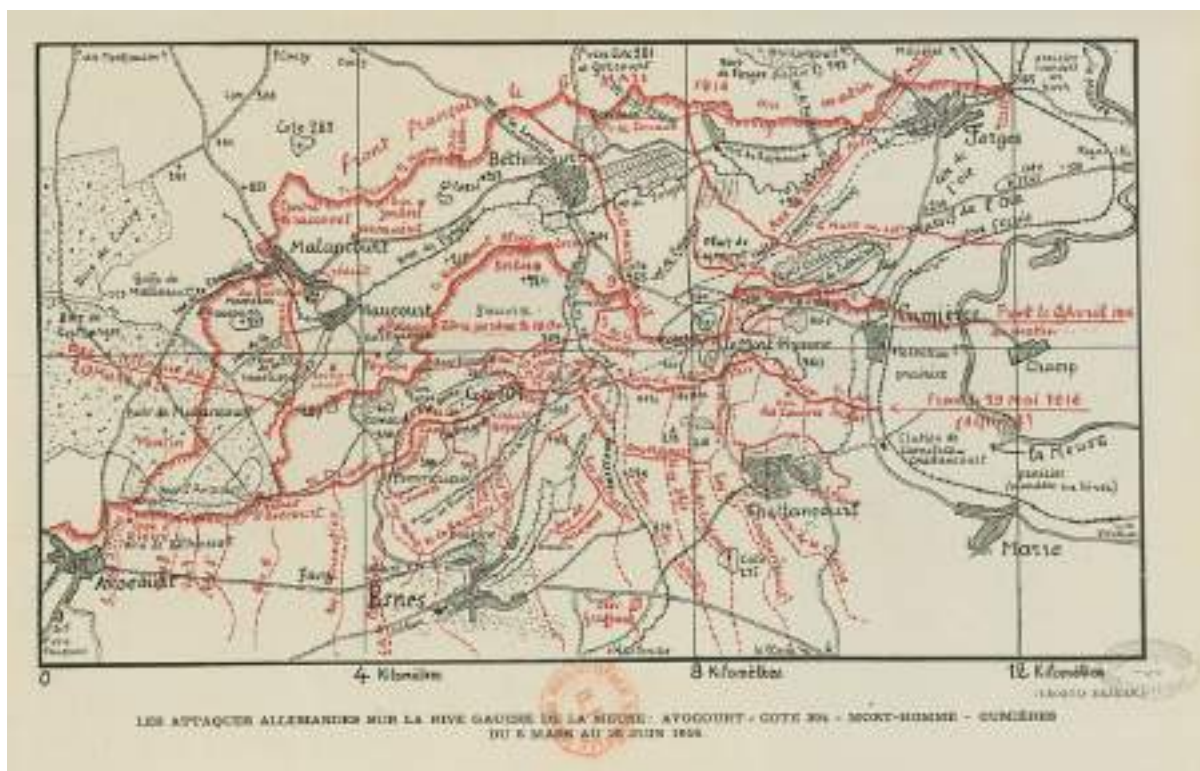


Carte réseau Canopé

2615 Morts pour la France de Haute-Vienne en 1916 - La Grande Guerre et le Limousin



Ludendorff, E. (1919) *My War Wemories, 1914–1918, Vol II*, Londres : Hutchinson OCLC : 609577443
https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:French_gains_at_Verdun,_August_1917.jpg



Carte extraite de J. pericard, p135 (175 dans pdf)

Comme le montrent chacune de ces cartes, Chattancourt se trouve à proximité de la ligne de front, à quelques kilomètres voire à quelques dizaines de mètres à certains moments. La carte qui figure dans l'ouvrage de Péricard, montre l'organisation du front dans ce secteur le 6 mars 1916 mais aussi les mouvements de la ligne de front le 9 avril et le 29 mai 1916. La ligne établie le 29 mai se trouve à quelques dizaines de mètres de Chattancourt.

Déjà, comme le montre l'historien Yann Lagadec d'après son étude du JMO du 271^e RI, le secteur avait été renforcé : « Du 20 janvier au 6 février, ils (le 270^e RI) sont ainsi chargés de « l'organisation d'une 2^e ligne de défense en arrière du front » dans le secteur de Chattancourt, au pied des crêtes du Mort-Homme et de la cote 304. »

En consultant les cartes établies par le Service historique de l'État-major, on peut voir l'évolution des installations militaires dans le secteur.⁹ Le 6 mars 1916 par exemple, aucune mention de tranchées aux alentours du secteur de Chattancourt n'est faite. Mais à partir de cette date, commence la bataille aux deux ailes qui va voir les troupes allemandes tenter de créer un passage vers Verdun de part et d'autre de la ville. Aussi, le secteur Mort-Homme, la côte 304 et donc Chattancourt, se retrouvent sous le feu de l'ennemi. Face à l'intensification des attaques, à partir de mars 1916, les installations, tranchées, abris, boyaux, ouvrages etc vont être multipliés, comme on peut le voir sur les cartes produites par le Service historique de l'armée.

⁹ Les Armées françaises dans la Grande Guerre

Tomes I à XI : Précis, annexes et cartes publiés par le Service historique du ministère de la Guerre sous la forme de 107 volumes entre 1922 et 1939

Description des volumes par Martin Barros et Michel Roucaud, Service historique de la Défense

https://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/fr/arkotheque/inventaires/ead_ir_consult.php?fam=11&ref=24&le_id=440

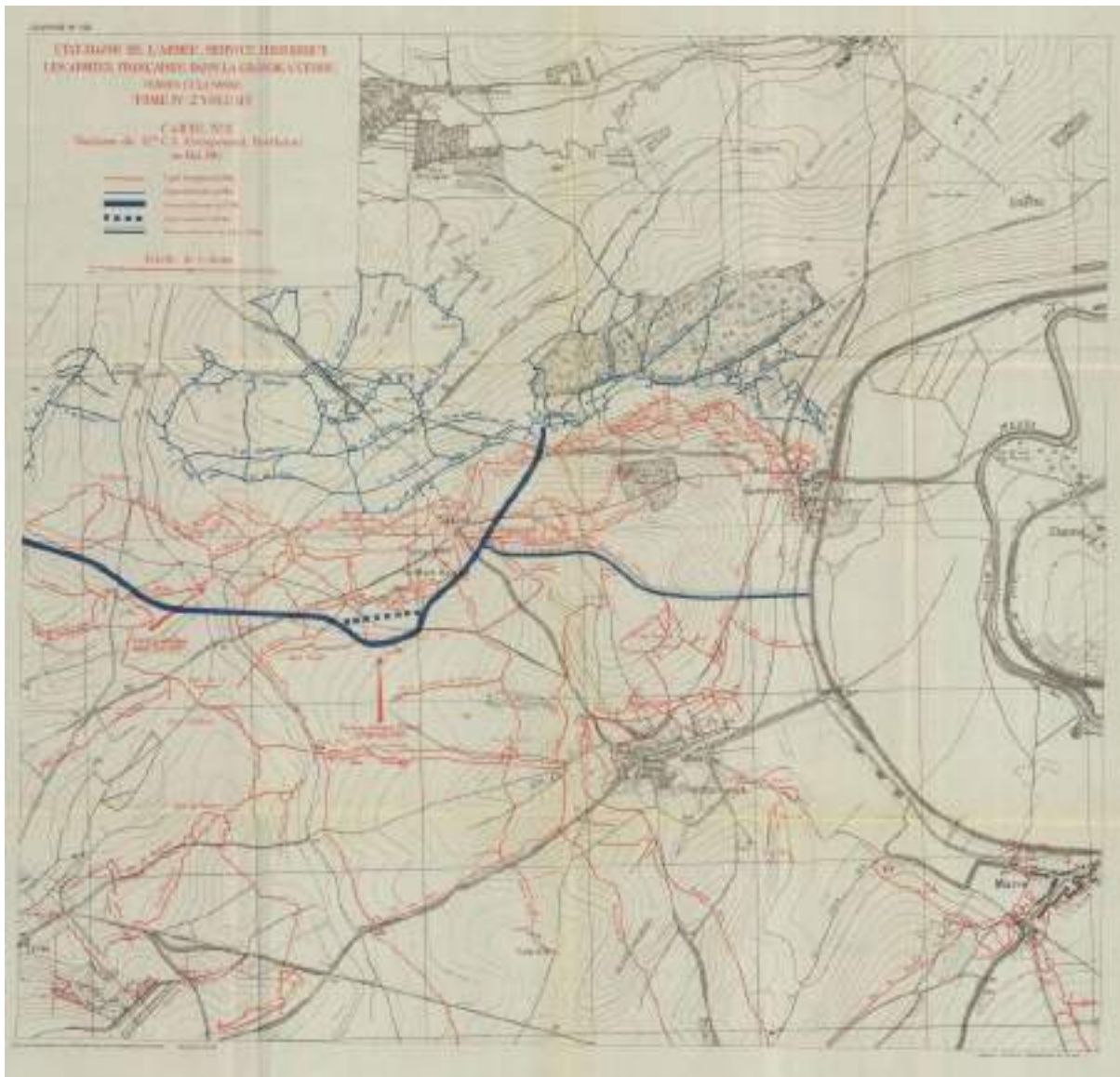
Les 3 cartes ci-dessous, issues du Service historique, montrent entre mars et mai 1916 la progression des installations dans le secteur du Mort-Homme et de Chattancourt.



20.000e. - *Organisations défensives (1re et 2e positions) sur la rive gauche de la Meuse le 6 mars 1916*¹⁰.

10

https://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/fr/arkotheque/inventaires/ead_ir_consult.php?fam=11&ref=24&le_id=440

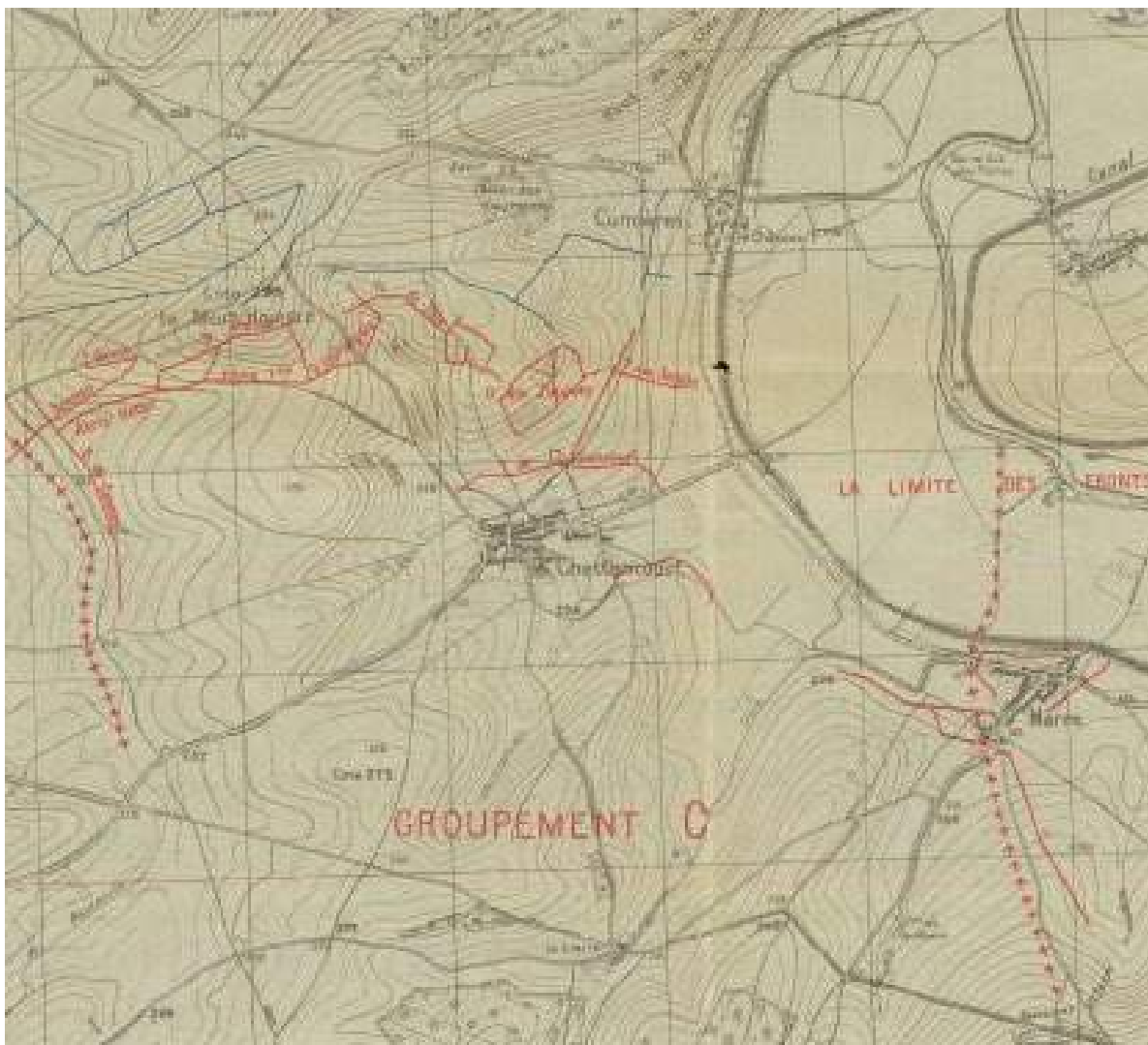


10.000e. - Le Mort Homme (mai 1916)¹¹

La carte du service historique de mai 1916 montre que nombreuses installations militaires supplémentaires ont été rajoutées. On voit clairement le réseau de tranchées creusées autour du village de Chattancourt et leurs liens avec les installations se trouvant sur le Mort-Homme et la côte 304.

Cette carte de juin 1916 mentionne clairement la tranchée de Chattancourt.

¹¹ Deuxième volume. La bataille de Verdun et les offensives des Alliés (1er mai 1916 - 3 septembre 1916) <https://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/fr/ark:/40699/e00564214dd8351c/564214dd84603>



20.000e. - Rive gauche de la Meuse : situation le 20 juin 1916.

Cependant, il faudrait l'avis d'un historien spécialiste des cartes pour savoir comment et par qui elles ont été réalisées et il faut rappeler qu'elles ont été réalisées après la guerre, entre 1922 et 1939¹².

Selon la carte de Jacques Péricard, à droite du village, a été établie une station, la station Cumières-Chattancourt. A gauche, le boyau 2 qui contourne Chattancourt. Ce dernier est régulièrement cité dans le JMO du 37e CA, qui a combattu dans le secteur entre le mai et juillet 1916. Dans ce même JMO, on trouve la mention de violents bombardements ayant eu lieu en 1ère et 2ème ligne ainsi qu'à Chattancourt les 3, 4, 5, 7, 16, 17, 19 juin 1916. (à partir p28) et d'événements ayant eu lieu dans le boyau 2, même s'il est difficile de savoir exactement à quel niveau. On trouve le témoignage de troupes y étant stationnées et ayant subi des bombardements. Il est également mentionné des abris de la Claire, qui se trouve à l'arrière de Chattancourt, dans lesquels arrivent les troupes en renfort avant leur montée en première ligne.

12

https://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/fr/arkotheque/inventaires/ead_ir_consult.php?fam=11&ref=24&le_id=440

3 juin Le bombardement de toute la ligne et du village de Chattancourt a été continu et nourri dans la journée du 2 et la nuit du 2 au 3 par des 105 et 310

[Lien JMO numérisé en ligne](#)

7 juin Bombardement assez violent de l'ennemi sur nos 1^{re} et 2^e lignes et sur Chattancourt.

Cet extrait indique que Chattancourt n'était pas considéré en juin 1916 comme étant en première ligne. Les combats n'y ont pas eu lieu même si le village a été sévèrement bombardé.



Ruines dans le village de Chattancourt, Meuse. [légende d'origine]

Photographe(s) : Ernest Pierre Henri Miguel Machard

Source : © Pierre Machard/ECPAD/Défense

[https://imagesdefense.gouv.fr/fr/ruines-dans-le-village-de-chattancourt-meuse-
legende-d-origine.html](https://imagesdefense.gouv.fr/fr/ruines-dans-le-village-de-chattancourt-meuse-
legende-d-origine.html)



Chattancourt, Meuse, les ruines du village. [légende d'origine]

Photographe(s) : Albert Samama-Chikli SPA/SPCA

© Albert Samama-Chikli/ECPAD/Défense

Source : <https://imagesdefense.gouv.fr/fr/html-267#>

Parmi les autres documents d'archives et témoignages mentionnant Chattancourt et les événements survenus dans la région, que nous avons consultés et qui auraient pu être étudiés voici quelques exemples ci-dessous, mais il en existe de nombreux autres :

- La grande guerre vécue, racontée, illustrée par les Combattants, Aristide Quillet [Tome 1](#) et [tome 2](#)
- [Le numéro 45 de la Revue des deux mondes parue le 1er mai 1918](#) où un témoignage raconte que les repas étaient pris à Chattancourt pour les troupes en attente de monter au front. (p167)

- [Les armées françaises dans la Grande guerre. Tome IV. 4,1 / Ministère de la guerre, état-major de l'armée, service historique](#)

On peut consulter également les nombreux JMO des régiments qui sont passés dans le secteur, les canevas de tirs.

Durée de l'expérience

Le temps de visite dépend du temps que décide d'y passer s'il est en visite libre. La visite peut se faire en 15 mn selon plusieurs commentaires google et tripadvisor.

En visite guidée, le parcours dure plus longtemps, entre 45mn et 1h30 selon les médiateurs et les groupes.

Contexte de création et de diffusion

Selon David Amberg, président de l'Association La tranchée de Chattancourt, c'est l'histoire de passionnés qui ont décidé d'acheter un terrain pour reconstituer une tranchée. C'est à la fois ce qu'il nous a dit lors de notre rapide entretien téléphonique, ce qu'il est inscrit sur le site internet de l'association et ce qu'on trouve dans des articles de presse.

Cependant, le contexte exact semble être le suivant : Selon un article paru sur le site de France 3 Région¹³ confirmé par notre entretien avec Manon Folliard, ex-médiatrice de La tranchée de Chattancourt, à l'origine du projet, il y avait deux associations sur ce projet : Les Francs-Tireurs lorrains dirigée par David Amberg et l'Association La tranchée dirigée par Laurent Ladrosse. Ces deux associations travaillaient déjà ensemble autour de la reconstitution d'une tranchée, la tranchée de Mogeville ouverte en 2006 et fermée 7 ans plus tard, en 2013. La tranchée de Mogeville se trouve alors sur le terrain d'un particulier, prêté pour une durée indéterminée. Elle aura accueilli 53 000 visiteurs selon un article du Lorraine Magazine¹⁴. Sur le site de Verdun Meuse, Site officiel de la Mission Histoire du Département de la Meuse, un article datant du 09/09/2013 indique que la cause de ce déménagement est que "la tranchée a subi l'usure des intempéries"¹⁵. C'est également ce qu'indique l'article du site Actu Toulouse, disant que la tranchée résistait "mal aux caprices de la météo et à la forte humidité baignant le sol argileux du secteur". Cependant, rapidement un conflit est né entre les deux associations et c'est à l'association de David Amberg, Les Francs-tireurs lorrains, que revient la mise en place du projet. David Amberg pour rappel, est propriétaire du terrain. L'article de France 3 région indique que la scission s'opère en avril 2014, ce que confirme également Manon Folliard. Deux visions s'opposent semble-t-il. Dans la courte vidéo du journal, les deux hommes ont été interviewés, ils donnent chacun leur point de vue. Selon Laurent Ladrosse, à partir de 2013, David Amberg affiche un "changement d'attitude extrêmement curieux". Ce dernier aurait mis deux ans pour effectuer un contrat de location, d'une durée de 5 ans, ce que déplore Laurent Labosse qui aurait aimé que ce contrat dure au moins 10 ans compte-tenu de l'investissement de son association. De l'autre côté, David Amberg met en cause une lenteur à la fois dans la construction de la tranchée et la mauvaise gestion administrative du projet. David Amberg évoque un "divorce" des deux associations. Selon lui, son but était le devoir de mémoire et de "mettre le site aux normes handicapés" en faisant exactement ce que l'Etat leur demandait. A la suite de ce "divorce", David Amberg garde le terrain de la tranchée de Chattancourt dont il est propriétaire et Laurent Ladrosse reprendra le site de L'ouvrage de la Falouse, un site qu'ils

¹³ <https://france3-regions.francetvinfo.fr/grand-est/meuse/verdun/verdun-guerre-tranchees-plutot-tranchee-entre-deux-associations-980610.html>

¹⁴ <https://www.lorraine.com/sorties/les-tranchees-comme-si-vous-y-etiez/>

¹⁵ <http://verdun-meuse.fr/index.php?q=fr/gros-plan/la-tranchee-a-demenage>

auraient dû gérer ensemble selon ce qu'il indique dans l'interview sur Le site de La Falouse qui appartient à l'association "Les amis de la Falouse" depuis 2008¹⁶.

Cependant, sur un article d'Actu Toulouse¹⁷, datant du 21 Fév 16, on peut lire que les deux associations travaillent encore ensemble. Une erreur du journaliste peut-être car selon Manon Folliard, une véritable guerre d'information et de désinformation a fait suite à la séparation et existe encore aujourd'hui.

La tranchée de Chattancourt ouvre en avril 2017. Il aura fallu plus de deux ans pour que la reconstitution de la tranchée ouvre au public. Ce n'est indiqué nulle part sur le site de l'Association. La même année est constituée l'Association La tranchée de Chattancourt, en charge du dispositif et dirigée par David Amberg. Les seuls chiffres trouvés sont ceux publiés par la presse :

16 000 visiteurs en 2019

50.000 visiteurs entre l'ouverture en 2017 et avril 2022¹⁸

Selon une enquête sur la fréquentation des lieux touristiques dans le Grand réalisée en 2022 par Agence Régionale de Tourisme Grand Est, Chattancourt a donné 12 100 visiteurs pour 2021¹⁹. Cependant, concernant le comptage des visiteurs, il semble ne pas y avoir de technique précise. Selon notre entretien avec Manon Folliard, la méthodologie de comptage reste floue. Elle avait proposé une technique s'appuyant sur le nombre d'entrées, mises en relation avec le chiffre d'affaires pour un comptage précis au jour le jour car aucune méthodologie ne lui avait été proposée à son arrivée. Technique abandonnée par la suite par l'association.

Concernant l'établissement de la reconstitution par rapport à la localisation des tranchées de 14-18.

Sur le site de l'Association il est indiqué qu'une partie des tranchées de Toulouse et Chattancourt passait à proximité de cet endroit. Il est également indiqué que *"au début de l'année 1916, le général Georges de Bazelaire constate des lacunes dans le système défensif français. Il ordonne immédiatement de creuser de nouvelles tranchées et de nouveaux abris. C'est à ce moment-là que les tranchées furent creusées et aménagées dans le village"*. La présence des tranchées aux abords et dans le village de Chattancourt est indéniable, une carte d'époque qui est présentée sur le site montre qu'il y avait bien des tranchées à proximité tout comme les images aériennes du site entre 1950 sur le site "remonterletemps".

¹⁶ <https://france3-regions.francetvinfo.fr/grand-est/meuse/meuse-il-creuse-une-tranchee-de-14-18-1067513.html>

¹⁷ https://actu.fr/occitanie/toulouse_31555/centenaire-14-18-des-passionnes-font-revivre-la-tranchee-dite-de-toulouse-a-verdun_3638978.html

¹⁸ <https://france3-regions.francetvinfo.fr/grand-est/meuse/verdun/verdun-lieu-de-memoire-de-la-grande-guerre-la-tranchee-de-chattancourt-ouverte-au-public-2525936.html>

¹⁹ Offre Et Fréquentation Des LIEUX DE VISITE Dans Le Grand Est par l'Agence Régionale de Tourisme Grand Est

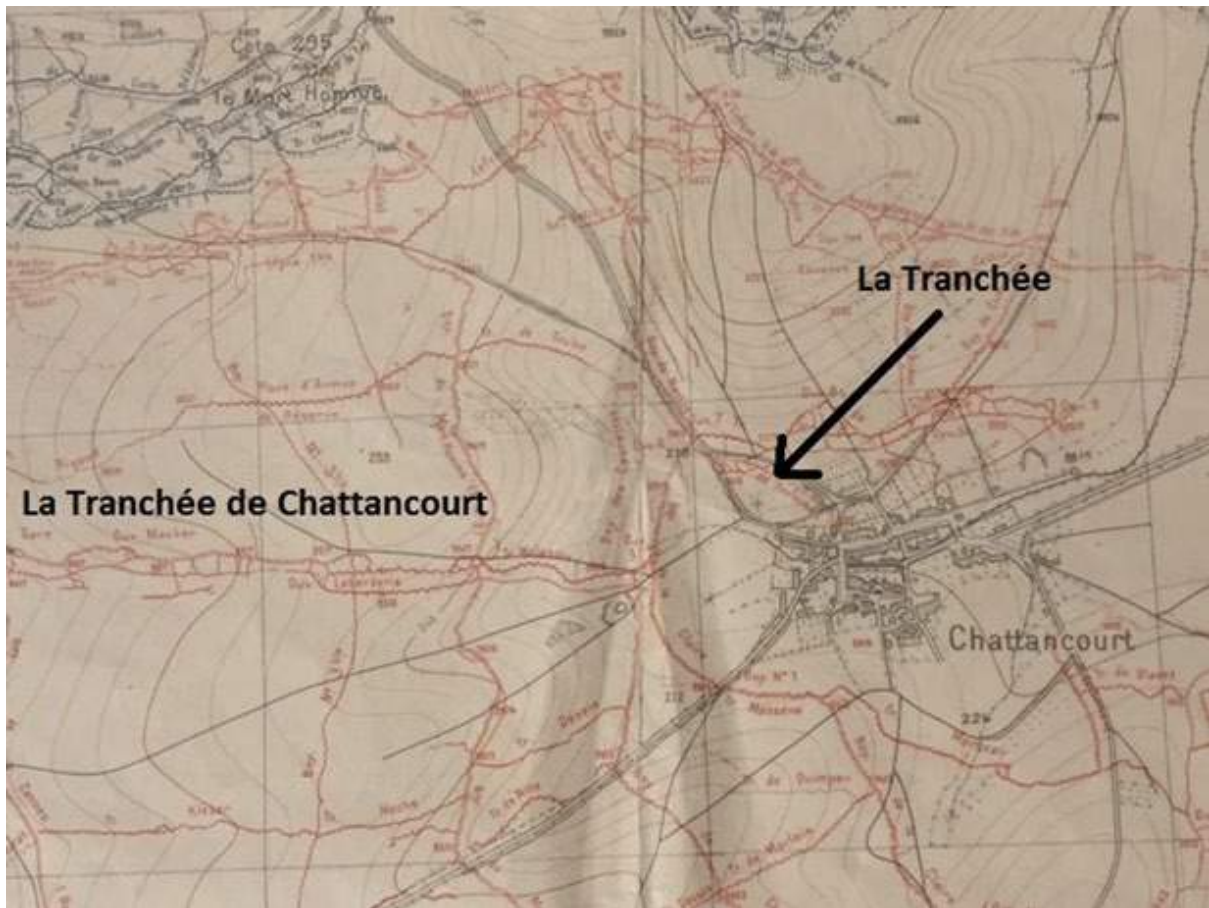
<https://fr.calameo.com/agence-regionale-de-tourisme-grand-est/read/006972765d7a21cc91e37>



Cependant le village ayant évolué, des bâtiments ayant été installés sur ces terrains, il est aujourd'hui impossible de savoir si la tranchée de Toulouse passe effectivement à l'endroit de la reconstitution puisqu'il n'y a pas eu de fouilles archéologiques. Nous n'avons trouvé aucune photo aérienne ou document d'archive plus ancien afin de confirmer ou non cet argument et il semble que l'association non plus.

Selon Manon Folliard :

- *“l'armée française commence l'aménagement de tranchées au nord du village dans le secteur de Béthincourt.”*
- les archives militaires se révèlent assez pauvres en informations concernant les fortifications dans ce secteur. Il semblerait que jusqu'en 1916, Chattancourt ne soit qu'un lieu de passage pour les soldats, voir une étape sur leur route, et même pendant les combats difficiles qui surviennent entre 1916 et 1917, les soldats ne semblent pas rester plus d'une semaine dans les tranchées à Chattancourt et sont relevés rapidement, comme dans tout le secteur de Verdun.
- la tranchée de Chattancourt, est la troisième après la première ligne allemande, et passe dans le village
- les tranchées de Toulouse et de Chattancourt passaient bien à proximité du lieu acheté par l'association.
- il est probable qu'une partie du tracé originel croise celui de la tranchée reconstituée, ce que semble confirmer la nature et la disposition des objets trouvés pendant les travaux de l'association, sur deux lieux, le poste des officiers et un lieu dédié au soin des blessés. Cependant, sans fouilles archéologiques précises du terrain, ni la possibilité de fouiller le terrain d'à côté, cela est difficile à affirmer.



Extrait annexes mémoire Manon Folliard. Fig. 11. Canevas de tir du secteur du Mort Homme et de Chattancourt (source : association La Trachée de Chattancourt).



Photo prise sur site



Le terrain avant la construction de la reconstitution. <http://www.ectm.fr/photos-aeriennes/photo.php?photo=7151912>

Quelle est la proposition de médiation annoncée ?

Selon ce qui est annoncé sur le site internet, le visiteur, en parcourant la tranchée, va se replonger dans la peau du Poilu et c'est cela qui lui permettra d'avoir une autre vision de la Grande Guerre à travers une expérience décrite comme "incroyable"

Cette proposition est également indiquée dans la page du site qui présente les travaux effectués et est formulée ainsi : *"tout au long du parcours, le visiteur pourra se projeter dans la peau du Poilu grâce aux nombreuses explications et aux objets exposés. [...] Un cheminement intéressant, aussi bien pour les adultes que pour les enfants qui vous permettra de comprendre la guerre des tranchées"*. Ce que veut l'association, notamment David Amberg, c'est poursuivre le devoir de mémoire. Dans les interviews relayées sur le site de l'association, David Amberg évoque plusieurs fois le fait qu'avec cette reconstitution, il veut sortir des livres d'histoires. Selon lui, "les visiteurs veulent du concret plutôt que de la théorie ».

Les visites guidées sont faites par des guides qui sont souvent en tenue d'époque, afin de rendre l'expérience ludique

Sur le concept de musée : Sur le site internet de l'Association il est indiqué que "L'idée de recréer une tranchée pour le centenaire de la Grande Guerre" est alors venue à un groupe de passionnés. Malgré les nombreux monuments présents sur la rive gauche, il n'existait pas de musée. On a donc une ambition double, reconstituer une tranchée et créer un musée. Mais ce

concept de musée est confus. Le lieu désigné comme musée pourrait être assimilé à une boutique car tous les objets que l'on peut y voir sont à vendre, ce qui est donc par définition le contraire d'une collection muséale. La reconstitution en elle-même est qualifiée de musée, là aussi, mais selon la définition de l'Icom, révisée en 2022, ce concept peut être remis en question.

Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

A l'origine, le projet est de faire une reconstitution exacte de la tranchée de Toulouse qui passe donc à proximité du lieu. Il est indiqué par l'Association que "chaque partie de la tranchée, abri ou gourbi, a été réalisée avec précision grâce aux manuels d'instruction, aux photos d'époque et aux témoignages des soldats".

L'équipe a utilisé des matériaux et des objets d'époque récupérés sur place, auprès d'agriculteurs de la région, glanés dans des brocantes ou sur internet.

L'Association s'est donc appuyée sur des documents d'archives, cependant, aucun archéologue n'est cité, ni aucun historien, afin de donner une caution scientifique aux recherches et au discours porté par l'association.

Selon Manon Folliard, "aucun diagnostic ni fouille préalable n'ont été effectués sur ce terrain par un organisme archéologique".

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Extraits ci-dessous de l'interview de David Amberg, président de l'Association de La tranchée de Chattancourt.

Question du tracé : Dans l'article d'Actu Toulouse, selon David Amberg, l'association a "recreusé à l'endroit exact de l'implantation antérieure de l'ouvrage". Il avance ensuite que "cette tranchée apparaît sur les cartes sous le nom de Toulouse car elle fut très vraisemblablement creusée et aménagée par des Toulousains. Elle partait du village de Chattancourt en direction de Mort-Homme et servait à acheminer les poilus vers les premières lignes de combat"²⁰.

L'origine du nom peut être discuté, voir article :

Les noms de tranchées et de boyaux de la Grande Guerre en Champagne
Apport des Plans directeurs des Groupes de Canevas de Tirs des Armées
Alain Devos, Pierre Taborelli et Robin Perarnau
<https://doi.org/10.4000/echogeo.19927>

Question du musée

Sur le site de l'association : "L'idée de recréer une tranchée pour le centenaire de la Grande Guerre, est alors venue à un groupe de passionnés. Malgré les nombreux monuments présents sur la rive gauche, il n'existait pas de musée".

Article paru dans actu.fr en février 2016 : "L'idée est de reconstituer la tranchée et son quotidien, un écomusée en somme".

vidéo La Tranchée de Chattancourt / Verdun 15/08/2017 France 3 WW1 : "sortir des livres d'histoire pour leur montrer ce qu'il y avait dans les tranchées et non pas dans les livres".

²⁰ https://actu.fr/occitanie/toulouse_31555/centenaire-14-18-des-passionnes-font-revivre-la-tranchee-dite-de-toulouse-a-verdun_3638978.html

[Vidéo Tranchée de Chattancourt / Echappées Belles](#) : “on sera jamais près de la réalité parce qu’il n’y a pas le bombardement, la peur, la soif mais on sort du livre d’histoire et on est ici [...] On a trouvé des objets sur des brocantes ou sur internet, et donc, on a pu se rapprocher au plus près de la réalité”.

La seule tranchée visitable du champ de bataille : En faisant des recherches sur la tranchée de Chattancourt sur le Web, on peut lire de nombreuses fois que c’est la seule tranchée visitable sur le champ de bataille de Verdun. C’est également ce que nous avait dit David Amberg lors d’un rapide entretien téléphonique. C’est également indiqué sur un prospectus de communication édité et distribué par l’association.

Le prospectus est divisé en plusieurs sections :

- VISITES À PROXIMITÉ** (France) : La colline du Mort-Homme, La Côte 304, Le village ébranlé de Camières, nécropole Nationale de Chattancourt, Cimetière américain de Romegnies-sous-Montfaucon.
- NAHEGELEGENE BESUCHSSTÄTTEN** (Allemagne) : Die Höhe Tote Mann Höhe 304, Das zerstörte Dorf Camières, Französischer Soldatenfriedhof Chattancourt, Amerikanischer Soldatenfriedhof Romegnies-sous-Montfaucon.
- POINTS OF INTEREST NEARBY** (USA) : Mort-Homme Hill H81304, The destroyed village of Camières, Chattancourt National Military Cemetery, Musée Argonne Américain Cemetery.

Une carte au centre indique le "Champ de bataille d'Argonne Verdun et A. Mort-Homme" avec des points de repère comme Camières, Vasthauville, Côte 304, Chattancourt, Chery, Verdun, Côte 304, et Côte 304.

LA TRANCHEE DE CHATTANCOURT
B'nie di Ébaly
55100 Chattancourt, (France)
Tél. 03 84 77 04 87 ou 03 75 23 12 93
00320@trancheeverdun.com
Coordonnées GPS
Latitude : 48.217725
Longitude : 5.28088693996905

Facebook : La Tranchée de Chattancourt
Twitter : La Tranchée de Chattancourt
www.trancheeverdun.com

Départ du 1^{er} avril au 30 septembre
tous les jours de 14h à 18h (fermé le lundi)

Le reste de l'année sur rendez-vous pour
les groupes de plus de 10 personnes.

NOS PARTENAIRES
Logos de la Région Grand Est, le Département de la Meuse, le Parc National de la Forêt de Saint-Etienne, et le Grand Verdun.

À droite, une photo en noir et blanc montre l'intérieur d'une tranchée avec des planches de bois et des sacs.

En haut à droite, le titre "La Tranchée de Chattancourt" est écrit en lettres stylisées, avec une bannière française en arrière-plan.

En bas à droite, une bannière rouge dit "A VOIR!" avec des drapeaux français et allemands.

Ces termes apparaissent déjà sur le moteur de recherche Google, dans les lignes qui accompagnent une adresse URL et qui décrivent brièvement son contenu, il est indiqué “La seule tranchée visitable sur le champ de bataille de Verdun. Campement de poilu, lieu de mémoire.”

Ce discours est repris par les communications faites par certains guides. Par exemple, la jeune guide Ophélie (nom de famille inconnu), l’inscrit dans la description d’une vidéo publiée sur une chaîne YouTube²¹ contenant seulement deux vidéos, ces dernières étant dédiées à Chattancourt. Cependant, le terme n’apparaît pas dans la description qui accompagne la vidéo et est visible à la lecture de cette dernière.

L’expression étant reprise de nombreuses fois par de nombreux sites. Certains journaux et médias d’actualité reprennent également l’expression, par exemple dans un article publié sur

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=9pRE4Mb764o>

France 3 région en avril 2022, elle est même la première phrase du chapeau qui surmonte le texte de l'article²².

The image shows a screenshot of a news article from France 3 region. The main headline reads: "Verdun : lieu de mémoire de la Grande Guerre, la tranchée de Chattancourt rouverte au public". To the right of the headline is a photograph of a reconstructed trench with wooden planks and a mannequin in a military uniform. Below the headline, there is a sub-headline: "Seule tranchée visitable sur le champ de bataille de Verdun, la tranchée de Chattancourt a rouvert le 1er avril 2022. Le dimanche des Rameaux, quatre-vingt-dix visiteurs ont découvert ce lieu de mémoire de la première guerre mondiale." There is also a small graphic on the right side of the article.

C'est donc généralement dans les métadonnées qui accompagnent les communications en ligne faites par l'association et à l'oral que l'on retrouve cette expression. On peut se poser la question des intentions réelles et de la véracité du discours produit autour de la reconstitution de la tranchée et pendant la visite de celle-ci. L'argument est clairement communicationnel. Selon Manon Folliard, la seule tranchée reconstituée avant 2014 était la tranchée de Mogeville. Aujourd'hui cependant, cela est faux. Il existe d'autres tranchées visitables, reconstituées ou remises en état de visite :

- près du Mémorial de Verdun, au cœur du site, au niveau du boyau de Londres
- la butte vauquois
- l'ouvrage de la Falouse

Sur le visuel mis en avant : Intéressant de voir que sur google map comme sur [tripadvisor](https://www.tripadvisor.fr), les photos postées par l'association mettent beaucoup en avant les mannequins et donc la mise en scène des tranchées, la vie, les hommes.

Sur le blog : Le blog en activité entre mai 2017 et juin 2019, est utilisé comme une sorte de galerie de photos. Il y a une série d'articles mais ils ne contiennent généralement qu'un titre et une ou plusieurs photos. Les articles permettent essentiellement de voir l'évolution des travaux et des reconstituteurs en costume dans la tranchée reconstituée. Pas de texte cependant, excepté le titre. Certains des articles semblent présenter l'histoire et les sources mais tout est dans le titre, pas de contenu excepté une photo. Pour exemple, un article en date du 19 juin 2018 titre : La tranchée de Chattancourt protégeait le nord de Chattancourt. Dans le contenu de l'article, pas de texte, une seule photo de la tranchée.

²² <https://france3-regions.francetvinfo.fr/grand-est/meuse/verdun/verdun-lieu-de-memoire-de-la-grande-guerre-la-tranchee-de-chattancourt-rouverte-au-public-2525936.html>

Tranchée à visiter sur Verdun

La Tranchée de Chattancourt / Tranchée à visiter sur Verdun - Photos par 2022 - La Tranchée de Chattancourt protégée le nord de Chattancourt

04 juin 2018

La tranchée de Chattancourt protégeait le nord de Chattancourt.



Posté par : Chattancourt à 11:25 · Commentaires (0) · Permalien (4)

La Tranchée de Chattancourt / Tranchée à visiter sur Verdun

Située sur le champ de bataille de Verdun, la Tranchée de Chattancourt est un lieu unique de son genre. Réaménagée à l'initiative locale, on y découvre les structures de l'ouvrage de Chattancourt en 1916.

Accueil du blog

Rechercher ce blog

Créer un blog avec FeedBlog

« Juin 2018 »

dim	lun	mar	mer	jeu	ven	dim
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Rechercher

Archives

juin 2018

mai 2018

avril 2018

mars 2018

Même si les bénévoles de l'association ne sont pas formés en communication, il est difficile de comprendre le pourquoi de cette façon de présenter les informations notamment les informations historiques sur la tranchée de Chattancourt. Peut-être le blog a-t-il pour vocation de créer de la visibilité et de permettre un meilleur référencement.

Publics ciblés

Scolaires

Descendant de soldats notamment ceux passés par Chattancourt

Publics réels

Idem

Modèle économique

Une partie des fonds provient des entrées

Adulte 4 €

Enfant 2 €

Et une autre partie des fonds provient des ventes des objets qui se trouvent dans le musée

Les fonds pour financer le projet d'origine proviendrait d'investissements personnels des membres de l'association et un prêt aurait été contracté. Il existe également une cagnotte à l'entrée, pour l'aide aux bénévoles. L'association reçoit aussi des subventions pour les travaux et l'amélioration du dispositif.



Description du dispositif technique : matériel, support...

Longueur du parcours : environ 100m

Pour la construction et reconstitution de la tranchée hors mise en scène : poutres, planches, de sacs à terre et de tôles métro, branches d'arbres, parpaings de ciment. Les sacs pour la terre ont été offerts par différents régiments de l'armée de terre. Selon l'Association les tôles métro, datent toutes de la Première Guerre mondiale et elles ont été récupérées chez les cultivateurs de Chattancourt et des communes avoisinantes. Une photo du compte Twitter montre qu'à l'origine il y avait plus de fascines, notamment dans les boyaux à la place des planches, plus conformes à la réalité des manuels militaires et des informations sur les tranchées des alentours.

Pour la mise en scène :

- Planches de bois pour réaliser les panneaux de signalisation
- Objets d'origine trouvés sur site pendant les travaux mais aussi achetés sur internet.
- facs-similés de documents d'archives
- mannequins de plastique entiers ou parties (mains coupées dans le poste d'infirmier)
- boue/ciment/fausse terre, faux sang..
- cheveux humains (vraisemblablement venant d'un coiffeur du voisinage)
- drapeaux

Pour les panneaux

- feuilles A4 imprimé maison et plastifiées
- plaques plastiques plus épaisses imprimées
- grands panneaux plastifiés à l'entrée



Quelle contextualisation avant l'expérience ?

Avant d'entrer dans la tranchée, un espace est proposé aux visiteurs.

Deux parties dans cet espace :

- un panneau sur l'histoire de Chattancourt pendant la guerre traduit en français, en anglais et en allemand
- deux cartes qui sont des canevas de tirs datant de 1917 : l'une situant le village par rapport à Verdun, l'autre signalant le tracé de la tranchée originelle par rapport au parcours. Impossible de dire si la deuxième carte est un agrandissement de la première.
- un mur de mémoire. Il est constitué de photos et documents d'archives (essentiellement fiches militaires) trouvés par l'association mais aussi proposés par les visiteurs dont un ancêtre est passé par Chattancourt ou le champ de bataille du Mort Homme. Un focus est fait sur l'espace entre le mur de mémoire et les panneaux historiques sur un soldat japonais tombé sur le front sur qui des articles ont été publiés dans les journaux, des extraits d'un journal de bord d'un soldat tombé à quelques kilomètres de Chattancourt accompagnée de sa fiche militaire.



Espace préalable à la visite / espace d'information historique

Dans cet espace, on trouve un panneau sur l'histoire de Chattancourt, dont le texte est le même que celui qui se trouve sur le site internet de l'association mais auquel ont été adjointes des reproductions de photographies anciennes.

Texte panneau



Titre : *Chattancourt à travers l'histoire*

Chattancourt est un village entouré de collines, qui se situe à l'est du massif de l'Argonne.

Le village est traversé par un petit ruisseau qui se jette dans la Meuse. A proximité de la commune, la colline du Mort-Homme est haute de 295 m sur 1 kilomètre de large.

Avant 1914

On trouve la trace écrite de Chattancourt dès le Xe siècle sous le nom de Castonis Curtis, l'église y est mentionnée dans la dotation de l'abbaye Saint-Vanne de Verdun en 952.

Lors de la guerre de Trente Ans, Chattancourt fut ravagé par les Suédois en 1636.

Un recensement en 1756 fait état d'une quarantaine de maisons dans cette commune.

Au début du XIXe siècle, le village est traversé par les soldats de Napoléon, certaines unités y cantonnent comme le 25e de Ligne.

A partir du 22 novembre 1875, Chattancourt est desservi par voie ferrée.

En 1899 est créée la Laiterie Coopérative de Chattancourt qui ramasse le lait des villages environnants pour produire, entre autres, du beurre d'Argonne. Cette laiterie se situait à quelques dizaines de mètres de l'endroit où vous vous trouvez actuellement. La commune compte aussi de nombreux artisans (charpentiers, maréchaux-ferrants, etc...) et une poste.

En 1906, le clocher du village est en ruine. Mille francs de l'époque sont empruntés pour les travaux de restauration achevés en 1913.

La Première Guerre mondiale

A la déclaration de guerre en 1914, plusieurs habitants du village sont appelés sous les drapeaux mais 27 d'entre eux ne reviendront jamais. 4 civils perdront la vie suite aux bombardements.

Août 1914, deux cavaliers allemands partis en reconnaissance font une intrusion à la sortie du village, sur la route qui mène à la colline du Mort-Homme. Ils ont demandé à deux jeunes garçons de remplir leur gourde à la petite fontaine. Ils seront les seuls Allemands à pénétrer dans le village de toute la Première Guerre mondiale (excepté les prisonniers de guerre).

Le 29 août, les Français commencent à creuser des tranchées au nord de Chattancourt dans le secteur de Béthincourt.

Durant les premiers mois de la guerre, Chattancourt subit des bombardements violents mais sporadiques.

En février 1915, à quelques kilomètres au nord-ouest de Chattancourt, les Allemands emploient pour la première fois de l'Histoire, les lance-flammes dans le bois de Malancourt.

En mars 1915, les premiers obus tombent sur l'église du village et la nef s'effondre.

Durant l'année 1915, Chattancourt est un village de l'arrière. Le 164e RI (régiment d'infanterie) ainsi que le 34e RIT (régiment d'infanterie territoriale) y cantonnent. Plusieurs

familles habitent toujours le village et accueillent au sein de leur domicile des soldats. Marre, village à proximité, permet aux soldats de prendre leur douche.

L'automne est catastrophique, les pluies torrentielles et les vents occasionnent des dégâts dans les tranchées (parapets écroulés et boyaux inondés).

Le 26 novembre à 17h07, le secteur connaît sa première attaque au gaz qui sera responsable de 424 intoxications, entraînant 198 décès. Cette attaque chimique allemande est la première du secteur de Verdun.

Au début de l'année 1916, le général Georges de Bazelaire constate des lacunes dans le système défensif français. Il ordonne immédiatement de creuser de nouvelles tranchées et de nouveaux abris. C'est à ce moment-là que les tranchées furent creusées et aménagées dans le village.

Le 12 février 1916, la population civile de Chattancourt est évacuée sur ordre de l'armée française qui pressent une attaque allemande d'envergure. Les habitants trouvent refuge dans différentes régions de France, notamment en Lorraine et dans le sud de la France.

Dès le début de la bataille de Verdun, le village est constamment bombardé.

Le 6 mars 1916 à 7h, les Allemands lancent leur attaque sur la rive gauche de la Meuse. A partir de la fin de l'hiver, les combats sont violents au nord de Chattancourt, sur les collines du Mort-Homme (cote 295) et de la Cote 304. Le village est réduit à un amas de ruines.

Ainsi tout au long du printemps, les deux camps vont s'acharner avec agressivité, en gagnant ou en perdant à tour de rôle du terrain.

Le 9 avril, les Allemands s'emparent de la colline du Mort-Homme (cote 295), la perdent le 20 avril puis la reconquièrent le 20 mai. Cependant, ils ne parviendront jamais à prendre possession de Chattancourt.

A partir de l'été 1916, la ligne de front va se stabiliser devant le village. Cette situation restera inchangée jusqu'au printemps 1917. Même si les grandes offensives sont achevées, les allemands continuent à développer des opérations locales qui parfois se muent en de puissantes attaques dans ce secteur. Elles ont pour objectifs d'améliorer les positions, faire des prisonniers afin de collecter les informations sur le dispositif ennemi et de fixer un maximum les troupes françaises à Verdun.

Afin de sécuriser le front de la rive gauche de la Meuse et d'enrayer ces attaques, le commandement français décide de préparer une opération de grande envergure. Elle aura pour objectif de reprendre le Mort-Homme et la Cote 304. Les Allemands sentant l'attaque, multiplient les coups de main sur le front. Au même moment, à proximité de Chattancourt, quelques mutineries éclatent dans les rangs de l'armée française dans les secteurs d'Avocourt et de Béthelainville.

Le 20 août 1917 à 4h40, les vagues d'assaut françaises s'élancent de leurs tranchées précédées d'un barrage roulant d'artillerie. Les zouaves, les tirailleurs et les légionnaires participent aussi à cette offensive qui est un réel succès. Le Mort-Homme est repris le jour même, la Cote 304 quatre jours plus tard. Le front est avancé et le village est totalement dégagé.

A partir de cette date, le secteur va devenir calme, ne subissant que quelques bombardements. Quelques semaines plus tard, le 15 septembre 1917, Georges Clemenceau alors président de la commission sénatoriale de l'armée vient en personne à Chattancourt pour visiter les tranchées du Mort-Homme et encourager les poilus.

Le 11 mai 1918, des fantassins du 16e RI réussissent à dégager les cloches du village de Chattancourt des débris de l'église. Elles sont immédiatement renvoyées à l'arrière.

L'armée française reste dans le village jusqu'au 19 septembre 1918. A partir de cette date, Chattancourt est occupé par la 80e Division américaine et ce jusqu'à la fin de la guerre.

Le 26 septembre 1918, les Américains lancent leur grande offensive Meuse-Argonne qui va se solder par un succès. Cette offensive va durer jusqu'au 11 novembre 1918, date de l'armistice. Le dernier jour de la guerre, à une quinzaine de kilomètres au nord-est de Chattancourt, Henry

Gunther, de la 79e Division américaine, meurt à 10h59 à Chaumont-devant-Damvillers. Il est le dernier mort de la Grande Guerre.

L'entre-deux-guerres

Après la guerre, le village détruit est totalement reconstruit, contrairement à la commune voisine de Cumières qui est déclarée « village mort pour la France » en raison de la dangerosité du terrain. En tant que village martyr, Chattancourt est décoré de la Croix de Guerre le 15 mars 1921.

Dès le milieu des années 20, des baraques en bois provisoires dites Adrian permettent l'installation des habitants de Chattancourt qui sont revenus d'exode. Dès lors, la reconstruction du village peut débuter. Les cloches de l'ancienne église sont remises dans le nouvel édifice.

Entre les deux guerres, Chattancourt devient un lieu de pèlerinage pour les anciens combattants mais aussi pour les familles qui ont perdu un proche. Plusieurs cafés et auberges dans la commune accueillent les pèlerins, à l'exemple des mères des soldats Pierre Cansel et Eugène Chiffre, tous deux morts en 1916, qui viendront se loger chaque année au 7 rue de la Gare, chez Madame Tremlet pendant plusieurs dizaines d'années.

En septembre 1938, suite à la crise des Sudètes provoquée par l'Allemagne, la France mobilise. Du fait de son intérêt stratégique (proximité de la Belgique et de Verdun), Chattancourt est à nouveau occupé par les troupes françaises. Les militaires y installent un checkpoint sur la route de Cumières et stationnent dans une partie de la tranchée de Chattancourt. Après la signature des Accords de Munich, le 30 septembre 1938, l'occupation cesse.

La Seconde Guerre mondiale

Un an plus tard, lors de la déclaration de la guerre en 1939, l'armée française est de nouveau à Chattancourt. Suite à l'invasion de la France en mai 1940, le village ainsi que les communes avoisinantes sont évacués. En juin 1940, de terribles combats ont lieu dans le secteur, notamment à Esnes-en-Argonne où François Mitterrand, futur président de la République française sera blessé.

Après les combats, les villageois reviennent et constatent les dégâts. La Wehrmacht cantonne dans le village jusqu'en juin 1941.

L'occupation ne rend pas la vie facile aux habitants. En 1943, suite à une dénonciation, Julien Alcobendas, un enfant de Chattancourt est déporté. Il décédera en mai 1945.

La Résistance s'organise dans le village et aux alentours. Le 6 juin 1944, le colonel Gilbert Grandval, commandant les FFI (Forces françaises de l'intérieur) de la Région C, établit son quartier général dans le village de Béthincourt. A Chattancourt, la Résistance fait dérailler le train à trois reprises.

Suite à l'attentat manqué contre Hitler, le 20 juillet 1944, plusieurs officiers allemands ayant participé au complot préfèrent se donner la mort plutôt que d'être jugés. Ainsi à proximité de Chattancourt, le Generalfeldmarschall Günther von Kluge se suicide le 18 août 1944 à Dombasle-en-Argonne. C'est le cas aussi du général Carl-Heinrich von Stülpnagel qui tente de mettre fin à ses jours à Vacherauville. Blessé grièvement, il sera finalement pendu à Berlin le 30 août 1944.

Le 31 août 1944, Chattancourt est libéré par la 7e division blindé US. Le lendemain, des échauffourées éclatent sur la route de Chattancourt en direction de Cumières, qui coûteront la vie à un soldat américain (Arlo J. Thomas) et à deux brancardiers allemands.

La Tranchée de Chattancourt

En 2014, une poignée de passionnés ont l'idée de reconstituer les tranchées qui défendaient le village. Les travaux ont débuté en 2016. Le 22 février 2017, l'association « La Tranchée de Chattancourt » est créée et les premières visites ont commencé à partir du 1er avril 2017.





Quel procédé d'immersion en amont ?

En arrivant devant le site, on aperçoit l'entrée de la tranchée depuis la rue tout comme la cabane d'accueil et le musée, et une mitrailleuse. On voit que l'entrée est travaillée / scénographiée pour que le visiteur soit tout de suite plongé dans le sujet.

L'espace préalable à la visite avec son historique, ses cartes et son mur de mémoire, remet dans le contexte historique la tranchée que les visiteurs s'appêtent à découvrir, peut-être à les aider à imaginer qu'ils sont à Chattancourt en 1916.

Ce sont tout de même les hommes qui sont mis en avant, juste à l'entrée de la tranchée, le visiteur ne manquera pas de les voir. Ceci semble créer un lien et permet aussi peut-être une meilleure identification des visiteurs aux poilus, de favoriser l'immersion.

Le début du parcours se confond avec l'entrée de la tranchée et le début du parcours de visite. Sur la droite, des fascines, des panneaux, des drapeaux, des sacs de terre, quelques objets dont un masque à gaz bien mis en évidence. Il y a également le portrait d'un soldat, Augustin COMBACO, qui faisait partie du 173ème régiment, un régiment ayant bivouaqué à Chattancourt en novembre 1914. La plaque de ce soldat aurait été découverte fortuitement sur les hauteurs de Chattancourt en 2017.

Il n'y a pas vraiment de frontière entre l'espace contextualisation historique, le mur de mémoire et le début de la reconstitution et donc du parcours. Les 3 se mêlent et se juxtaposent. La reconstitution attire l'œil tout de suite, et on peut dire que les visiteurs même s'ils regardent les panneaux et consultent le mur de mémoire avant de faire leur visite, sont déjà immergés dans l'histoire.



Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

Plan du dispositif



Début du parcours de visite

Après être passé par la cabane d'accueil et musée, le visiteur sort et se trouve dans l'espace préalable à la visite avec le panneau sur l'histoire de Chattancourt, les cartes et le mur de mémoire.

Note : panneau présent en 2019 ayant disparu en 2021.



Cet espace se trouve plus ou moins sur sa gauche, aussi il n'est pas obligé d'y entrer avant d'entrer dans la tranchée. La reconstitution commence dans cet espace. A l'entrée de la tranchée, à droite, un mur de fascines, des sacs de terre et quelques objets dont un masque à gaz ainsi que le premier portrait d'un soldat sous un panneau d'indication reconstitué. Ce soldat est le soldat Augustin COMBACO, passé à Chattancourt et dont la plaque a été retrouvée sur les hauteurs de Chattancourt.



Texte du panneau

Augustin COMBACO

173e R.I

Né en 1878 à Sainte-Eulalie-d'Olt dans l'Aveyron, Augustin Combaco exerce le métier de cultivateur dans son village. En 1899, il effectue son service militaire pour une durée de 3 ans. Rappelé en 1914, il intègre le 124e régiment d'infanterie territoriale avant d'être transféré quelques semaines plus tard au 173e régiment d'infanterie. En novembre 1914, le régiment bivouaque à Chattancourt. C'est là qu'Augustin Combaco perd sa plaque d'identité.

A partir de février 1915, le 173e RI est engagé sur le front des Eparges. Le 24 avril 1915, le régiment fait face à une violente offensive allemande menée de part et d'autre de la tranchée de Calonne. Pendant 3 jours, les combats sont acharnés sur les Hauts de Meuse.

C'est pendant ces journées, qu'Augustin Combaco est tué. Le 25 avril 2017, lors d'une visite scolaire avec un membre de notre association, la plaque d'identité du soldat Combaco est découverte fortuitement sur les hauteurs de Chattancourt, 102 ans après son décès. Elle est actuellement exposée dans notre musée.

En bas de panneau on peut voir la "Plaque d'identité d'Augustin Combaco".

On entre dans la tranchée.

A gauche :

le visiteur découvre un mur de planches sur lesquelles se trouvent des panneaux.

- un panneau disant qu'il ne faut pas aller sur le front sans son masque à gaz dans un cadre de bois
- une photo qui montre un reconstituteur devant ce même panneau mais dans un autre lieu
- deux panneaux d'information : l'un concernant l'interdiction de toucher les mannequins et l'autre l'obligation de porter le masque pour raisons sanitaires (covid)
- deux photographies anciennes, photographies aériennes montrant le site avec le tracé des tranchées



A droite : une alcôve de planches de bois surmonté d'une tôle métro présente un ensemble de caisses en bois anciennes, une malle en métal et des objets. Parmi ces objets, des éclats d'obus, un rouleau de barbelés rouillé et d'autres éléments vraisemblablement liés à l'artillerie. Aucun panneau d'indication. Un masque à gaz est accroché à l'entrée de l'alcôve avec ce qui ressemble à une cloche d'alerte de forme cylindrique.



En face : L'entrée de la tranchée, signalée par un panneau "sens de la visite", surmonté d'un panneau en bois reconstitué indiquant la direction du poste de secours.

Un boyau : ce boyau qui arrive en face de nous et qui est en réalité la fin du parcours. L'alcôve qui se situe sur la gauche sert à la fois de point d'entrée et de sortie du dispositif de visite.



Note : évolution scénographie



Le poste de secours

Le visiteur entre alors véritablement dans la tranchée et débute son parcours.

Il est tout de suite devant le poste de secours.

Quand il se trouve face au poste de secours, le visiteur peut observer sur sa droite 6 photos accrochées sur un mur de planche. Ce sont des photos d'archives, illustrant :

- une photo montrant des soldats dans un poste secours pendant la guerre
- une photo d'une tranchée avec un poste de secours
- une photo de soldats transportant un blessé
- un soldat soigné à l'arrière du front
- 2 portraits de gueules cassées



Le poste de secours se trouve dans un abri de planches surmonté d'une tôle métro. Un coffrage en bois fait le tour du poste de secours. Il semble plutôt avoir pour fonction de servir d'espace d'exposition car sur les photos d'archive, nous n'avons jamais vu de tel coffrage dans les postes de secours même si cela resterait à vérifier avec un historien ou un archéologue.



A droite :

Un mannequin allongé représentant un soldat français blessé. Il porte une étiquette pas tout à fait lisible, recouverte de sang. On peut tout de même distinguer la fin du titre de l'étiquette "de blessure ou de maladie", le nom et le prénom du soldat, et des indications liées à l'information militaire.

Les mains du soldat sont levées, ce qui semble indiquer qu'il n'est pas mort. Il est installé dans un brancard en tissu, posé sur une sorte de banc constitué de planches en bois. Au-dessus de lui, une coupelle métallique contenant du coton teinté de sang et une pince médicale.



Dans le prolongement, du matériel médical (seringues, ciseaux et autres instruments que l'on peut supposer lié au soin des blessés sur le front, des fioles en verre...). Un autre mannequin, celui d'un soldat blessé au pied gauche et au bras droit est assis dans le coin. Son pied blessé est mis en avant, le bandage est volumineux et il présente des traces de sang.

Au fond :

Le fond du poste de secours semble être le prolongement du coffrage en bois sur lequel repose le premier soldat évoqué ci-dessus. Dessus, sont posés des objets : couvertures, bocal en verre, . Au milieu, une poutre à laquelle sont accrochées un sac, une gourde, une lampe, un tablier portant des traces de sang.

Dans le coin, posée sur le sol, une bassine en émail contenant un bras.





Sur le côté gauche :

Un soldat allemand est allongé sur un brancard. Sa main est blessée, elle est entourée d'un large bandage et il manque des doigts. Ces doigts sont en fait dans une bassine, au-dessus du mannequin, avec du tissu et des gazes ensanglantées.

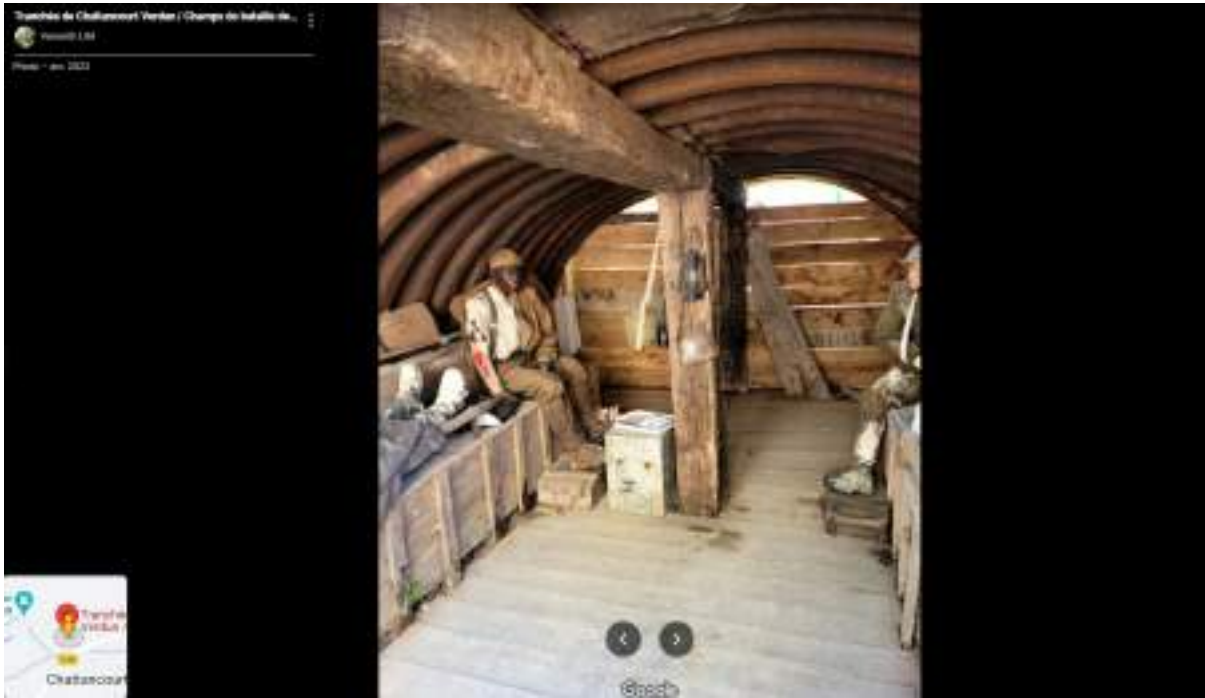
A ses pieds, vers le fond du poste de secours, des instruments médicaux (bandages, ciseaux, pinces, fioles dans des bassines en émail). On trouve aussi une bassine avec deux mains coupées,

Le soldat porte aussi une étiquette vraisemblablement destinée à son identification, écrite en allemand.



Note : sur google maps, les photos prises par les visiteurs pendant l'année 2022 montrent un aménagement de la scénographie. Le fond de l'abri a été remanié. Peut-être à cause de travaux pour cause de détérioration. D'une manière générale, la scénographie a été allégée, il y a moins d'objets, le coffrage du fond à disparu. Un nouveau mannequin, manifestement d'origine étrangère et issu des troupes coloniales a rejoint le poste de secours. Il est blessé au bras. Le soldat allemand est toujours à la même position mais sa main a été cachée. La bassine en émail contenant les doigts et les gazes ensanglantées ont également disparu.

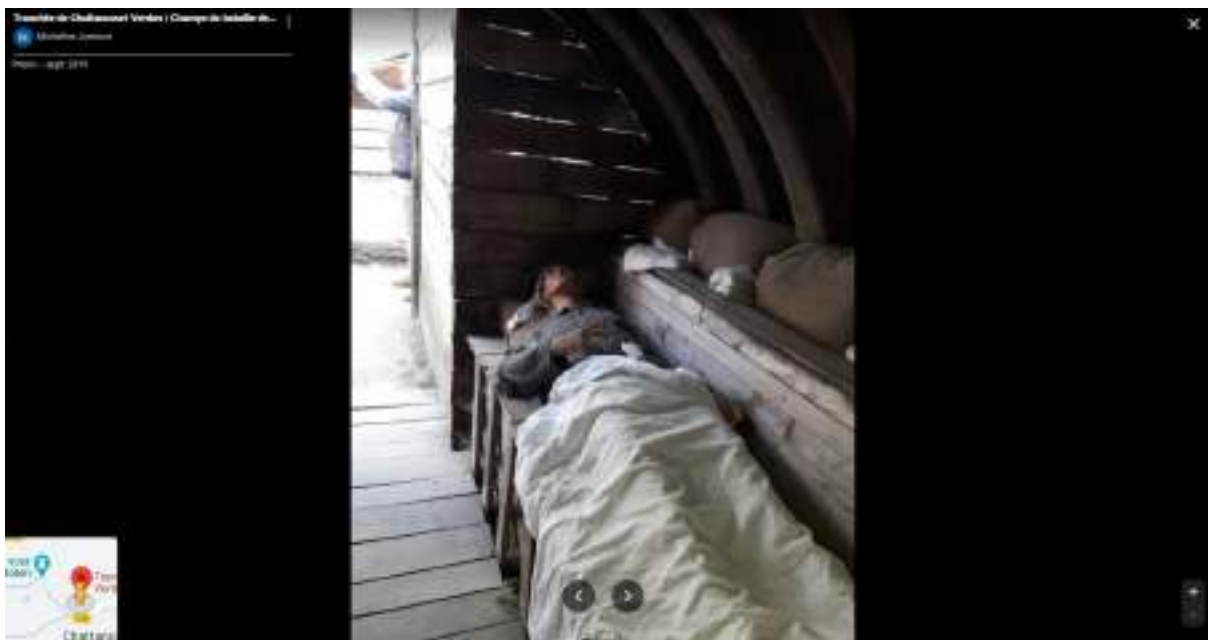
2022



2020

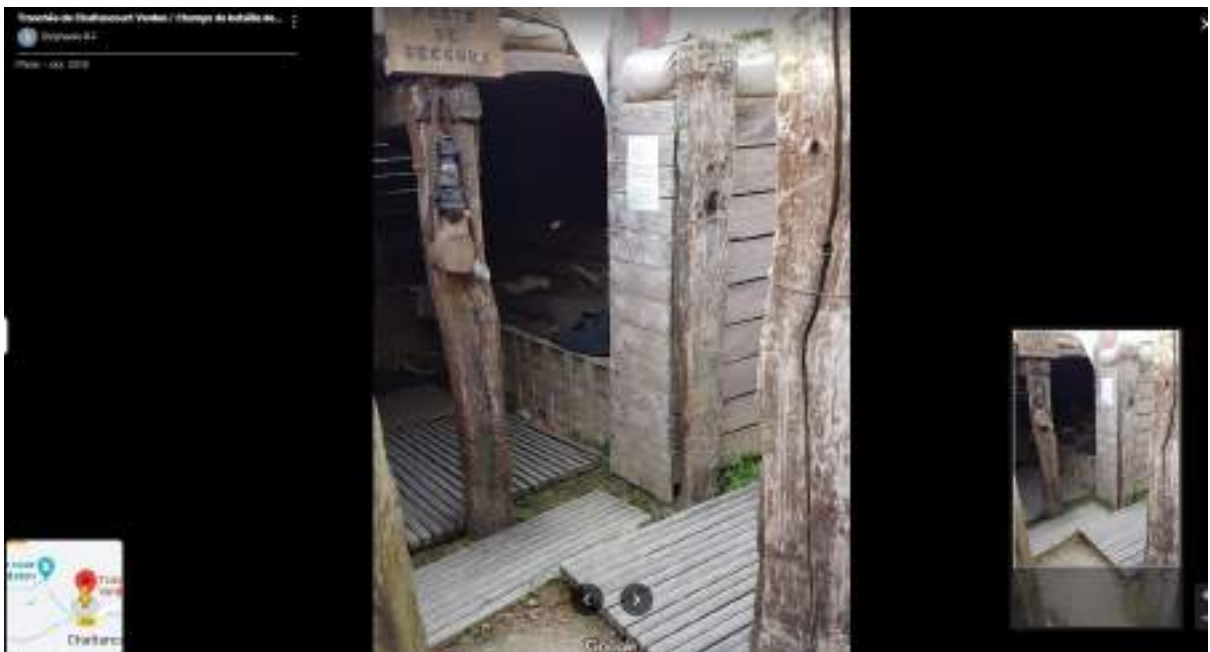


2019





2018



La tranchée de Toulouse



En sortant du poste de secours, le visiteur entre dans la tranchée de Toulouse, signalée par un panneau en bois gravé à la main. Il va parcourir quelques mètres avant d'arriver dans une petite chapelle. Sur les murs, sont accrochés des panneaux.

Un panneau qui se trouve dans l'entrée de la tranchée présente des indications sur les éclats d'obus.

Texte panneau :

Ces éclats d'obus ont été découverts le 9 juillet 2016 lors de la restauration de la tranchée.

Ce sont les ... d'un obus allemand tombé à cet endroit précis.

Un obus ... pouvait produire des milliers d'éclats. Ils étaient projetés jusqu'à 150m selon la nature du sol et l'angle de chute.

Le souffle ainsi provoqué pouvait blesser grièvement ou mortellement.

En 1916, ici-même, vous subissiez le fléau engendré par cet instrument de guerre.

Sous le texte, une photo d'éclats d'obus et une photo d'archive montrant un soldat blessé entouré de médecins, accompagnée de la légende "visage d'un soldat défiguré par un éclat d'obus".



On trouve également un panneau présentant un lexique de l'argot des tranchées et de la Poste aux armées.

Il est indiqué que : *"Ce lexique ne présente pas tous les termes forgés dans les tranchées mais permet de garder en mémoire quelques mots de la guerre utilisés par les soldats français pendant le premier conflit mondial. L'ouvrage incontournable sur le sujet reste celui d'Albert Dauzat, L'Argot de la guerre, d'après une enquête auprès des officiers et soldats, Paris, A. Colin, 1918, rééd. 2007²³."*

²³ Lexique des termes employés en 1914-1918 (réalisé par : André Bach – Rémy Cazals – Thierry Hardier – Alexandre Lafon – Marie Llosa – André Loez – Cédric Marty – Nicolas Offenstadt – Philippe Olivera – Fabrice Pappola – Denis Rolland)

Les mots présentés sont :

<ul style="list-style-type: none"> ● Abeille ● Aéro ● Anastasie ● Artiflot(s) ou boucher noir ● Azor ● Barda ● Bec ● Biffe ou biffin ● Bled ● Bonne ou fine blessure ● Bleu, bleuet, bleusaille ● Bobard, fayau, perco ou potin ● Broche ● Boucherie ● Boule ● Bourrage de crânes ● Bouthéon ou bouteillon ● Boyau ● Cabot ● Cafard 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cagna, gourbi ou guitoune ● Caviarder ● Chauchat ● Cheval ● Civelot ou ciblot ● Cigare ou tube ● Colon ● Coup ● Crapouillot ● Descendre ● Doublard ● Embusqué ● Entonnoir ● Espionnite ● Faire camarade ● Feldgrau ● Feuillées ● Filon ● Galonnards ● Gnôle, gniole ou gniaule ● Gourbi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grosse Bertha ● Guignol ● Guitoune ● Jus ● Juteux ● Marmite ● Monter ● Moulin à café, machine à coudre ou seringue à haricots ● Nougat ou flingot ● Pain K.K ● Pépère ● Pinard ● ... ? illisible sur la photo ● Poilu ● Popote, roulante ou cuistance ● Pruscos ● Queues de cochon ● 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rata ● Rosalie ou Joséphine ● Roulante ● Saucisse ● Séchoir ● Singe ou bidoche ● Taube ● Totos
---	---	---	---



Le visiteur continue ensuite son parcours jusqu'à la chapelle. C'est un tout petit espace construit avec des planches en bois, on y trouve une petite alcôve avec une statue de la Vierge Marie, protégée par un grillage.

Le poste de téléphone



Le visiteur arrive ensuite dans un espace dédié aux communications. Un panneau “téléphone” accompagné d’une photo montrant deux soldats dont l’un téléphonant, et de ce qui semble être une couverture de magazine. Ce panneau indique dans quel espace on se trouve. En dessous de ce panneau, les boutons de porcelaine qui permettaient de faire tenir les fils de communication sur les murs des tranchées.

A côté se trouve un abri constitué de dalles en ciment surmontées par une demi-tôle métro.

Dans cet abri :



A gauche : 4 panneaux sont posés sur une caisse en bois. En haut, à gauche un panneau sur la question du téléphone dans les tranchées et à droite une photo d’archive montrant un âne tirant une carriole dans laquelle on retrouve le même modèle de dalle en ciment. En bas, à gauche, un texte sur les dalles en question, rédigé à l’ancienne comme sorti d’une machine à écrire manuelle, expliquant leur fabrication et leur installation, à droite, des croquis illustratifs.

Adroite : une table sur laquelle est posé un poste téléphonique qui est relié à un panneau d’où sortent les fils et qui est accroché au mur. Sur la table, se trouvent aussi une bouteille servant de bougeoir, une tasse en métal, quelques papiers et ce qui semble être un encrier. Une chaise en bois a été installée devant la table.



Dans le fond de l’abri se trouvent des objets, un manteau sali, au sol un coffre en bois sur lequel sont posés des objets, une sorte de gamelle en fer et deux objets métalliques non identifiables. Au niveau de la poutre qui se trouve au fond de l’abri, sont accrochés un casque sale (imitation terre), une lanterne, un fil, une gourde.

Note : sur les photos prises par les visiteurs en 2022, la scénographie a été modifiée. Un mannequin a été ajouté, il est mis en scène en train de téléphoner, le combiné dans une main et l'autre posée sur la table. Le document a été déplacé, il se trouve à présent sous la main du soldat. Une corde a été ajoutée à l'entrée de l'abri pour interdire l'accès aux visiteurs.



2018



A la sortie de l'abri, se trouve le portrait du soldat Charles Georges.



Texte panneau

Charles GEORGES

252^e R.I.

Charles Georges est originaire d'Ancervillers, une petite commune du sud lorrain. Âgé de 35 ans lorsque la guerre éclate, il est mobilisé comme la plupart des réservistes. En juin 1916, son régiment arrive en Meuse. Le soir du 11 juillet 1916 sur la colline du Mort-Homme, Charles et ses camarades défendent avec acharnement la tranchée de Sonnois contre un assaut allemand de plusieurs heures. Charles Georges sera le dernier tué de cette attaque. Il laisse derrière lui une veuve et trois orphelins.

En bas de panneau, on peut voir les “Plaques d’identité de Charles George”.

Boyau central vers la 1ère ligne



Le visiteur continue sa visite dans le boyau central, vers la 1ère ligne. Un premier portrait est accroché juste à la sortie du poste de téléphone, celui de Charles GEORGES à côté duquel est accrochée une gourde.

Ensuite, près du panneau indiquant que nous sommes dans le boyau central, deux portraits, celui d'Emile BERTAUT et Ernest BUFFET. A chaque fois, une photo et un texte, traduit en allemand et en anglais.



Emile BERTAUT

155e R.I.

Abandonné dès sa naissance à l'Assistance publique par sa mère, Emile Bertaut passe une enfance très difficile. Il se marie en 1908 à Ferrières-en-Brie, en Seine et Marne. Incorporé en qualité de brancardier dès le début de la guerre, il est tué au milieu de la nuit le 29 mai 1916 en allant porter secours à un blessé dans le secteur de la gare de Chattancourt. A l'heure actuelle, son corps n'a toujours pas été retrouvé.

En bas du panneau, on peut voir la photo d'un brassard de brancardier.



Ernest BUFFET

282e R.A.L.

A peine âgé de 18 ans, Ernest Buffet, originaire du Doubs, décide de s'engager volontairement dans l'artillerie en novembre 1917. Il se retrouve ainsi à servir un canon de 155 L. En octobre 1918, son groupe de combat se positionne entre Chattancourt et Esnes-en-Argonne. Ernest Buffet reviendra une dernière fois à Chattancourt en juin 1986. Il décède en 1994 à Toulouse.

En bas de panneau, une photo en noir et blanc montre Ernest Buffet lors de sa visite en 1986. La photo est accompagnée de la légende suivante : *Ernest Buffet indiquant sa position de canon en 1986.*



Note : sur une photo datant de 2019, on peut voir que le sol a été modifié. Auparavant, il était constitué de caillebotis en bois posés sur le sol, autour desquels l'herbe poussait.

L'abri de l'officier



Après quelques mètres parcourus dans le boyau qui mène à la première ligne, le visiteur arrive à l'abri de l'officier.

Cet abri est signalé par un panneau en bois apposé à l'entrée. Dessous, une photo d'archive montrant un abri.

La légende indique : *Un abri français de 1906 dans le secteur de Chattancourt. Cette photo a été prise après-guerre dans les années 1920.*

L'abri de l'officier est un espace petit et étroit. On peut y voir un mannequin en tenue d'officier assis sur son lit, une carte à la main.



Au fond de l'abri, se trouve une petite table en bois grossier sur laquelle sont posés des objets : un journal (l'Est républicain ?), un bougeoir en métal en cache le titre. On observe également une lettre dont l'écriture est un peu effacée et difficilement lisible. Sur cette lettre, sont posés un objet qui semble être un vieux rasoir en métal, une lame et un autre objet, peut-être un étui pour le rasoir. Au fond de la table, une bouteille en verre, un petit pot en verre, ce qui semble être un encier, une tasse en métal.

Accrochés sur le mur, une photo d'époque, d'une femme et de ses 3 enfants, ainsi que celle d'un petit garçon en tenue (coloniale ?) un peu déchirée.

Au-dessus, toujours accrochés au mur, on trouve aussi une édition de l'Almanach de la Poste et des télégraphes datant de 1916 et des jumelles. Au-dessus, une lanterne métallique.

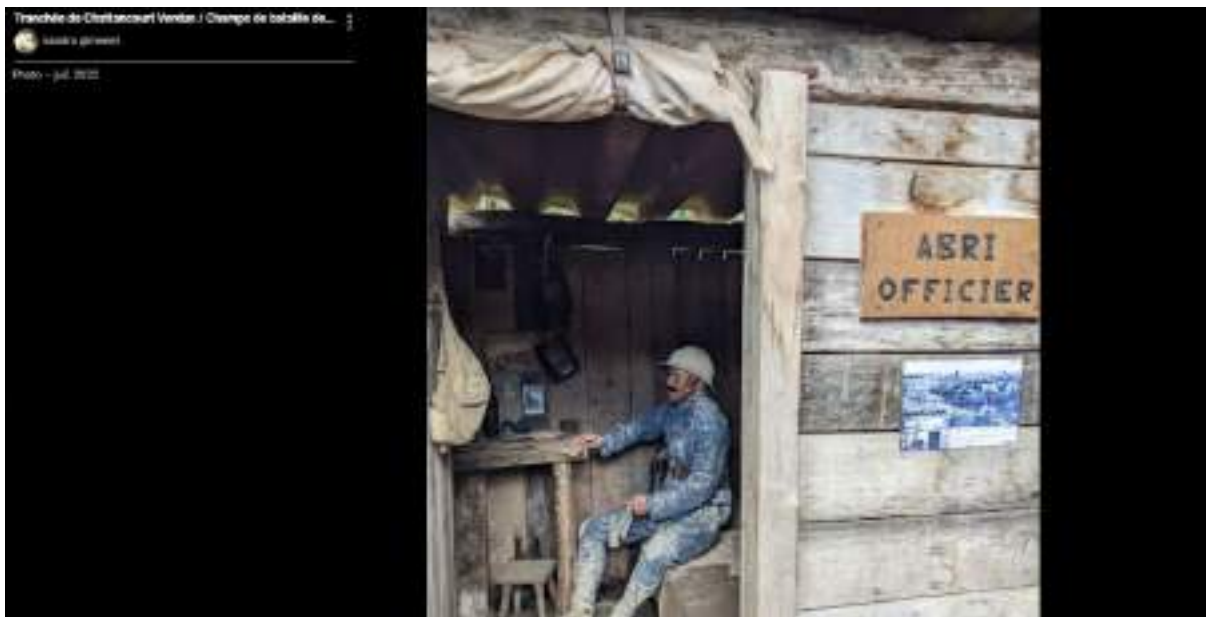


Sous la table, il y a un petit tabouret en bois qui cache deux bouteilles en verre.

Sur le mur de gauche, à l'entrée, une gourde et une carte sont accrochées. Sur la carte nous pouvons observer des points de couleur orange ainsi que des tracés, semblant indiquer une stratégie militaire.

Note : sur les photos de 2022, la mise en scène a été légèrement modifiée. La position du mannequin a changé, il a les bras relevés comme s'il allait attraper un objet sur la table.

Sur la table, la position des objets a changé et des objets ont été rajoutés : un livre, un flacon en verre transparent et un objet non identifiable sur la photo. Difficile de dire si le rasoir et la lame sont bien sur la table. Les jumelles ont été remplacées par une sacoche en cuir dur.



Evolution de la scénographie de l'abri :

2020





2019



2018



A la sortie de l'abri, en continuant vers la première ligne, le portrait d'un soldat américain, Louis K. Johnson.



*Louis K. JOHNSON
3114th M.G. Bn*

Louis K. Johnson est né en 1986 à New Baltimore en Pennsylvanie. Incorporé dans le 314th Machine Gun Battalion de la 80ème Division, il fait partie de l'American Expeditionary Forces qui embarque pour la France. Louis Johnson arrive à Chattancourt le 19 septembre 1918 et participe ensuite à l'offensive Meuse-Argonne. De retour aux Etats-Unis, il devient instituteur et se marie. Louis Johnson meurt en 1985.

En bas de panneau, on peut voir l'insigne de la 80ème division d'Infanterie.

Sur un autre pan de bois, deux photos, sans légende ni cartel, surmontent un panneau d'interdiction de toucher aux mannequins.

La photo de gauche montre trois hommes assis autour d'une table, dans une pièce dont les murs sont en béton et donc pas une tranchée. Sur cette table, se trouve ce qui ressemble à une grande carte et d'autres documents. On peut supposer que ce sont des généraux ou des officiers qui discutent d'une opération stratégique. Sur la photo de droite, un homme seul, assis devant une table, dans ce qui semble être un abri de tranchée car les murs sont constitués de planches de bois maintenues par des poteaux faits de gros rondins de bois également. Devant lui sur la table, des cartes, des documents, du mobilier, on suppose qu'il s'agit d'un officier en train de travailler sur une opération militaire, d'autant plus que nous sommes à proximité de l'abri de l'officier.



L'abri de repos des soldats / La villa de la Deche

La visite se poursuit vers l'abri de repos des soldats. Le visiteur parcourt un tronçon de tranchée ou de boyau, Sur les murs, sous une tôle qui surmonte le boyau, un premier document présente un événement survenu à Chattancourt, relaté par le médecin Louis Maufrais dont le témoignage a été publié en 2008.

Chattancourt, le 20 mai 1916

Vers onze heures, le bombardement prend une cadence extraordinaire. On arrive pas compter les coups. Au moins vingt par minute. ça martèle la tête et tout notre système nerveux. Nous avons les nerfs cassés comme des pantins. Nous tournons tous de l'œil, je vois mes gars peu à peu perdre connaissance. Cela fait six heures consécutives que nous sommes soumis aux chocs, aux gazs et aux vibrations continues. Il y a de quoi devenir fou.

Médecin Lieutenant Louis Maufrais 94e RI

Ensuite, le visiteur peut découvrir un autre portrait, celui de Joseph Ulrich.



Joseph ULRICH

I.R. 335

Joseph Ulrich est né le 10 octobre 1895 à Weyersheim en Alsace Lorraine, territoire annexé par l'Allemagne depuis 1871. Tout au long de la guerre, ce sont plus de 380 000 Alsaciens Lorraine qui vont se trouver incorporés dans l'armée allemande. C'est en mai 1915 que Joseph Ulrich est mobilisé dans l'Infanterie-Regiment Nr 335. Il va combattre jusqu'en décembre 1917 sur le front de l'est. En mars 1916, il se retrouve avec son unité aux abords de Béthincourt à quelques kilomètres au nord de Chattancourt. Il sera fait prisonnier à Noyon dans l'Oise en septembre 1918. Il termine ainsi la guerre dans un camp de prisonnier. Joseph Ulrich décède en 1961.

En bas de panneau, nous pouvons voir la photo d'un "Casque allemand, modèle 1915".



La suite du parcours nous amène devant l'abri des soldats. Il est signalé par un panneau en bois où se trouve l'inscription "VILLA DE LA DECHE, 14e Cie".

Cet abri est constitué d'une tôle métro courbée, un plancher en rondins de bois de taille moyenne. Dans l'abri se trouvent deux lits superposés avec un mannequin sur chacun des lits, soit 4 au total. Les lits sont réalisés à partir de poteaux grossièrement débités, les cadres de lit sont réalisés avec des branches de taille moyenne, un tissu sur lequel est posé un grillage et recouvert d'une couverture. Les mannequins sont allongés dans leurs lits. Sur la droite, le mannequin qui se trouve sur le lit supérieur est allongé sous une couverture. Celui qui se trouve dessous est allongé mais son bras droit sort et on peut voir qu'il tient dans sa main la photo d'une femme. Il a le visage tourné vers son camarade de gauche. A côté de lui, se trouve un vieux poêle en métal rouillé sur lequel est posée une gamelle en métal rouillée également.

Sur la gauche, le mannequin qui se trouve sur le lit supérieur est en train de lire un journal, il semble s'agir de L'Est Républicain, une édition originale. Le mannequin qui se trouve sur le lit en dessous est allongé sous une couverture, le visage tourné vers la gauche, vers le mur. Des objets sont accrochés aux lits. De chaque côté, en hauteur sont accrochés des objets qui semblent représenter l'équipement des soldats. On peut y voir un sac, une bassine en métal, et une sorte de casserole surmontée d'un couvercle. Dessous, à droite, se trouvent des sacoches et une gourde, à gauche, un fusil et des sacoches. Au milieu du fond de l'abri, sont accrochés une grande gourde et un sac en toile.





A la sortie de l’abri, côté droit quand on se tient en face, se trouve une photographie d’époque qui montre un abri similaire. On peut y voir un soldat se tenant dans le fond de l’abri, de dimensions par ailleurs qui semblent équivalentes à celles de l’abri reconstitué. Les lits semblent sensiblement différents. Si ce sont également des lits superposés, disposés de part et d’autre de l’abri, le cadre de lit semble être constitué d’une planche en bois épaisse ainsi que d’un matelas de paille. Des objets, à priori des sacs en cuir sont également attachés aux poteaux qui maintiennent les lits.

A la sortie de l’abri côté gauche, et donc en face du visiteur qui arrive, le portrait d’Hubert Campill un soldat luxembourgeois.



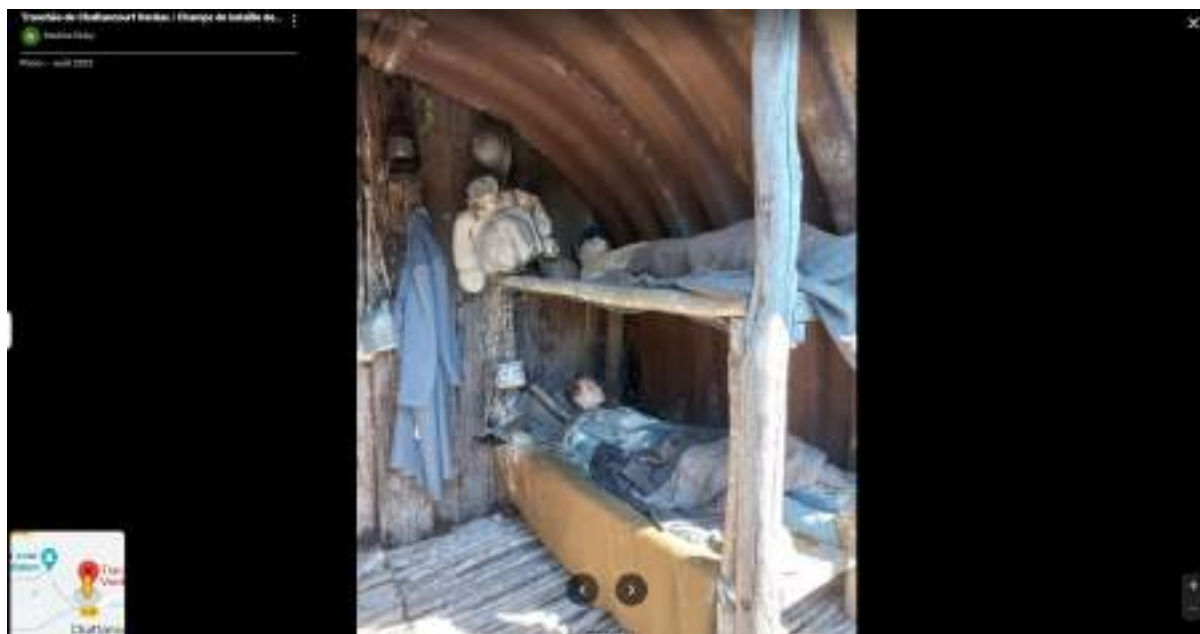
Hubert CAMPILL
R.M.L.E.

Alors qu’il est étudiant en horticulture à Nancy, Hubert Campill apprend avec effroi que son pays le Grand Duché de Luxembourg vient d’être envahi par l’Allemagne. Comme 3000 de ses compatriotes vivant en France, il s’engage dans la Légion Etrangère. Le 20 août 1917, les légionnaires s’élancent depuis les tranchées de Chattancourt avec pour objectif de reprendre le village de Cumières. Hubert Campill est tué dès les premières heures de l’attaque, il venait de fêter son 21ème anniversaire. Il repose aujourd’hui dans la nécropole nationale de Chattancourt (tombe 1501).

En bas de panneau, on peut voir un “Bouton de la Légion Etrangère”.

Note : évolutions de la scénographie en photo

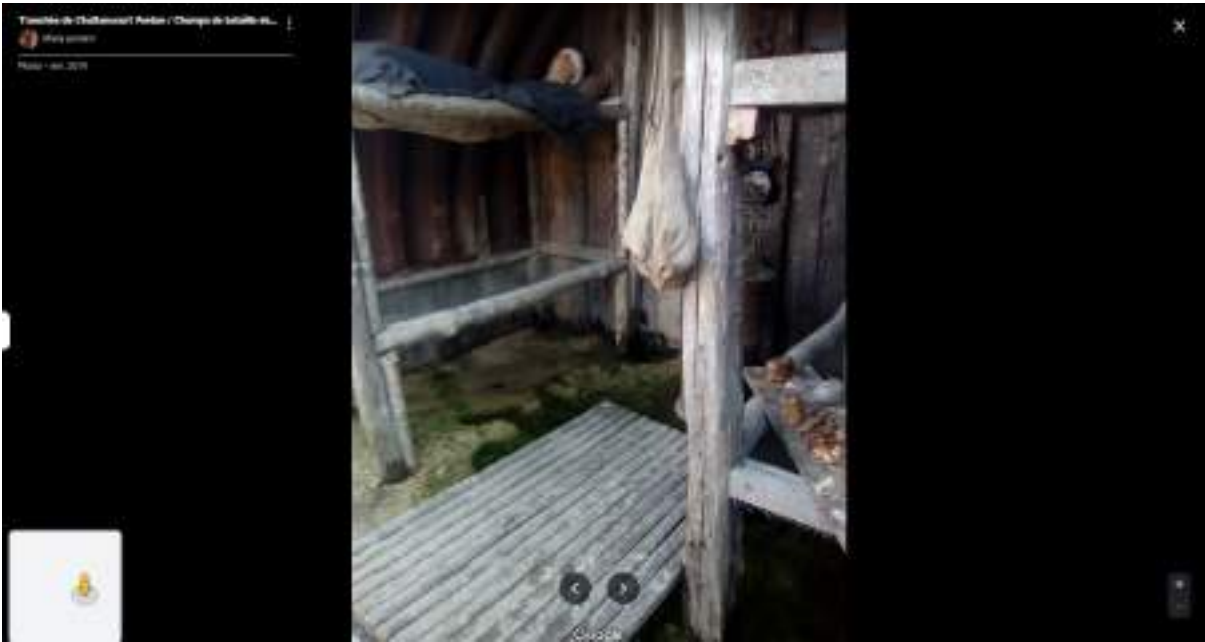
2022



2020



2019



2018



Le tronçon qui mène à la tranchée de Chattancourt, en première ligne

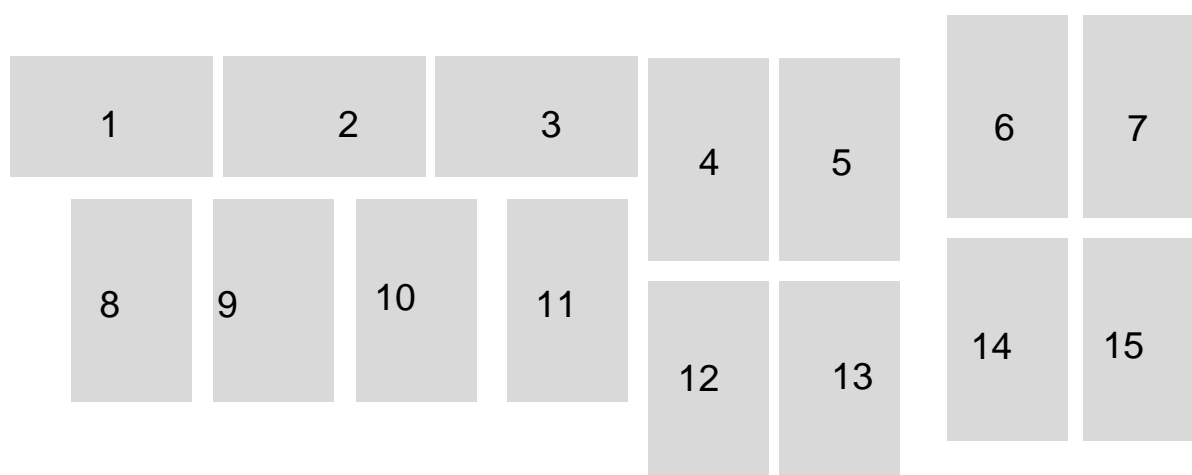
La visite se poursuit dans le tronçon qui mène en première ligne, à la tranchée de Chattancourt. Dans ce tronçon qui part de la Villa de la Dèche et qui mène après un passage couvert et un virage à la première ligne, le visiteur peut observer une série de panneaux dédiés à l'artillerie.

Un premier ensemble de panneaux, qui se trouvent en face de l'abri de repos, avant le passage couvert, présente les risques liés aux engins de guerre encore enfouis et à leur découverte.

Ce sont deux rangées de panneaux, l'une au-dessus de l'autre.



Schéma d'organisation des panneaux



De gauche à droite
Rangée du haut.



Panneau 1

Deux photos, à gauche des pommes de terre, à droite des grenades.

Légende :

20 septembre 2017 : 20 grenades en 4 jours de tri des pommes de terre !

Récoltées sur la côte 150 (c'est-à-dire au niveau de l'entonnoir "Maunoury"), en premières lignes 1914 et 1918 au-dessus de Vingré,

Ces pommes de terre ont la même taille que les engins explosifs chargés retirés par les trieurs manuels.



Panneau 2

Une photo d'obus dans l'herbe

Dessous une légende :

2019 (en gros) suivi de l'inscription "Danger ne pas toucher !" (traduite en anglais et allemand)



Panneau 3

photo similaire, un obus dans l'herbe à côté de ce qui ressemble à une grosse pierre.

Inscription 2019 placée en gros, en haut à gauche.

Dessous, inscription "Danger ne pas toucher !" (traduite en anglais et allemand)



Panneau 4

A gauche : Un panneau de texte présentant :
 Les derniers accidents
 Les mesures prises en Meuse ?
 Les bons réflexes

A droite : document original ([source : préfecture de la Meuse](http://www.prefecture-meuse.fr))



Panneau 5

4 extraits d'articles de presse relatant des accidents + Un visuel qui semble être ancien
 Source : préfecture de la Meuse

Ci-dessous, document original



110



Panneau 6

Un article relatant un évènement pendant lequel 5 démineurs furent tués par un obus allemand



Panneau 7

Un article relatant un événement similaire survenu en Belgique

[Extrait 20 mn / bfm](#)

**De gauche à droite
Rangée du bas**



Panneau 8 et 9

Deux photos d’obus, à priori le même mais sous deux angles différents. Le panneau 8 montre un plan rapproché de l’obus à côté duquel est posée une casquette. Le panneau 9, montre un plan plus large donnant à voir le contexte de découverte, un bois.

Ils portent l’inscription 08/2020 écrite en gros et surlignée en blanc



Panneau 10 et 11

Ces deux panneaux montrent les photos d’obus dans des champs de culture. Le panneau 10 propose un gros plan, le panneau 11 un plan plus large qui permet de voir le contexte de découverte des obus, dans un champ bordé au loin par un bois.

Ils portent la date 2018 et l’inscription “Danger ne pas toucher !” (traduite en anglais et allemand)



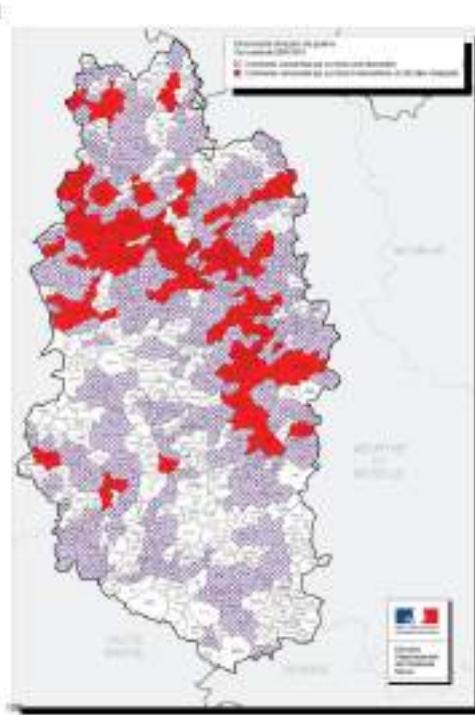
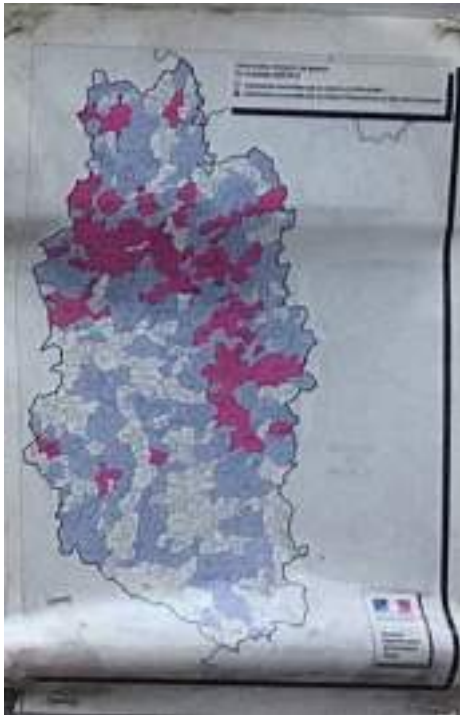
Panneau 12

Photo en gros plan de grenades avec la date 08/2020, écrite en gros et surlignée de blanc



Panneau 13

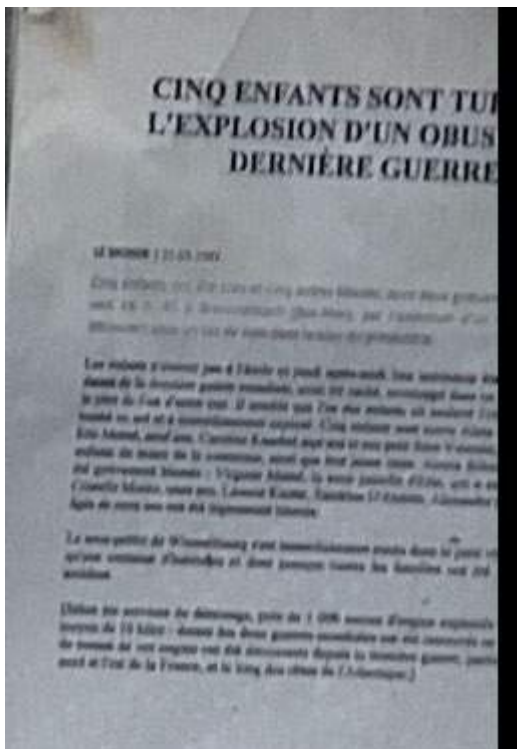
A gauche : Panneau de texte sur “Le risque découverte d’engins de guerre”
 A droite : document original ([source : préfecture de la Meuse](#))



Panneau 14

A gauche : Une carte présentant les découvertes d'engins de guerre entre 2005 et 2010

A droite document original ([source : préfecture de la Meuse](http://www.prefecture-meuse.fr))



Panneau 15

Article sur la mort de 5 enfants lors de l'explosion d'un obus de la dernière guerre.

[Extrait du journal Le Monde](http://www.lemonde.fr)

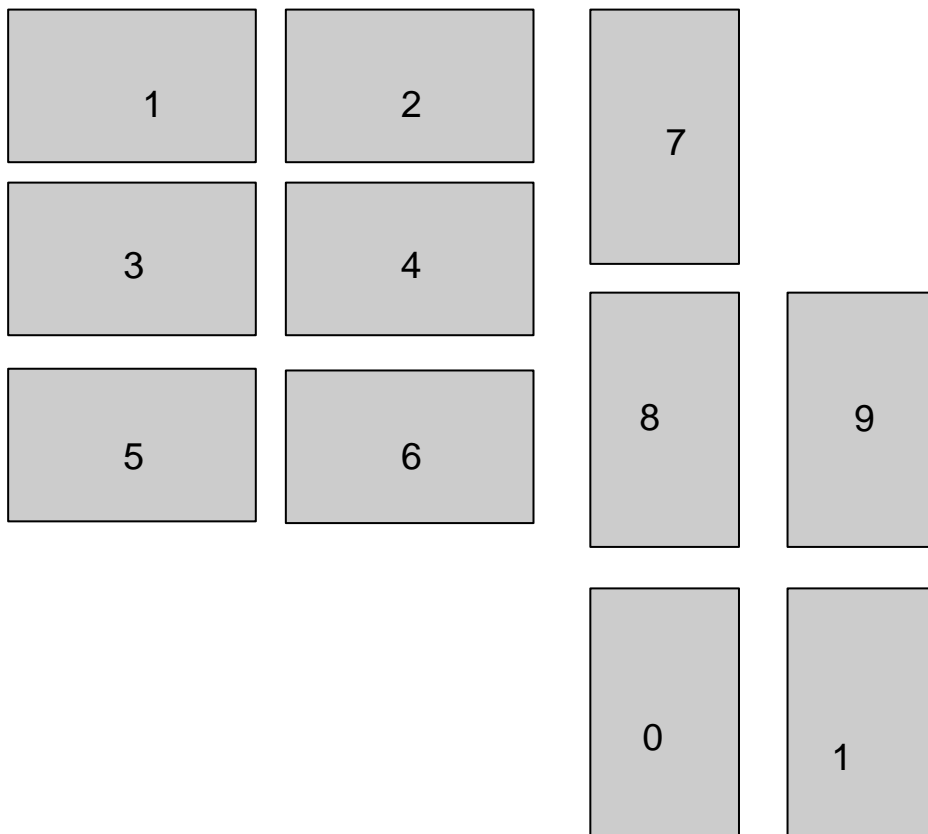
Sous le passage couvert



Sur la gauche : une série de 11 panneaux présentant diverses informations sur l'artillerie
Sur la droite : 5 panneaux, 6 grenades accrochées au mur et un objet non identifié.

Panneaux de gauche :

Schéma d'organisation des panneaux



Panneaux 1 à 6

Ces panneaux présentent des photos avec des inscriptions en allemand.



Panneau 1 : officiers allemands dans un abri de tranchée devant un arsenal de grenades et de cartouches. Inscription : kugelhandgranate

Panneau 2 : un soldat dans une tranchée avec une grenade à la main qu'il semble s'apprêter à lancer par-dessus les parois. Inscription : ?

Panneau 3 : Un soldat entouré d'artillerie, grenades comme celles exposées et 3 grenades d'un modèle particulier. Inscriptions : kugelhandgranate, Stielhandgranate

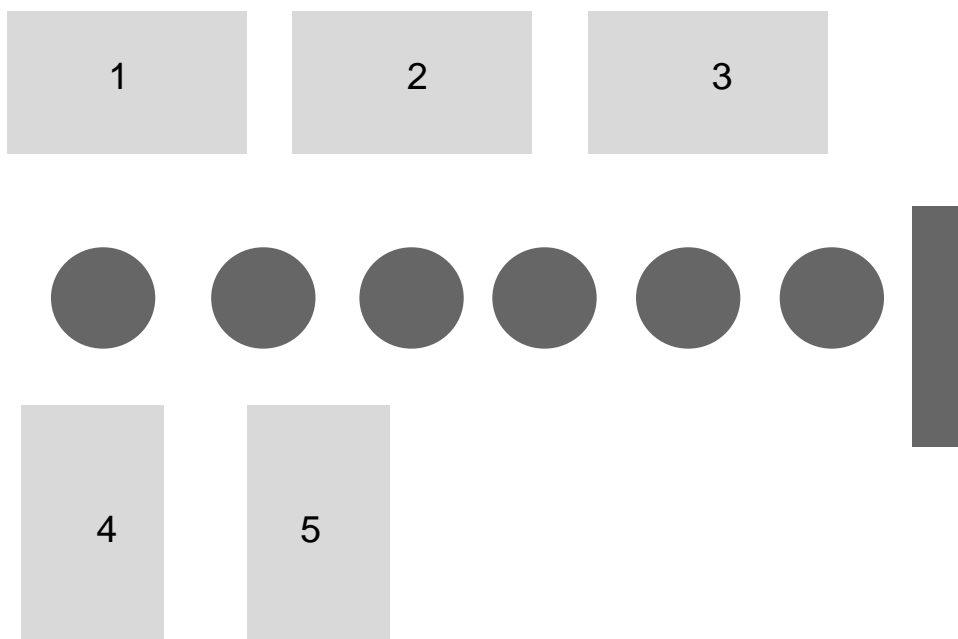
Panneau 4 : des soldats allemands dans une tranchée. Inscriptions : Stielhandgranate, Eierhandgranate

Panneau 5 : Soldat devant un abri s'apprêtant à lancer une grenade. Inscription : Eierhandgranate

Panneau 6 : Schéma descriptif d'une grenade modèle Citron foug

Panneaux de droite :

Schéma d'organisation des panneaux



Panneau 1

Ces grenades ont été découvertes par des cultivateurs autour de Chattancourt en 2017. Elles sont inertes. Mais attention, si vous trouvez un engin de guerre (Obus ou grenade) dans un champ ou dans la forêt, ne les manipulez jamais, ceux-ci peuvent présenter un réel danger. (traduit en anglais et en allemand)

Panneau 2

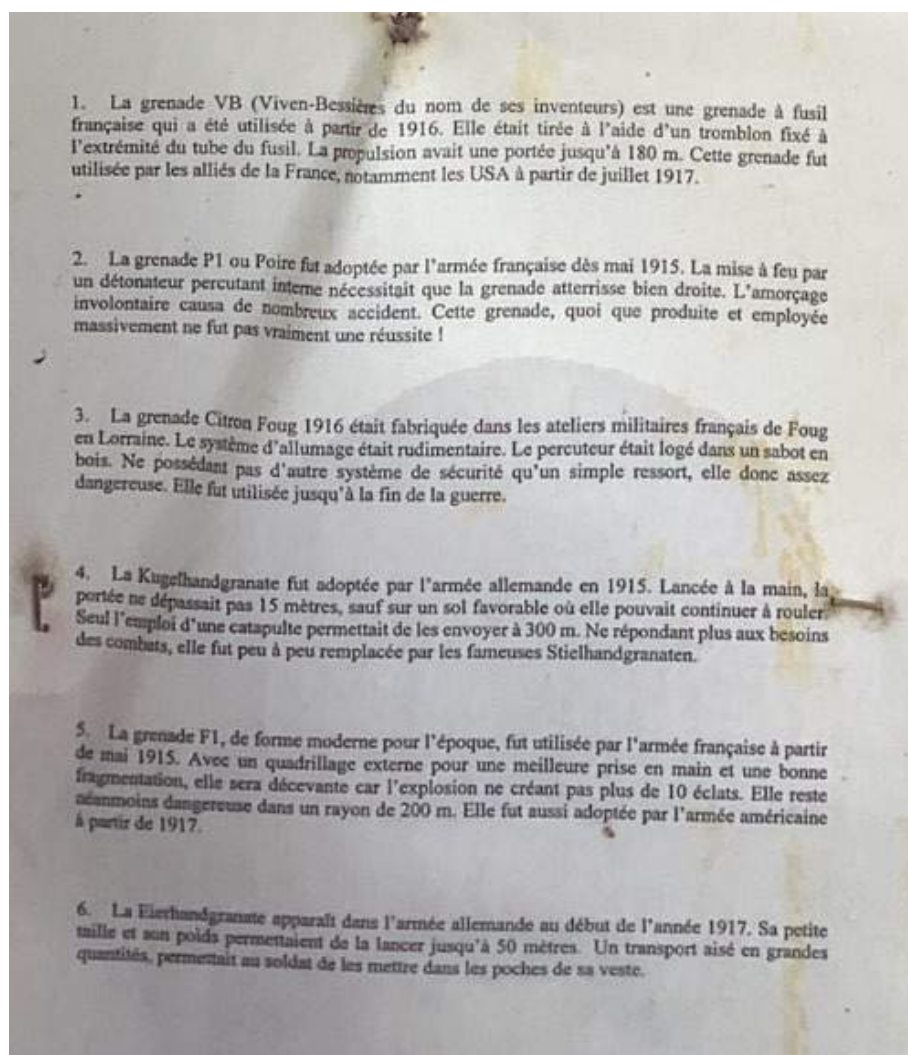
Ce visuel est une affiche produite par le centre de déminage de Metz, il est repris dans les documents de la série de panneaux qui se trouvent sur le mur gauche, extrait du fascicule de la préfecture de Meuse.

Panneau 3

Visuel qui semble être un visuel officiel produit par la préfecture, il prévient des risques et de la marche à suivre en cas de découverte.

Panneau 4

Il présente les grenades exposées au-dessus.

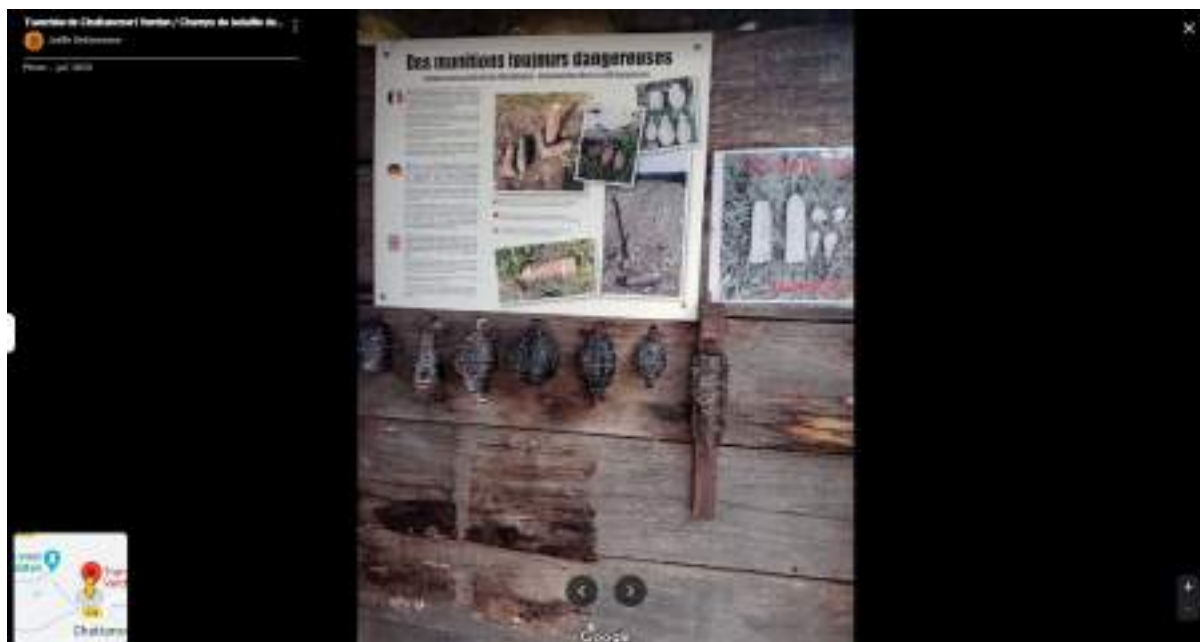


Panneau 5

Traduction du précédent en allemand

Note : pas de traduction en anglais

Note : sur une photo de 2022, on peut voir que les panneaux ont été modifiés



DES MUNITIONS TOUJOURS DANGEREUSES

Immer noch gefährliche Munition


Lors des deux guerres mondiales, le Nord-Est de la France a connu des bombardements intenses caractérisés par une utilisation massive d'obus, explosifs et à gaz, et de projectiles de plus petite taille comme les grenades. A l'arrière des lignes, des dépôts de munitions destinés à alimenter le front ont été mis en place.

Aujourd'hui encore, plusieurs départements de France, comme la Meuse, portent les traces de ces conflits et les découvertes de munitions de guerre, souvent encore actives, sont fréquentes lors de travaux agricoles ou forestiers.

La découverte d'un de ces engins peut représenter un réel danger de mort pour la ou les personne(s) présente(s) sur place, lorsqu'il y a manipulation.

En cas de découverte d'un engin de guerre, il faut adopter les bons réflexes : ne pas le déplacer, le localiser et aviser immédiatement la gendarmerie, la police ou la mairie. Les grenades présentées ci-dessous sont inertes.

Während der zwei Weltkriege hat der Nordosten Frankreichs intensive Bombenangriffe erlitten durch eine massive Einsetzung von Explosions-





2018



Suite de la visite -

A la suite du passage couvert, dans le virage, le visiteur peut découvrir en face de lui, le portrait d'un soldat tunisien, Othman Ben Arfa et sur sa gauche, d'un soldat américain, Andrew A. Capets



*Othman BEN ARFA
4e R.T.T*

Othman Ben Arfa est né en 1876 à Téboursook, dans le Nord-Ouest de la Tunisie alors protectorat français depuis 1881. Avant-guerre il se marie et aura une fille en 1910. En 1914, Othman Ben Arfa décide de s'engager dans le 4ème régiment de Marche des tirailleurs tunisiens. Durant toute la guerre, ce sont 38 521 tunisiens qui seront envoyés sur le front français. Le 11 août 1917, le régiment qui a été embarqué en camion arrive en Meuse. A partir du 18, il

prend position à Chattancourt. Le 20 août 1917, à 4h40 est lancée la grande offensive. Pendant cette attaque, plusieurs dizaines de tirailleurs sont tués ou portés disparus dont Othman Ben Arfa. Il repose aujourd'hui dans la Nécropole nationale de Chattancourt (carré musulman, tombe 54).

En bas de panneau, on peut voir un "casque français de couleur moutarde pour les tirailleurs".



*Andrew A. CAPETS
313th M.G. Bn*

Andrew Albert Capets est né le 29 novembre 1895 à Tyrone en Pennsylvanie. Ses parents originaires de l'Europe de l'Est ont immigré aux Etats-Unis avant sa naissance. Après une période d'entraînement au Camp Lee en Virginie, il est incorporé dans la compagnie C du 313th Machine Gun Battalion de la 80ème Division américaine. Le 24 mai 1918, Andrew embarque avec ses compagnons sur l'USS Mercury en direction de la France. Il connaît son baptême du feu en Artois durant l'été 1918. En septembre 1918, Andrew arrive à Chattancourt. Son unité se positionne sur la colline de Mort-Homme. Il

participe à la grande offensive Meuse-Argonne. Sorti indemne des combats, Andrew retourne dans son pays le 21 mai 1919 à bord du USS New Jersey. Après la guerre, il se marie et aura neuf enfants. Andrew A. Capets décède le 2 mai 1976.

En bas de panneau, on peut voir les "plaques d'identité d'Andrew A. Capets".

Tranchée de Chattancourt et poste d'écoute

Après le virage consacré à l'artillerie et au portrait d'Othman Ben Arfa et de Andrew A. Capets, le visiteur arrive dans la tranchée de Chattancourt, signalée par un panneau en bois.



Au-dessus de ce panneau, on aperçoit des sacs de terre recouverts d'herbe et au loin, des barbelés représentant probablement le no man's land.



Nous sommes en première ligne. A l'entrée de la tranchée, dans l'angle de gauche, un petit boyau au fond duquel on peut apercevoir un panneau en bois "poste d'écoute" avec une flèche indiquant la direction.

Le visiteur peut rentrer dans le boyau, puis tourner à droite comme la flèche l'indique et se retrouve dans le poste d'écoute.

C'est un petit espace dont les murs sont faits de planches en bois.

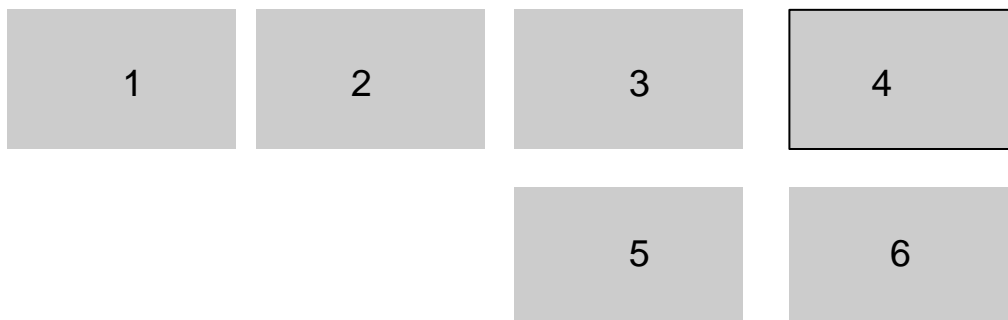
Sur le mur de droite, un faux pigeon dans une petite cage de bois accrochée au mur. Au sol, des caisses en bois, l'une est posée sur le sol, l'autre sur deux chaises en bois et en paille. Au mur sont accrochées une gourde et une lanterne.

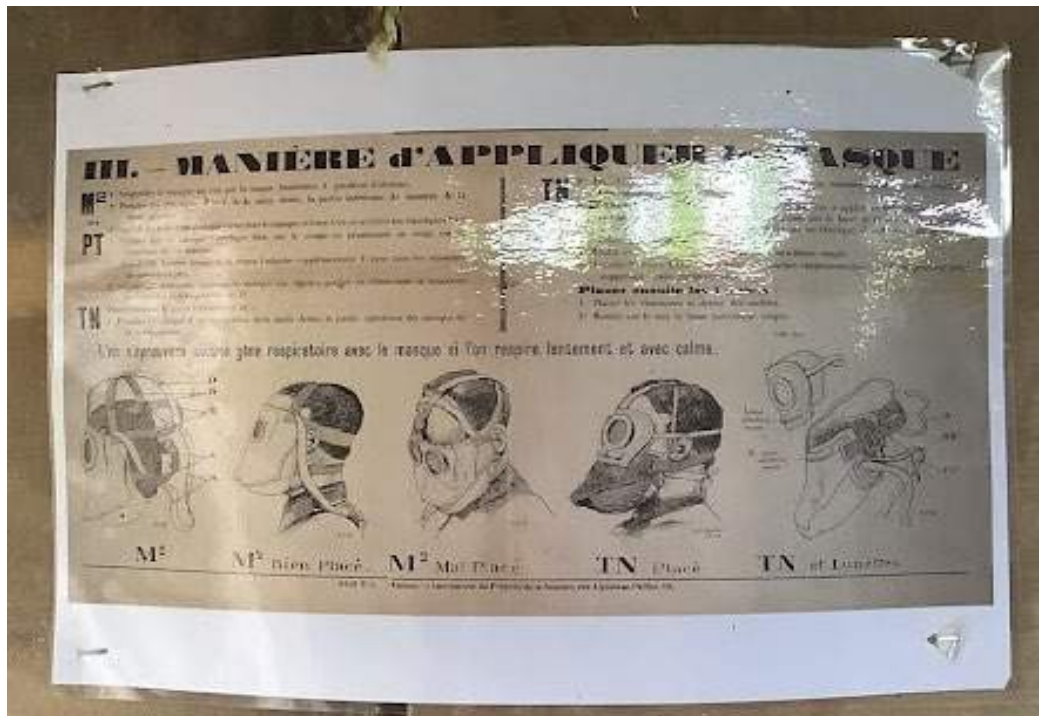


En face des sacs de terre et une plaque en métal avec un orifice permettant d'observer le champ de bataille tout en étant à l'abri. Dans le coin gauche, une cloche en métal, c'est une cloche d'alerte au gaz. Dans le coin droit, un périscope accompagné d'une photo ancienne montrant un soldat allemand en première ligne avec la légende "*tireur d'élite allemand*".

Sur le mur de gauche, des panneaux et au sol une caisse en bois.

Schéma d'organisation des panneaux





Panneau 1 (ci-dessus)

Panneau d'époque qui semble tiré d'un manuel militaire titré "Manières d'appliquer le masque". Le panneau présente la marche à suivre pour mettre le masque à gaz de manière correcte et en bas de page, des croquis montrant si le masque est bien mis ou non.

Panneau 2

Chattancourt, le 27 novembre 1915

"Sur tous les objets de métal, l'action du gaz est visible. Les cloches d'alarme sont toutes vertes, de même que les étuis de cartouches, les poignées de baïonnette, les crochets et les boutons de laiton. L'acier des culasses de fusil est oxydé et terni. Les gamelles et les plats de campement sont bleus. Le tabac, imprégné de chlore est infumable. Au fond de la tranchée, des rats crevés, premières victimes du gaz".

Caporal Chailley, 34e RIT

Panneau 3

Chattancourt, le 26 novembre 1915

"A 5 heures du soir, on n'y voyait déjà plus, le service de nuit venait d'être pris et je causais avec le sergent Bonn près de mon abri. Tout à coup, un homme du poste d'écoute de gauche se précipite sur nous, essoufflé : Mon adjudant, les gaz ! En même temps, la nappe arrivait, nappe épaisse, jaunâtre, suffocante, pouvant avoir trois mètres de haut."

Adjudant Sougeux, 34e R.I.T.

Panneau 4

Cloche d'alerte au gaz

Cette cloche servait à prévenir les soldats en cas d'attaque au gaz. Dès qu'elle retentissait, les soldats devaient impérativement mettre leurs masques à gaz.

Le vendredi 26 novembre à 17h07, les lignes françaises du secteur de Verdun subissent leurs premières attaques au gaz (attaque de chlore). Cette dernière vise particulièrement les villages de Béthincourt, Cumières et Chattancourt.

Les soldats français du 34e RIT et du 164e RI ont été surpris et n'ont pas eu le temps de mettre correctement leurs masques à gaz. On dénombre une centaine de morts le soir du 26 novembre. Plus de 200 soldats vont être évacués vers les hôpitaux, Dans les jours qui suivent, beaucoup d'entre eux vont mourir des suites de leur intoxication.

Panneau 5

Chattancourt, le 26 novembre 1915

“Je n’oublierai jamais l’horrible nuit du 26 au 27 novembre 1915. A partir de 9h du soir, et jusqu’au lendemain, nous n’avons cessé de soigner les malheureux qui nous arrivaient, toussant, vomissant à demi-morts de froid. Ne disposant que de moyens réduits, nous nous efforçons de calmer leur toux par de la tisane en attendant leur évacuation.

Soldat Thuillier, 34e RIT

Panneau 6

Chattancourt, le 27 novembre 1915

“Dès que le 2e bataillon eut relevé le 3e, il se mit à la recherche des morts. On en retrouva dans les abris, dans les tranchées et cramponnés aux barbelés. Tous avaient les yeux exorbités, la face horriblement torturée, le sang sorti par le nez, la bouche et les oreilles“.

Soldat Demigneux, 34e RIT

Note : les panneaux sont traduits en allemand mais pas en anglais.

La tranchée de Chattancourt

La tranchée de Chattancourt est une tranchée de première ligne. La paroi qui se trouve en avant est constituée de planches en bois, celle qui se trouve à l'arrière est faite de fascines. En haut des parois, des sacs de terre. Le sol est constitué de planches en bois. Deux échelles, l'une dans un modèle très rudimentaire, constituée de planchettes carrés clouées sur deux branches d'arbres, l'autre, les mêmes planchettes carrées sont incorporées dans un système plus élaboré constitué de deux tasseaux.



Une sorte de banquette en bois maintenue par des rondins est installée aux pieds de la paroi avant. Elle sert aux visiteurs et reconstituteurs à se mettre à la hauteur des plaques d'observation en métal situées en haut de la paroi. Celles-ci, au nombre de 4, servent à observer le champ de bataille et la position de l'ennemi. Y sont posées deux dalles de ciment et une caisse en bois.

Devant la tranchée, le visiteur peut voir un no man's land reconstitué. Il est constitué de gravier clair, au sol sur lequel sont installés des objets : barbelés, queues de cochons, pelle, casque posé sur un bout de baïonnette sortant du sol ...

Au bout de la tranchée, on trouve une mitrailleuse sous un abri fait de rondins de bois. Au sol, sur la droite, une caisse en bois probablement destinée aux munitions et au fond de l'abri est accrochée une gourde ainsi qu'une petite gamelle métallique.



Note : sur les photos des avis google, on peut voir l'évolution de la scénographie. En 2020, il y avait des panneaux dans la première ligne. Ils ont donc été enlevés entre 2020 et 2021.



2018



Espace entrepôt d'objets trouvés

La visite se poursuit, au bout de la tranchée, sur la droite. Le visiteur sort de la tranchée pour entrer dans un nouvel espace. Un chemin se déroule devant lui, en direction de la reconstitution du campement français. Avant d'arriver à ce campement, sur la droite, sous un abri constitué d'une tôle métro, le visiteur peut découvrir un ensemble d'objets posés sur des planches en bois. Ces objets sont pêle-mêle. Il n'y a pas de panneau indiquant leur origine, ce sont des objets trouvés dans les alentours par les agriculteurs. Les objets sont en mauvais état, le métal est rouillé, la plupart ne sont pas intacts.



La reconstitution du cantonnement

Le visiteur entre ensuite dans l'espace de reconstitution du campement. Il est signalé par un panneau indiquant “ *Reconstitution d'un cantonnement français 14/18*”.

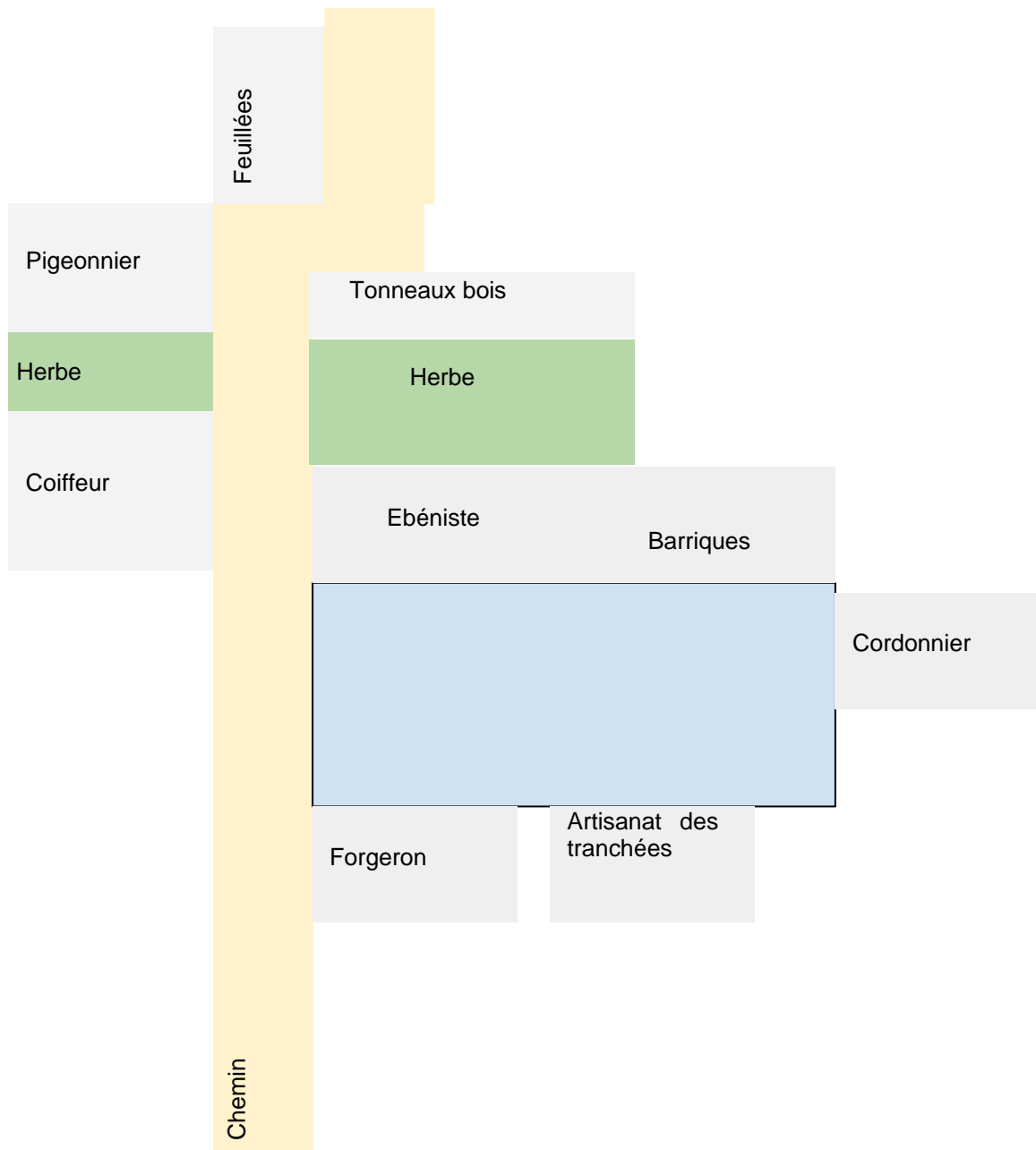
Dans cet espace, le visiteur peut observer plusieurs petits espaces thématiques ou ateliers, présentant des métiers :

- l'ébéniste
- le forgeron
- le cordonnier
- l'artisan / artisanat des tranchées
- le coiffeur
- le pigeonnier

On trouve également un ensemble de barricades en métal et un ensemble de barricades en bois protégées par une demi-tôle métro. Les bordures du chemin sont réalisées selon la même méthode que pour réaliser les fascines.



Plan de la reconstitution du cantonnement français 14/18



Le forgeron



Cet espace est à moitié ouvert.

Le panneau d'indication est apposé sur la paroi de gauche (si l'on est en face) mais est également visible depuis le chemin.

Sous ce panneau, deux reproductions de photographies anciennes montrant des forgerons pendant la guerre.

On peut observer dans l'abri de nombreux objets liés au métier de forgeron. Un tabouret en bois sur lequel est posé une grosse pince en métal, au mur, des éléments de sellerie, des chaînes rouillées, des lanières de cuir, une lanterne, un tablier, une petite étagère de bois sur laquelle sont posés deux récipients en métal rouillés. On peut également

observer un poêle avec à ses pieds une grosse bouteille en verre, un tronc sur lequel est positionnée une enclume.

Artisanat des tranchées





Dans cet espace, un mannequin représentant un soldat en tenue d'époque est assis sur une caisse en bois, devant une table de bois.

En haut à droite est affiché un panneau présentant la thématique de l'abri et quelques informations sur l'artisanat des tranchées.

A droite du soldat, une caisse et contre la paroi de droite, une banquette en bois sur laquelle sont exposés des objets réalisés à partir d'éclats d'obus.



Artisanat de tranchée

Pendant les séjours à l'arrière, les soldats cherchent à s'occuper l'esprit et à tromper l'ennui. La grande majorité d'entre eux sont des travailleurs manuels : paysans, artisans ou bien encore ouvriers dans une moindre mesure. C'est ainsi que vont se créer sur les cantonnements, de petits ateliers de production d'artisanat de tranchée. Parallèlement un commerce voit le jour, les soldats les moins doués achetant quelques souvenirs aux plus habiles. Les matériaux

utilisés sont, la plupart du temps, issus de la récupération prélevée directement sur le champ de bataille (douilles, balles, éclats d'obus, boutons, morceaux de bois...). Le métal étant réutilisé du côté allemand du fait de pénuries, ce matériau est cependant moins présent dans l'artisanat de tranchée allemand.

Ainsi les soldats fabriquent coupe-papiers, vases, porte-plume, cannes, briquets, encriers, bagues, bracelets, vide-poche et parfois même de petites horloges. Ces œuvres sont souvent décorées. On peut y trouver parfois, un nom, une date ou un lieu de bataille.

A côté du texte, 4 reproductions de photographies anciennes. En haut à gauche, un soldat tenant un éclat d'obus travaillé et à droite, un soldat attablé devant une table en bois en train de travailler un objet, observé par deux autres. En bas, à gauche, une photo de groupe de soldats

artisans allemands et à droite, trois soldats en train de sculpter des objets. Au milieu et autour de ces photos, des gros plans d'objets : 3 bagues, un porte-plume, un coupe-papier.

Le texte est traduit en allemand et en anglais.

Le cordonnier

Au fond de ce petit espace, se trouve le cordonnier. A l'entrée, on peut découvrir deux portraits de soldats français :



*Sulpice BOURVEN
48e R.I*

Mobilisé à l'âge de 19 ans, Sulpice Bourven quitte son Finistère natal pour rejoindre le 48e régiment d'infanterie de Guingamp. A la suite d'un entraînement intensif, il est envoyé sur le front de Verdun dès le début de la bataille. Le 1er juin 1916 au soir, il est blessé grièvement en première ligne, devant Chattancourt. S'en suivent six mois de convalescence à l'issue desquels il rejoint l'Armée d'Orient et combat entre Grèce, Macédoine et Serbie jusqu'à la fin de la guerre. Après l'armistice, il se marie et devient facteur. Sulpice Bourven décède en 1981.

En bas de panneau, nous pouvons voir la reproduction d'une "Carte d'ancien combattant".

*Antoine MEJEAN
311e R.I*

Antoine Mejean est né en 1877 à Saint Etienne du Valdonnez en Corrèze. Il est l'aîné d'une fratrie de sept enfants. Antoine se marie et a un fils en 1906. Peu avant la guerre, son épouse décède le laissant désormais seul pour élever son fils. Antoine Mejean est mobilisé dès le début de la guerre. En 1915, son régiment, le 311e régiment d'Infanterie, combat en Meuse notamment devant Saint-Mihiel. En juin 1916, après un séjour de près d'un an passé à Regniéville, sur le saillant de Saint-Mihiel, le 311e R.I vient occuper les tranchées du versant sud de la colline du MortHomme. Le 17 juin, le régiment subit un violent bombardement. C'est au cours de ce pilonnage intensif que le soldat Mejean est tué entre Chattancourt et la colline du MortHomme. Dès lors, son fils se retrouve orphelin. Lors de la Première Guerre mondiale, la famille Mejean a payé un lourd tribut, trois de ses fils ayant été tués et deux autres grièvement blessés. A ce jour, le corps d'Antoine Mejean n'a jamais été retrouvé.

En bas de panneau, nous pouvons voir la reproduction d'une "Cartouchière française modèle 1905".



Dans le petit atelier du cordonnier, au centre se tient un soldat attablé devant une machine à couture. Il semble être en train de réparer une chaussure.

Derrière lui, sur sa droite, une autre machine à couture ancienne sert de table de stockage et des objets sont posés dessus : bouteille en verre, chaussure et autres objets en métal. Autour de lui, de nombreux objets sont accrochés sur les murs et posés sur le sol. On peut y distinguer des chaussures dont un gros tas positionné à l'entrée, devant le visiteur, certaines sont accrochées aux murs. On peut voir également des lanières de cuir, des chaînes, une bouteille en verre, un seau en métal, une lanterne dans le fond,

Sur la gauche, un panneau présentant le métier de cordonnier.



Cordonnier

Dans chaque cantonnement, on trouve un cordonnier militaire qui répare les brodequins, les bottes ou les équipements en cuir qui ont été abîmés lors des combats. Les Français sont équipés de brodequins de divers modèles en usage dans l'armée. A la mobilisation, ils ont des guêtres en cuir qui procurent une protection contre la boue. Dès la fin 1914, ceux-ci sont remplacés par des bandes molletières. De leur côté, les Allemands sont chaussés de bottes, mais la pénurie de cuir va les obliger à adopter à leur tour, à la fin du conflit, des brodequins et des bandes molletières. A leur arrivée

en France, les Américains, ont des brodequins et des guêtres en toile, mais la réalité de la guerre des tranchées, va les obliger, eux-aussi, à adopter des bandes molletières.

Afin d'éviter d'abîmer trop rapidement les semelles et de gagner en adhérence, notamment sur les sols boueux, les brodequins et les bottes sont cloutés. On peut trouver aussi dans les équipements militaires, quelques exceptions, comme les semelles en bois.

Sur le côté du texte, plusieurs reproductions de photographies anciennes et deux modèles de brodequins, l'un français, l'autre allemand. Les photographies montrent un cordonnier posant pite à la bouche et tasse à la main, les deux autres montrent l'une 4 hommes posant devant une petite table sur laquelle s'amoncellent des objets et l'autre, 2 hommes travaillant sous un abri en bois dans la forêt.

Les textes et légendes sont traduits en allemand et en anglais.

Note : sur une photo prise par un visiteur en 2022, la scénographie a changé. Le mannequin n'est plus le même, il tient à présent un marteau dans ses mains. La table a été décalée sur la droite de l'abri.



En août 2019, il n'y avait pas de mannequin.





Les barriques en métal et le pulvérisateur



A gauche de la reconstitution du cantonnement, se trouvent l'ébéniste ainsi qu'un ensemble de barriques en métal et un pulvérisateur.

Les barriques sont protégées par une demi- tôle métro. On peut y lire les dates postérieures à la guerre (1921, 1934). Aucun panneau n'explique leur nature et leur raison d'être.



Le pulvérisateur est posé sur un rouleau de fils barbelés. Il est accompagné d'un panneau :

Pulvérisateur type "Vermorel"

Ce pulvérisateur à dos était initialement prévu pour un usage agricole.

Sa conception simple repose sur un réservoir rempli de liquide mis sous pression par l'action d'une pompe manuelle.

Avec l'apparition des gaz, ce matériel sera mis en dotation dans l'armée française. Il sera rempli d'une solution neutralisante d'hyposulfite de sodium contre le chlore ou d'une solution à base de chlorure de chaux contre l'ypérite

(gaz moutarde), cela afin de décontaminer après chaque attaque au gaz les endroits confinés, comme les abris, les sapes ou les tranchées.

Sur la droite du texte, 4 reproductions de photographies d'époque montrant des soldats tenant ce pulvérisateur, portant parfois le masque. On trouve aussi un croquis en noir et blanc d'un soldat masqué portant ce pulvérisateur.



L'ébéniste



Cet abri présente l'ébéniste. Le mannequin se trouve sur la gauche, à côté d'un atelier en bois. Autour de lui, des poutres, des planches et des instruments pour travailler le bois.

Note : sur les photos prises par les visiteurs en 2022, la scénographie a été modifiée. Il s'agit à présent du menuisier. Le mannequin a changé. Il porte à présent une blouse blanche et il est en train de scier du bois. Un panneau a été rajouté.



Le coiffeur



Le coiffeur ne se trouve pas dans l'ensemble présenté ci-dessus. Il se trouve un peu plus loin, le long du chemin sur la gauche cette fois.

Dans cet espace, à demi-ouvert, le visiteur observe une chaise sans dossier, au sol une bassine en métal contenant une boîte en carton, celle d'une tondeuse ancienne. Autour, il y a des cheveux sur le sol, comme si la coupe venait d'être réalisée. Derrière la chaise, on peut voir accroché au mur une serviette et une petite étagère sur laquelle se trouve une autre tondeuse, du même modèle que celui qu'on voit sur la boîte. Il y a également un miroir sur le mur d'en face et un panneau.

Texte panneau



Coiffeur

Quand les soldats quittent les tranchées, ils retournent à l'arrière et peuvent enfin se laver et se changer. ils en profitent également pour se faire couper la barbe et les cheveux.

Les poux font partie du quotidien des soldats : ils infestent les cheveux ainsi que toutes les autres zones pileuses des combattants. Les Poilus les surnomment les "totos". Les poux sont responsables de la "fièvre des tranchées" qui cause des maux de tête, de la fièvre et des douleurs musculaires. Ainsi le passage chez le coiffeur pour le soldat devient évident pour des raisons d'hygiène et de santé.



A droite du texte, 8 reproductions de photographies anciennes, 7 montrant des hommes se faisant raser barbes et cheveux dans différentes conditions, généralement à l'extérieur et non pas dans un abri comme présenté dans la scénographie. La dernière photo montre des hommes posant devant un bâtiment où se trouve un panneau "coiffeur".

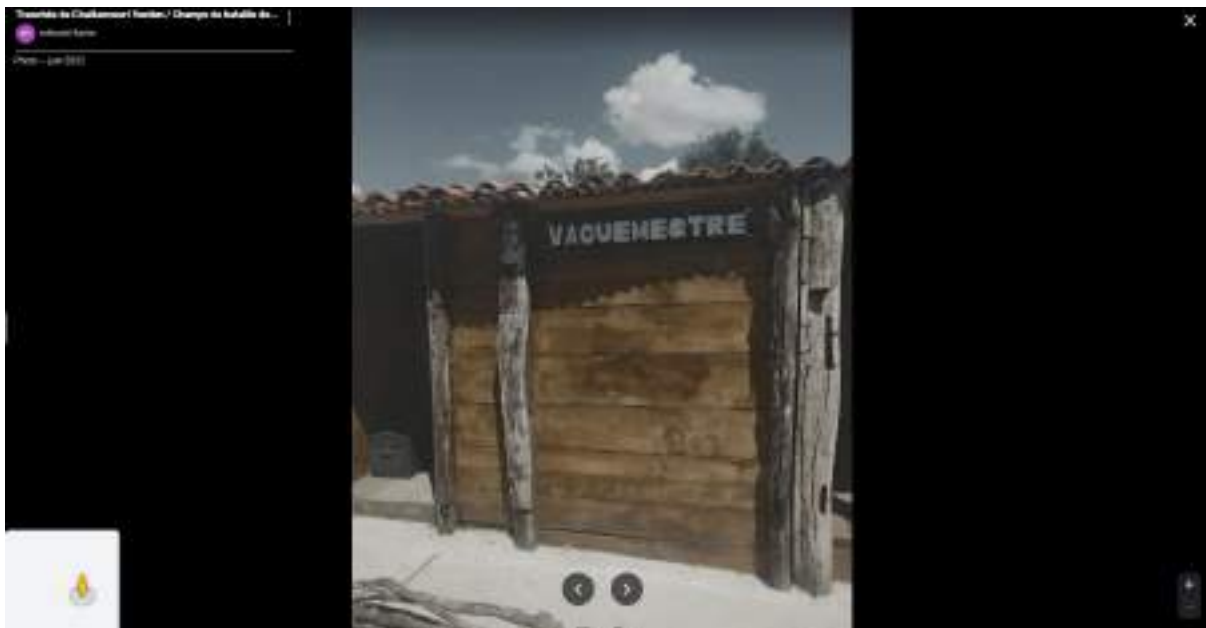
Note : un deuxième panneau a été rajouté en 2022, il s'agit de la traduction du panneau français en allemand.

2020



Note : de nouveaux abris semblent avoir été mis en place en 2022

Le vaguemestre : Il s'agit d'un soldat en charge du courrier. On peut l'observer dans un abri au fond duquel se trouve une table en bois surmontée de casiers de tri du courrier.



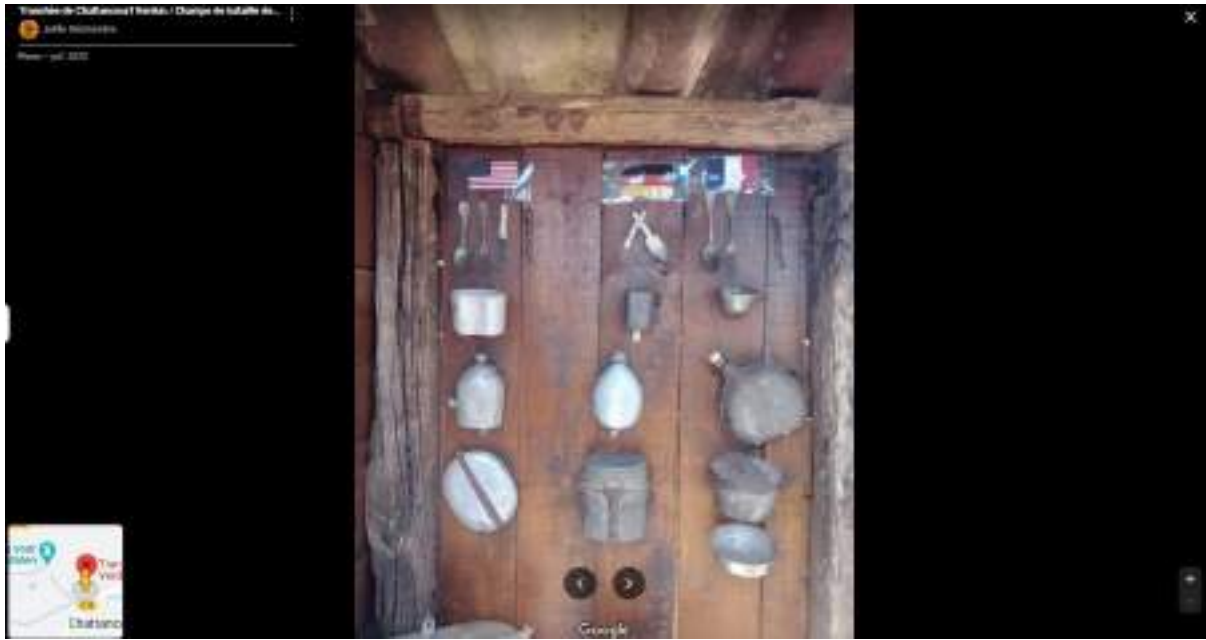


Le boucher



Un primeur et un abri exposant des gourdes





2018



Boyau de Cumières et boyau de la Claire

Le boyau de Cumières est la dernière partie du parcours. Il commence au niveau du pigeonnier, signalé par un panneau en bois, accroché sur le côté du pigeonnier.

En face du panneau, sur la paroi, 3 panneaux présentant des reproductions de photographies anciennes avec une légende écrite à la main. Ces photographies sont toutes datées de 1917, prises dans le secteur de Verdun. Elles montrent les destructions engendrées par les combats.

Schéma disposition des panneaux





Panneau 1 : Septembre 1917 -
Les ruines du village de
Cumières - Secteur Verdun



Panneau 2 : Septembre 1917 -
Le Village de Forges et les
positions allemandes (secteur
Verdun)



Panneau 3 : Septembre 1917.
Côte de l'oie et bois des
Corbeaux - secteur Verdun

Le parcours se poursuit vers les feuillées, appellation des latrines de l'époque. A l'entrée, deux portraits de soldats, René Lisbonne et César Vangeluwe.



*René LISBONNE
254e R.I.*

Avant-guerre, René Lisbonne est un éditeur reconnu. Officier de réserve, il est rappelé dès la déclaration de la guerre. Après avoir combattu deux ans dans l'Aisne, il arrive dans le secteur de Chattancourt en avril 1916. Le capitaine Lisbonne est le dernier gradé à avoir défendu le village de Cumières ou il sera fait prisonnier et passera le reste de la guerre en captivité. Pendant la seconde guerre mondiale, il rejoint la Résistance. Arrêté et torturé, René Lisbonne, résistant de confession israélite, décède en 1943 au camp de concentration de Natzweiler-Struthof.

En bas de panneau, on peut observer le “Sabre de parade de René Lisbonne”.

*César VANGELUWE
165e R.I.*

Bien qu'il soit né à Anvers en Belgique, César Vangeluwe est originaire de Mouvaux dans le Nord de la France. En 1903, il effectue son service militaire pour une durée de 3 ans dans le 94e R.I. Rendu à la vie civile, il se marie et aura des jumeaux. Rappelé en août 1914, comme la plupart des réservistes, César Vangeluwe se retrouve incorporé au 165e R.I. Dès le début de la guerre, le régiment combat dans le secteur de Verdun. En avril 1915, il est transféré dans le secteur de Chattancourt avec pour objectif de tenir le moulin de Raffécourt qui se situe sur la route de Forges à Béthincourt. Le 7 juin 1915 à 12h30, le 165e RI subit un bombardement intense. A 15h30, les Allemands lancent une offensive en direction du moulin de Raffécourt. Les Français ripostent et réussissent à repousser l'ennemi. Pendant ce combat, César Vangeluwe est tué ainsi que plusieurs de ses camarades. Son livret militaire et ses effets personnels sont renvoyés à la famille. A titre posthume, il est décoré de la croix de guerre avec étoile de bronze et de la médaille militaire. César Vangeluwe repose dans la nécropole nationale de Chattancourt (tombe 1257). Son livret militaire ainsi que ses médailles sont actuellement exposés dans notre musée.

En bas de panneau, à gauche du texte et sous la photo de César Vangeluwe, on peut voir une reproduction du “Livret militaire de César Vangeluwe”.

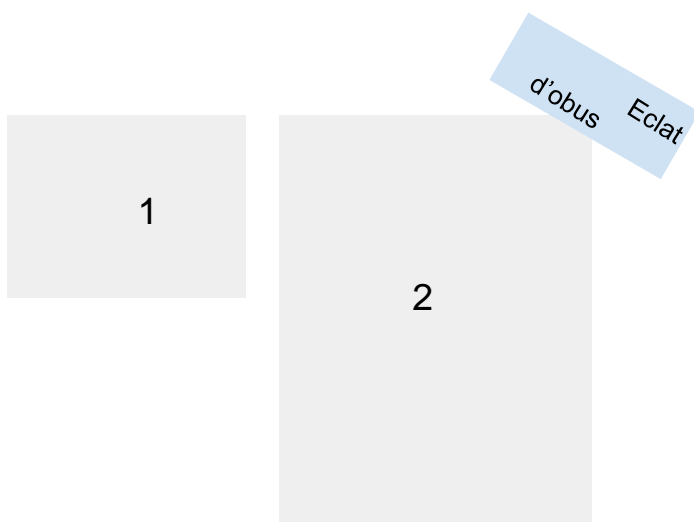


Le visiteur peut ensuite entrer dans les feuillées, un tout petit espace dont les parois sont faites de planches en bois et le toit de tôles. On peut y voir une banquette avec trois trous. Au milieu, est accrochée une lanterne et ce qui semble être un journal abîmé.

Le boyau continue, à droite des feuillées. Un panneau “Boyau de la Claire” avec une flèche directionnelle ainsi qu’une gourde, une vieille pince en métal, un petit récipient en métal et une lanterne sont accrochés à la paroi. Le visiteur tourne donc sur la gauche, puis sur la droite

Il arrive ainsi dans la dernière partie, le boyau de la Claire. Une lanterne est accrochée. Le visiteur peut consulter les derniers panneaux du parcours.

Une première série de deux panneaux accompagnés d’un éclat d’obus.





Panneau 1

C'est une reproduction d'une photographie ancienne, montrant 3 soldats sur le champ de bataille devant un obus de gros calibre sur lequel est posé un plus petit. La légende manuscrite indique "Septembre 1917. Un obus de 3807 et 77. Secteur côte de l'oie. Verdun".

Au niveau du panneau 2, se trouve un éclat d'obus.



Panneau 2

Eclat d'un obus allemand de 38 cm de diamètre

Cet éclat d'obus allemand a été retrouvé à la sortie de Chattancourt, en direction du Mort-Homme par un cultivateur en 2016.

Il s'agit d'un morceau d'obus allemand de 38 cm (de diamètre).

Dès le 25 février 1915, le canon allemand de 38 cm SKL /45 du bois Muzeray tirait sur la rive gauche de la Meuse. Ce canon se situait à une quarantaine de kilomètres de Chattancourt ! Ce canon porte le surnom de Langer Max.

A partir de 1916, les tirs de 38cm ont été sporadiques. Destiné à l'origine comme le canon de Marine, le 38 cm SKL /45 est le plus gros calibre à longue portée qui a été utilisé pendant la bataille de Verdun. Il y aura en tout trois Langer Max qui vont tirer sur les positions françaises pendant la bataille de Verdun : Bois de Muzeray, Bois de Warphemont (Duzey), Ferme Sorel. La couleur jaune est utilisée pour les obus explosif de 38cm SKL /45.

(Don famille Watrin)

En bas de panneau, on peut voir la reproduction d'une photographie montrant plusieurs soldats posant devant un obus similaire. Sur l'obus sont indiquées la longueur 1,560 et le diamètre 0,38. La légende indique : "Obus de 38 cm allemand, non éclaté aux environs de Verdun en 1915".

Deuxième série de panneaux :

Schéma organisation des panneaux

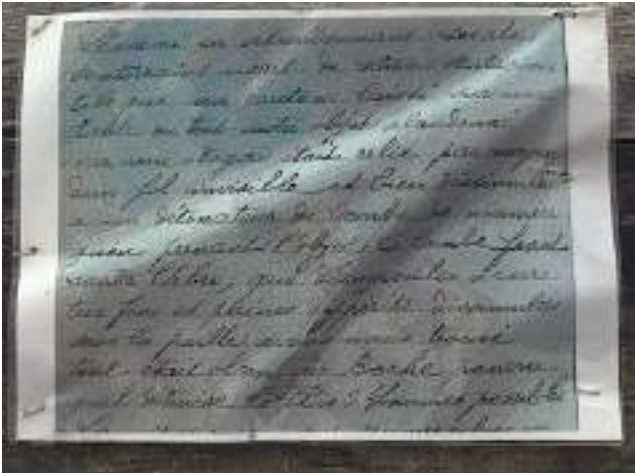


Panneau 3

Reproduction d'une photographie ancienne montrant des soldats et des chiens avec la légende "Chien de Tranchée mars 1918".

Panneau 4

Soldats dans les tranchées



Panneau 5

Extrait de carnet ou de journal de tranchée ?

Texte : *L'ennemi en abandonnant les abris souterrains usait de certains stratagèmes tels que un couteau laissé sur une table ou tout autre objet abandonné sur une étagère était relié par moyen dun fil invisible et bien dissimulé a un détonateur de bombe de manière qu'en prenant l'objet la bombe faisait sauter l'abri ; que d'ampoules a verre très fin et pleines d'yspérite dissimulées sous la paille avons nous trouvé tout était bon au Boche pourvu qu'il détruise le plus d'hommes possibles"*



Panneau 6

Reproduction d'une photographie ancienne montrant des soldats allemands en première ligne en train d'actionner une mitrailleuse.



Panneau 7

Reproduction d'une photographie ancienne montrant un bout de tranchée avec la légende "Octobre 1915".



Panneau 8

Reproduction d'une photographie ancienne montrant des ruines.

Légende : *“Les ruines du village de Chattancourt en 1916. Photo prise depuis un avion”.*



Panneau 9

Reproduction d'une photographie ancienne montrant des ruines.

Légende : *“Les ruines du village de Chattancourt en 1917. Photo prise depuis un avion.”*

Fin du parcours

La visite se finit à la fin du Boyau de la Claire, au niveau de l'entrée du parcours. Il repasse devant l'abri des malles à munition puis le visiteur se retrouve dans la cour, au point de départ.

Le musée

Le musée se trouve dans le bâtiment qui est à l'entrée du site et qui sert aussi d'accueil. Il n'y a qu'une seule pièce, dont la surface approximative est de 15 ou 20m carrés.

Le long du mur de droite, il y a une vitrine horizontale contenant des objets sur deux étages. On peut y voir en haut : des masques à gaz, une sacoche, et d'autres objets non identifiés. En bas, un équipement de soldat d'infanterie, une gourde, un carnet, une tasse en métal, ce qui semble être un journal d'actualité d'époque.

Pas de cartel ni de panneau d'information.



Au-dessus de la vitrine, 3 reproductions de photographies anciennes :



La première montre un champ de bataille avec de la fumée

La deuxième, deux soldats dont l'un semble s'être assis, harassés, les pieds dans la boue.

La troisième montre un régiment en déplacement.

Il n'y a pas de légende.

Une deuxième vitrine de même format fait suite à la première. La vitrine est chargée. Dans celle-ci, on trouve des cartels.



1. Gamelle française découverte dans la tranchée au niveau des latrines en 2015
2. Gourde et gamelle américaine modèle 1910. Elles ont été découvertes pendant des travaux à Septsarges en octobre 2017. (Don Entreprise Robin Construction).
3. Pièce de monnaie d'???
4. Cuillère civile découverte pendant les travaux le 16 juillet 2016. Elle a été percée par un éclat d'obus.
5. Ces boutons et ces trois plaques d'identité ont été découverts en 2018 dans un jardin de Vadelaincourt (à 20km au sud de Chattancourt). A partir de février 1915, l'Hôpital Militaire N°6 est implanté à Vadelaincourt. Il pouvait recevoir jusqu'à 875 blessés par jour.
6. Pièces détachées d'un casque à pointe allemand prussien de réserviste découvert en juin 2000 à Bezonvaux. (Don anonyme)
7. Boucle de ceinture allemande.



Au fond de la pièce, se trouvent 3 mannequins représentant (de gauche à droite) : un soldat américain, un soldat français et un soldat allemand. Les drapeaux américain et allemand sont accrochés derrière les mannequins correspondant. Ils portent des équipements différents. On ne sait pas quel est leur grade et leur position dans l'armée. Le soldat américain porte un ensemble de sacoches qui semble être en toile et de couleur beige, et il tient un fusil. Le soldat français porte deux sacoches qui semblent être en cuir, de couleur marron foncé. Il tient une sorte de récipient blanc, en toile, portant l'inscription Chattancourt. Le soldat allemand un ensemble de petites sacoches marron autour de la taille, une gamelle en fer accrochée autour du cou ainsi qu'une grenade stick autour de la taille avec un fusil à la main également.

Note : sur une photo datant de 2019, on peut voir que le drapeau allemand n'était pas là et qu'une photo était placée entre les soldats américain et français.



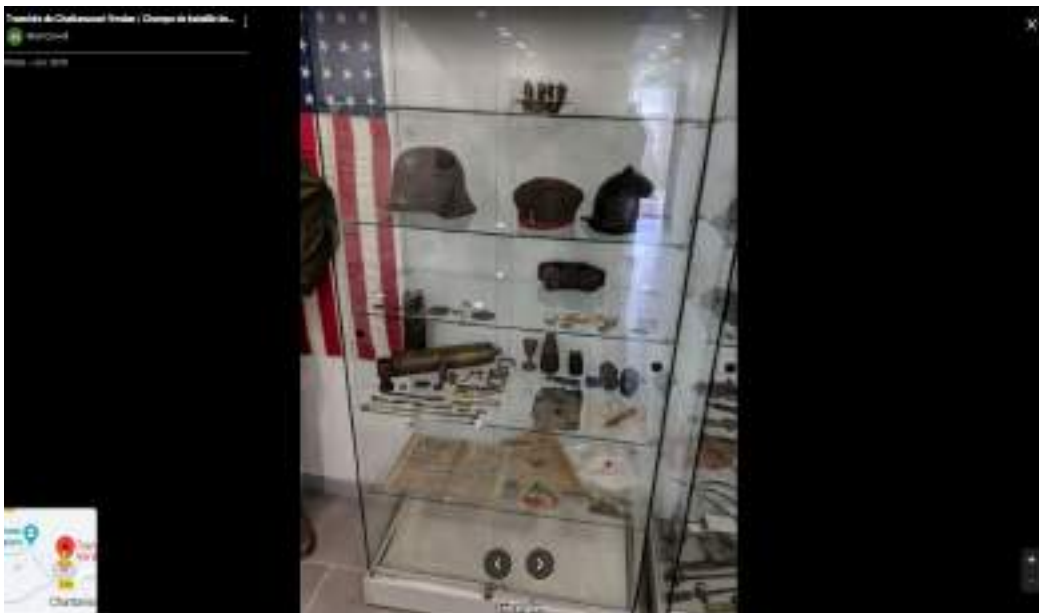
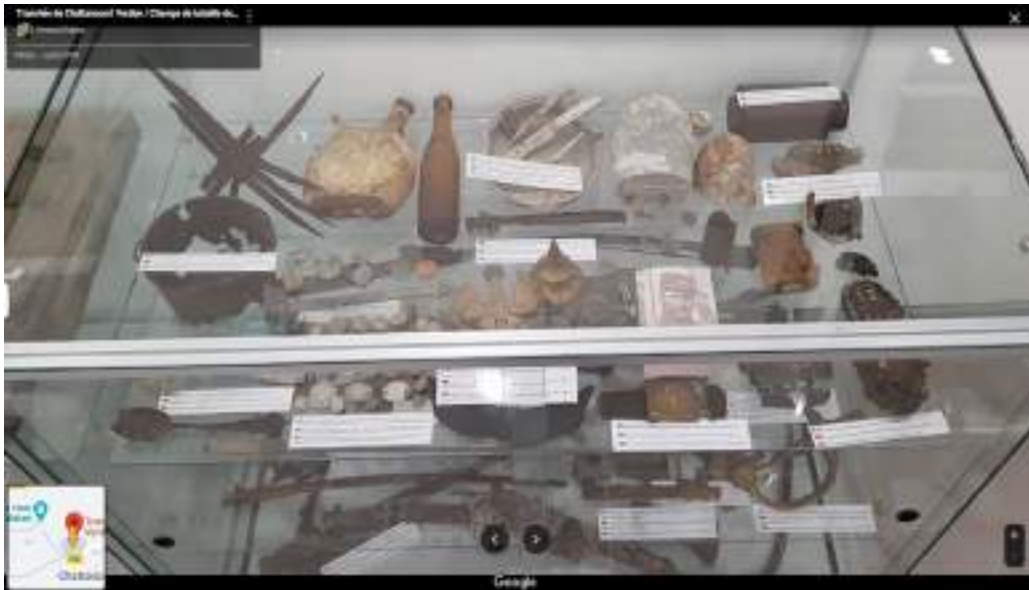


La dernière partie, contre le mur qui se trouve à gauche en entrant, est un ensemble de vitrines contenant des objets militaires destinés à la vente. On y trouve une multitude d'objets de toutes sortes, datant tous de la guerre 14-18.

Evolution vitrines en photo

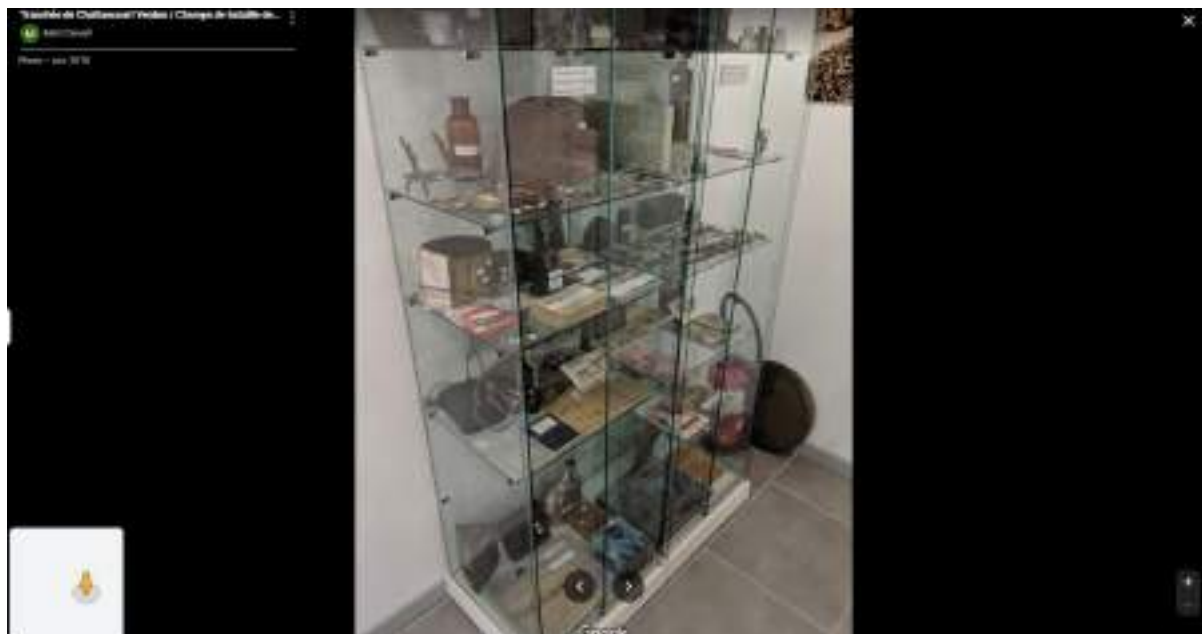
Octobre 2018

Vitrines





Souvenirs à vendre



Interactivité

L'interactivité est constituée de :

- déambulation dans la tranchée, les abris et le cantonnement
- possibilité de regarder à travers les plaques d'observation
- possibilité de monter à l'échelle, en première ligne pour observer le no man's land



L'interactivité est aussi la rencontre avec les médiateurs / guides de visite en costume qui mettent en scène la tranchée et réalisent les visites guidées.



Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

Les panneaux

Général (panneaux dans la tranchée / hors espace préalable)

panneau indiquant espace / abri > bois, type ancien	0
panneau indiquant espace type moderne sans texte	
panneau indiquant espace type moderne + texte d'information	
panneau information sur la guerre / les tranchées	1
panneau information risque engins de guerre / aujourd'hui	0
témoignage	
portrait	3
reproduction de photographie ancienne	7
reproduction photographie récente	0
reproduction archive	
panneau information dispositif de visite	
autre	
Total panneaux	02

[cf tableau feuille 1 / panneaux](#)

Sur le nombre et la répartition des panneaux

du nombre le plus important au plus petit :

- reproductions de photographies anciennes x27
- portraits x13
- panneaux d'information sur la guerre, les tranchées x11
- reproductions de photographies récentes et les panneaux d'information sur le risque lié à la découverte des engins de guerre. x10
- panneaux signalétiques de type ancien, en bois, peints à la main x10
- témoignages x7
- reproduction de documents d'archive x5
- panneaux indiquant des espaces type moderne avec information / texte x4

- panneaux indiquant un espace type moderne, sans texte et panneau dispositif de visite x 2
- autre x1

Les panneaux sur l'histoire (information + reproduction photographie archive + reproduction document archive + témoignages + panneaux indication espace type moderne avec information) sont les plus nombreux : 52. Ils représentent donc plus de la moitié du dispositif.

La partie information sur les risques tient une place importante dans le dispositif, 20%, avec 10 panneaux et 10 photographies soit un total de 20 panneaux sur 101.

Justification du panneau autre montrant la photo d'un "reconstituteur" devant le panneau ?

Mise en forme et matériaux

Matériaux

- Panneaux en bois peint à l'ancienne (panneaux de signalisation)
- Reproduction type photocopie ou impression maison plastifié (la plupart de panneaux)
- Panneau impression imprimerie (espace entrée, pigeonnier, coiffeur)

Légendes

- dactylographiées
- manuscrites : pour quelques panneaux proposant reproduction photographie ancienne en fin de parcours

Comment les panneaux s'insèrent dans le dispositif ?

Reproductions de photographies anciennes x27

Les nombreuses reproductions de photographies anciennes ont plusieurs fonctions qui parfois se juxtaposent :

- Authentifier/ légitimer le dispositif

Les photographies devant les abris permettent au visiteur de se rendre compte que ce qu'ils voient est équivalent à ce qui était. Ils permettent d'ancrer la reconstitution dans une forme d'authenticité et de la légitimer en montrant que "c'était réellement comme ça". C'est par exemple le cas de la photographie qui se trouve devant *La villa de la Dèche*, on y voit un abri, de construction similaire avec un soldat à l'intérieur. Idem pour le poste de secours.

- Donner à voir la réalité de la guerre

Les photographies que l'on trouve tout au long du parcours montrent ce qu'était la guerre. C'est le cas par exemple du poste de secours : on y voit des gueules cassées, des soins administrés aux soldats. Ou encore celui des photographies accompagnant les grenades exposées dans le boyau qui mène en 1ère ligne : on les voit en situation d'usage, dans les mains des soldats, parfois en pleine action

- Montrer une réalité difficile à reconstituer et montrer d'autres images de la guerre

Les photographies nous donnent d'autres images de la guerre, certaines difficiles à reconstituer, celles qui relèvent de l'action, des différentes situations que les soldats ont pu connaître (photographies de situations comme le soin des soldats, les combats, les gueules cassées).

- Rendre "vivant" le dispositif

Elles aident à stimuler notre imaginaire, en voyant les images des soldats en action, pendant la guerre, on imagine plus facilement comment ces tranchées étaient habitées, comment "on faisait la guerre".

C'est par exemple le cas du poste de téléphone où la photographie montre deux soldats dans un décor similaire en train de téléphoner. On peut alors mieux se projeter et les imaginer dans l'abri que l'on a sous les yeux.

C'est aussi le cas des photographies accompagnant les grenades dans le boyau, on imagine alors ce qui se passait dans le boyau lors des combats.

Les portraits

Les portraits sont tous réalisés (écrits et mis en forme) sur le même modèle :

- prénom et nom du soldat
- régiment
- un texte court
- une photographie en gros plan
- un objet associé avec une légende très courte (reproduction photo en bas à gauche ou à droite du panneau)

Le parcours compte 13 portraits de soldats de nationalités diverses :

- 8 soldats français
- 2 américains
- 1 luxembourgeois
- 1 allemand
- 1 tunisien

Il est difficile de mener une étude précise sur ses portraits, car nous ne savons pas comment a été faite la sélection (pourquoi ces soldats en particulier, est-ce que c'est parce qu'on a beaucoup d'informations, d'où viennent les informations ...)

On peut tout de même dire plusieurs choses et distinguer plusieurs fonctions qui se juxtaposent :

- *rendre "vivant" le dispositif*
en insérant ces portraits dans le parcours, on donne de la place à l'humain, à l'imaginaire, on invite le visiteur à imaginer ces soldats parcourant les tranchées qu'ils sont entrain de visiter
- *mettre en avant les hommes, de rendre la tranchée vivante, de rendre les hommes vivants eux-aussi*

Mise en avant du parcours de l'homme : date de naissance, information sur mariage, nombre d'enfants, profession avant et après-guerre. Sorte de récit dont le but questionne : les rendre vivants ? créer du lien ?

La photographie rend le dispositif plus fort, on s'identifie, on personnifie le portrait présenté. Ce n'est pas qu'un nom et un parcours, c'est un homme.

6 soldats sont morts au combat. Pour les 6 autres, on donne des informations sur leur vie après la guerre (L. Johnson devient instituteur et se marie, Ulrich fini la guerre dans un camp de prisonnier, Andrew Capets se marie et aura 9 enfants, Sulpice Bourven devient facteur et se marie, René Lisbonne rejoint la résistance pendant la seconde GM et meurt dans un camp de concentration).

On retrouve cette même volonté avec la présence et la mise en scène des mannequins.

- *rendre hommage aux combattants*

Cette présence omniprésente des portraits fait écho à une volonté permanente, que l'on entend dans les discours d'escorte mais que l'on retrouve également à l'entrée du dispositif avec le mur de mémoire.

- *légitimer la reconstitution et la place de Chattancourt pendant la guerre*

En effet, chaque portrait est lié à Chattancourt, ce qui confère au site une certaine légitimité.

Tous les soldats ont un rapport avec Chattancourt ou du moins le secteur géographique proche de Chattancourt notamment Cumières, le Mort-Homme, Béthincourt.

Sur les fiches militaires de certains soldats retrouvées sur le site "memoiredeshommes", certains sont donnés comme morts à Chattancourt, mais il n'y a pas de détail des événements. On ne peut pas savoir s'il s'agit d'un obus tombé sur l'une des tranchées de Chattancourt, une attaque de gaz ou si les soldats sont morts après être sortis des tranchées de Chattancourt pour monter au front vers Cumières ou le Mort-Homme par exemple.

Augustin Combaco / 173e régiment : dans [l'historique du 173e RI](#)²⁴, il est indiqué que du 14 septembre au 23 novembre 1914, le régiment opère dans le secteur de Chattancourt où il livre plusieurs batailles. C'est donc plus qu'un simple bivouac.

Note : anciens portraits observés à travers les photos des visiteurs sur google avant 2021, localisation boyau central vers la 1ere ligne



- *Créer des liens avec le musée*

Le premier soldat présenté, à l'entrée du parcours est Augustin Combaco dont la plaque d'identité est présentée au musée. Le dernier soldat présenté à la fin du parcours est César Vangeluwe dont le livret militaire est également exposé au musée avec ses médailles.

²⁴page 7 <https://argonnaute.parisnante.fr/ark:/14707/a011403267961LwZbc6/32b544f950>

Le parcours commence et termine avec des soldats dont les effets sont exposés au musée, créant ainsi un lien direct avec lui, et quelque part légitimant aussi le parcours et la scénographie, lui donnant de l'authenticité.

On retrouve cette même volonté avec la présence et la mise en scène des mannequins.

- *Montrer la dimension internationale de la guerre à travers les origines diversifiées des soldats*

Cela se traduit par la présence de soldats étrangers, 6 sur 12. Une volonté qui transparait également dans la scénographie qui accueille un soldat allemand dans le poste de secours et a accueilli en 2022 un mannequin noir.

Cette diversité montre la diversité des origines des soldats mobilisés et les raisons de leur mobilisation. Les soldats français enrôlés de force, Othman Ben Arfa le soldat tunisien qui s'engage volontairement tout comme le soldat H. Campill luxembourgeois.

Les textes des portraits montrent la mobilité des hommes sur le front, ceux qui sont mobilisés à de nombreux endroits, ceux qui viennent de loin comme les soldats américain et tunisien,

On retrouve cette même volonté avec la présence et la mise en scène des mannequins.

Les panneaux d'information historique

Ils donnent des informations sur la guerre, en particulier sur la question de l'artillerie. Cela donne le sentiment que l'accent est mis sur la dangerosité de la guerre, sur la violence, sur l'horreur, l'intensité des combats.

- *Panneau lexique argot*

Les mots sélectionnés portent principalement sur les thématiques suivantes :

La désignation des hommes

1. Artiflot(s) ou boucher noir (les artilleurs)
2. Biffe ou biffin (fantassins)
3. Bleu, bleuet, bleusaille (soldat inexpérimenté)
4. Boche (soldat allemand)
5. Cabot (caporal, affectueux)
6. Colon (le colonel)
7. Doublard (sergent chef)
8. Embusqué (soldat qui échappe au front et aux corvées)
9. Civelot ou ciblot (civil, celui qui ne connaît pas le front)
10. Feldgrau (soldat allemand)
11. Galonnard (supérieur plus attentif à son image et ses décorations qu'à ses hommes)
12. Juteux (adjudant pour le fantassin français)
13. ... ? illisible sur la photo (le capitaine)
14. Poilu (soldat français)
15. Pruscos (soldats allemands, par déformation de prussien)

Artillerie, armes à feu, équipement militaire

1. Abeille (les balles)
2. Aéro (avions, abréviation d'aéroplane)
3. Azor (le sac des combattants)
4. Barda
5. Chauchat (modèle de fusil mitrailleur)
6. Cigare ou tube (canon d'artillerie)
7. Crapouillot (petit mortier de tranchée)
8. Entonnoir (excavation produite par une mine)
9. Grosse Bertha (canon allemand très puissant)
10. Marmite (obus allemand de gros calibre)
11. Moulin à café, machine à coudre ou seringue à haricots (mitrailleuse allemande)
12. Nougat ou flingot (modèle de fusil français)
13. Rosalie ou Joséphine (baïonnette)
14. Taube (avion allemand)

Eléments du champ de bataille et des tranchées

1. Bled (terrain libre, en particulier celui qui se situe entre les lignes de tranchées opposées idem que no man's land)
2. Boyau
3. Cagna, gourbi ou guitoune (abri)
4. Feuillées (latrines creusées à l'écart des tranchées)
5. Filon (affectation ou secteur recherché pour absence de danger)
6. Gourbi (abri)
7. Guitoune (abri ou tente)
8. Pépère (secteur tranquille)
9. Queues de cochon (piquets en fer supportant les barbelés)
10. Séchoir (barbelés)

Stratégies militaires

1. Bec (échec d'une stratégie)
2. Boucherie (opération militaire meurtrière)
3. Coup (opération militaire)
4. Faire camarade (se rendre)
5. Saucisse (ballon d'observation volant)

Mouvement des hommes entre le front et l'arrière

1. Bonne ou fine blessure (la blessure qui renvoie les soldats à l'infirmerie loin du front),
2. Descendre (retourner à l'arrière du front)
3. Monter (quitter l'arrière pour aller au front)

Le contexte de l'époque

1. Anastasie (la censure)
2. Bobard, fayau, perco ou potin (faux renseignement, fait souvent référence aux infos publiées par les journaux)
3. Bourrage de crânes (discours patriotique en général)
4. Espionnite (le fait de voir des espions partout)

Etat d'esprit, vie dans les tranchées

1. Cafard (dépression du soldat)
2. Totos (poux)

La poste et le contrôle postal

1. Caviarder (Rendre illisible par raturage certains passages d'une lettre, cf poste)
2. Cheval (mandat poste, la lettre remise au soldat sur le front)
3. Guignol (sergent vaguemestre, ancêtre postier)

Alimentaire, nourriture

1. Boule (pain)
2. Bouthéon ou bouteillon (marmite)
3. Gnôle, gniole ou gniaule
4. Jus (café)
5. Pain K.K (pain des soldats allemands)
6. Pinard (vin)
7. Popote, roulante ou cuistance (cuisine roulante)
8. Rata (ratatouille par extension ragoût)
9. Roulante (cuisine roulante en première ligne)
10. Singe ou bidoche (viande de boeuf et en général nourriture en conserve de basse qualité)

Ce qu'on peut en dire : une large part de ce lexique est dédié au vocabulaire du combat artillerie et équipements militaires 14 entrées, désignation des hommes 15 entrées, stratégies militaires, mouvements sur le front. Vient ensuite la question des repas et de la nourriture.

3 termes seulement consacrés au contrôle postal.

- *Les panneaux d'information sur le risque lié à la découverte des engins de guerre*

Ces panneaux, assez nombreux, mettent en exergue la dangerosité de la guerre, hier comme aujourd'hui. Ils montrent les risques, qui sont réels mais leur nombre donne l'impression que l'accent est mis encore une fois sur la dangerosité, sur la violence.

- *Les photographies récentes*

Tout comme les panneaux précédents, les panneaux présentant des photographies récentes mettent l'accent sur les obus, l'artillerie et le risque lié à la découverte des engins de guerre. Seulement 2 panneaux montrent un autre point de vue, une vue aérienne du site avec les traces des tranchées.

- *Le panneau N'allez pas là-bas sans le masque*

Ce panneau figure dans le tome 2 de l'ouvrage La grande guerre vécue, racontée, illustrée par les Combattants, Aristide Quillet, p82 (115 dans fichier pdf)



La scénographie des abris : rendre la tranchée vivante, réaliste et authentique

La scénographie tente de rendre vivant et ludique le parcours, d'aider le visiteur à mieux se projeter dans le quotidien des poilus pendant la guerre.

- *Une tranchée authentique*

Chaque abri est scénographié de façon à donner l'impression au visiteur qu'il est authentique, ce que viennent appuyer les photographies anciennes présentes à l'entrée de chaque abri mais aussi les objets, souvent présentés comme souillés par la boue ou abîmés, rongés par la corrosion pour les objets en métal.

La présence de nombreux objets, renforce le sentiment d'authenticité et aussi l'impression que cette reconstitution tient place sur un site historique dont la fouille a permis d'exhumer de nombreuses traces.

Leur présence tout au long du parcours, avec les lanternes, les pinces, les gourdes dispersés tout au long du parcours, l'abri de l'entrée avec les malles de munitions, la mitrailleuse en 1ère ligne, tous donnent le sentiment que la tranchée est vivante, en fonction et authentique.

- *Une tranchée vivante*

La présence des mannequins a pour objectif de rendre la tranchée vivante, d'aider le visiteur à se projeter dans ce qu'était une tranchée à l'époque de la guerre, en situation d'usage, une tranchée habitée par les hommes, un lieu de vie et de combat.

Les mannequins sont mis en scène dans des positions et des situations qui doivent représenter la vie quotidienne des poilus dans les tranchées.

Dans le poste de secours :

- le soldat allemand, main levée : on pourrait l'interpréter comme un soldat qui semble vouloir indiquer au médecin qu'il souffre en montrant sa blessure, ou qui regarde sa main qui le fait souffrir
- Dans l'abri de l'officier : l'officier est assis, une carte à la main, il semble être en train de réfléchir à la situation de ses troupes, à la stratégie militaire qu'il doit adopter.
- dans l'abri de la Villa de la Deche, un soldat tient dans sa main la photographie d'une femme, comme si il était en train de penser à sa femme, nostalgique. Sur un autre lit le journal, d'autres soldats dorment.
- dans le cantonnement : le soldat dans le poste d'artisanat comme le cordonnier ou le menuisier ont tous des outils à la main, comme s'ils étaient en train de travailler.

Dans cet esprit de réalisme, les costumes sont maculés de boue, en réalité du ciment, à l'aspect blanchi qui ne fait pas très authentique.

Les objets sont également présentés de la même manière, on retrouve des vestes souillées par la boue, des objets abîmés, du métal rongé etc.

Les objets contribuent à renforcer ce sentiment ce qui leur donne une fonction narrative. Ils enrichissent le décor, rendent la scénographie plus consistante, permettent de se projeter dans la réalité des tranchées, mais ils font aussi pleinement partie du récit. C'est le cas par exemple des objets placés sur la table de l'abri de l'officier. On y voit une lettre et des stylos, des

photographies que l'on peut imaginer être celles de la famille de l'officier, une carte du champ de bataille qui nous indique qu'il travaille sur la stratégie mais aussi des objets du quotidien comme une bouteille, une tasse en métal.

Les médiateurs en tenue d'époque

Certaines visites se font avec des médiateurs en tenue d'époque, pour renforcer le caractère vivant et ludique de la visite.

Thématiques abordées

- L'armement, l'artillerie, les grenades, les obus, leur nature, leur diversité et leurs conséquences tiennent une large place dans le dispositif de reconstitution que ce soit dans les abris (poste d'écoute, de téléphone, première ligne, boyau, poste de secours)
- Les hommes et la vie quotidienne à travers les mises en scène des abris poste de secours, officier et Villa de la Dèche et le cantonnement.
- On trouve peu d'informations liées aux batailles, aux stratégies militaires, peu de lien avec le Nord de la France et le contexte général
- Pas de femmes
- Question du contexte, du lien avec la vie civile ?
- Pas d'informations sur la construction, les typologies de tranchées

Réalité historique

Chattancourt pendant la guerre

Tout ce qui est dit dans le dispositif de visite, vient de ce que l'association nous dit et montre, d'après ses propres recherches mais sans citer ses sources la plupart du temps. Cependant, les informations présentées ne sont pas sourcées, il est donc difficile de savoir si elles sont véridiques, authentiques. Sur le site internet il est précisé que les images d'archives proviennent de dons de particuliers, impossible donc d'en retrouver la trace et l'origine exacte.

La carte militaire présentée par l'Association et qui est vraisemblablement un canevas de tir, montrant les positions et les opérations stratégiques établies par l'armée, montre la présence des tranchées dans le village. Cette carte est tout à fait semblable à celles que nous pouvons trouver sur les sites d'archives officiels. Cependant, cette carte n'indique pas la nature de ces tranchées ni leur position exacte par rapport à la ligne de front.

Quel constat faire ? D'après toutes les archives, témoignages, JMO, cartes du service historique etc... que peut-on dire ?

Déjà, que la tranchée de Chattancourt n'était pas une tranchée de première ligne, les tranchées de première ligne de ce secteur se trouvent sur le Mort-Homme. Comme le montre l'analyse de Yann Lagadec, Chattancourt était plutôt une deuxième ligne. Le problème est que dans le

dispositif de reconstitution, Chattancourt est présentée comme une première ligne. L'information présentée aux visiteurs n'est donc pas conforme à la réalité. D'autant plus qu'elle est coupée de tout lien avec les autres du secteur.

D'autre part, nous avons trouvé de nombreuses sources qui évoquent les événements qui se sont déroulés à Chattancourt et dans le secteur du Mort-Homme. Où sont ces informations dans le dispositif de visite ? Comment ont-elles été utilisées ?

Même si nous ne sommes pas historien.ne, et que nous sommes loin d'avoir fait le tour de toutes les sources, témoignages et archives susceptibles de mentionner Chattancourt, nous pouvons dire que :

- On a l'impression d'un décalage entre ce que l'on trouve dans les archives et les témoignages et ce que l'on trouve dans le dispositif.
- Il y a de nombreuses informations sur Chattancourt. Pourquoi quasiment aucune de celles que nous avons trouvées ne paraît dans le dispositif de reconstitution alors que celles qui y paraissent ne sont pas de Chattancourt précisément et indiquées comme telles. Si nous avons trouvé des informations extraites de témoignages originaux, pourquoi la sélection a été faite de cette façon ? Pourquoi les autres éléments présents dans ces documents n'ont-ils pas été utilisés ? Est-ce que c'est parce que Chattancourt n'y paraît pas comme étant au cœur de la bataille et que c'est le Mort-Homme et la cote 304 par exemple qui sont l'objet principal des témoignages ?
- Pourquoi ne trouve-t-on pas de photos d'archives ? Il n'y en a qu'une, sur le panneau qui se trouve dans l'espace préalable à la reconstitution, sur le panneau historique. On y voit une photo d'archive montrant l'église en ruine après les bombardements. La source n'est pas citée.

Finalement, dans le dispositif de reconstitution, il semble qu'on ne parle pas spécifiquement de Chattancourt excepté à travers les témoignages et quelques photos d'archives. Le discours est relativement général. Il est même difficile au final de savoir de quoi on parle exactement.

Les éléments présentés dans le dispositif permettent-ils vraiment au visiteur de comprendre l'histoire de Chattancourt, celle du secteur Mort-homme d'une manière plus globale, pourquoi et quand les attaques s'acharnent sur la rive gauche, le lien avec Verdun ? Que nous permettent-ils de comprendre ? C'est assez flou : la guerre en général ? ou plutôt quelque chose du genre : la guerre est dangereuse et il y avait plein d'armes et de la boue ? Difficile de savoir au fond, c'est une réelle confusion.

Les témoignages

Les témoignages présents dans le dispositif de reconstitution sont présentés comme venant de Chattancourt, or, aucun ne provient réellement de Chattancourt. Les événements relatés n'ont pas eu lieu à Chattancourt mais sur des sites qui se trouvent dans le secteur comme Béthincourt, Cumières, Forges, le Mort-Homme et la côte 304.

Les sources des témoignages ne sont pas indiquées excepté pour Louis Maufrais, de sorte qu'il est difficile d'identifier et de confirmer la réalité des informations présentées. Les témoignages présents dans le poste d'écoute sont extraits du livre de Jacques Péricard.

Louis Maufrais : un récit recomposé

Le témoignage de Louis Maufrais n'est pas tout à fait conforme à celui paru dans le livre "J'étais médecin dans les tranchées 2 août 1914-14 juillet 1919", paru en octobre 2008.

Plus qu'une sélection, c'est un remaniement que nous pouvons constater en comparant les deux textes.

Les deux premières phrases sont les mêmes :

Vers onze heures, le bombardement prend une cadence extraordinaire. On n'arrive pas à compter les coups.

Ensuite, la troisième phrase est tronquée :

Chattancourt : Au moins vingt par minute.

Témoignage original : Au moins vingt fois par minute, il tombe un projectile dans un rayon de cent mètres autour de nous.

La quatrième phrase est tronquée également :

Chattancourt : Ça martèle la tête et tout notre système nerveux.

Témoignage original : Ça martèle la tête, et tout notre système nerveux en est ébranlé.

Les phrases suivantes sont présentées entières ou tronquées et pas dans l'ordre du récit. Un autre récit est recomposé à partir de l'original, sans doute pour paraître plus intense, plus percutant. La dernière phrase en est d'ailleurs le témoin : il y a de quoi devenir fou.

Texte original :	Texte présenté
<p><u>Vers onze heures, le bombardement prend une cadence extraordinaire. On n'arrive pas à distinguer ni compter les coups. Au moins vingt fois par minute</u>, il tombe un projectile dans un rayon de cent mètres autour de nous. <u>Ça martèle la tête, et tout notre système nerveux en est ébranlé. Je vois mes gars peu à peu perdre connaissance.</u> Devant moi, Vannier me regarde avec des yeux ronds sans me voir. A côté de lui, un infirmier dort déjà, et j'ai contre moi la tête de Cousin, qui pèse lourd. Je suis certain qu'il dort aussi. Et moi, ça commence à me prendre. Je secoue mon voisin :</p> <p>-Dis donc, on dirait que les Boches allongent leurs tirs, et il me semble par moment entendre des balles.</p> <p>Mais il ne réagit plus. Pourtant, c'est vrai. Non seulement les Allemands allongent leurs tirs, mais un tapis d'obus passe au-dessus</p>	<p>Vers onze heures, le bombardement prend une cadence extraordinaire. On arrive pas à compter les coups. Au moins vingt par minute. <u>Ça martèle la tête et tout notre système nerveux.</u> Nous avons les nerfs cassés comme des pantins. Nous tournons tous de l'œil, je vois mes gars peu à peu perdre connaissance. Cela fait six heures consécutives que nous sommes soumis aux chocs, aux gazs et aux vibrations continues. Il y a de quoi devenir fou.</p>

de notre tête, sans doute venus des bois bourrus, pour aller se déverser sur les tranchées allemandes. Cela veut dire que l'attaque a commencé, les Allemands sont sortis des tranchées.

Il y a de quoi devenir complètement fou. Ce n'est pas que nous gesticulons, au contraire. Nous avons les nerfs cassés, comme des pantins. Cela fait six heures consécutives que nous sommes soumis aux chocs, aux gaz de combat, aux vibrations continues. Tous, nous avons tourné de l'œil.

Les témoignages du poste d'écoute

Dans le poste d'écoute en première ligne, nous trouvons 4 témoignages retranscrits évoquant une attaque de gaz ayant eu lieu à Chattancourt le 26 novembre 1915.

Le panneau n°4 indique :

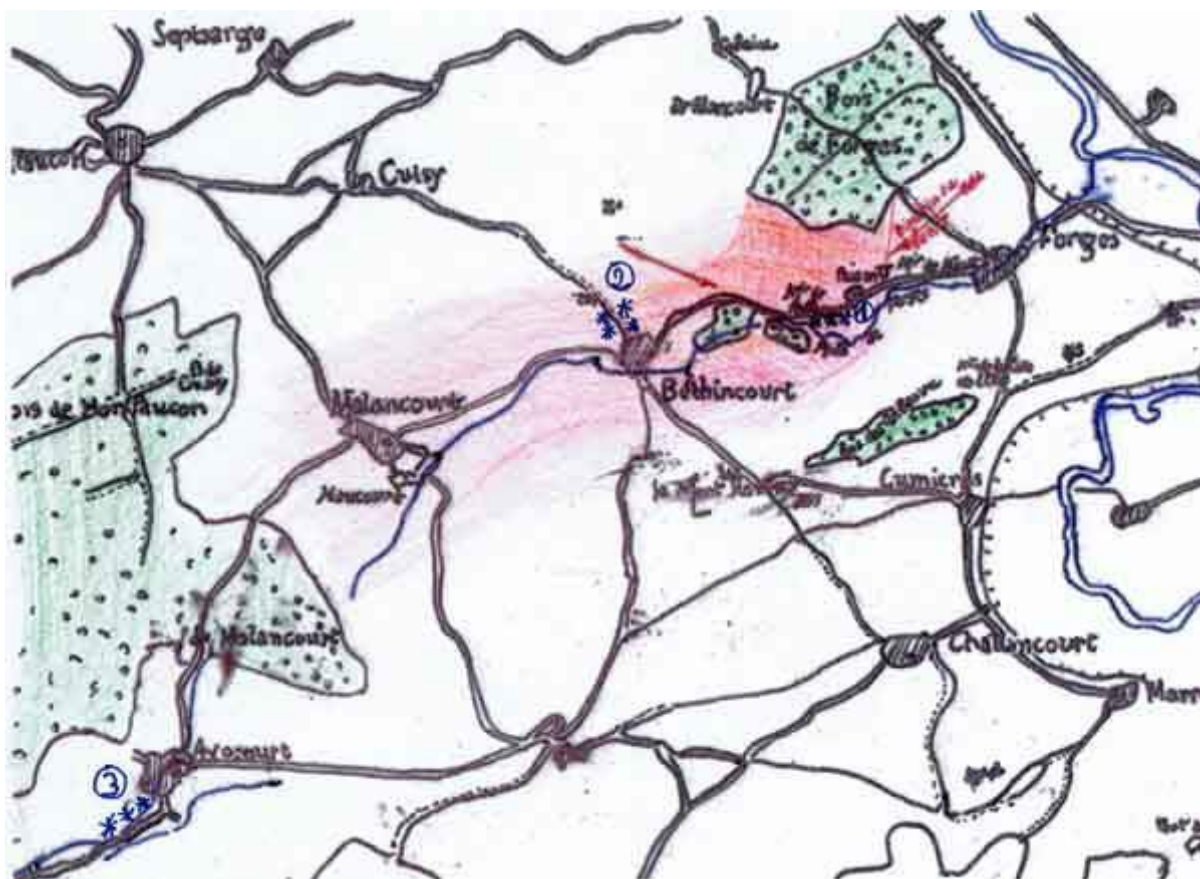
Le vendredi 26 novembre à 17h07, les lignes françaises du secteur de Verdun subissent leurs premières attaques au gaz (attaque de chlore). Cette dernière vise particulièrement les villages de Béthincourt, Cumières et Chattancourt.

Les soldats français du 34e RIT et du 164e RI ont été surpris et n'ont pas eu le temps de mettre correctement leurs masques à gaz. On dénombre une centaine de morts le soir du 26 novembre. Plus de 200 soldats vont être évacués vers les hôpitaux, Dans les jours qui suivent, beaucoup d'entre eux vont mourir des suites de leur intoxication.

Le pharmacien Arnaud Lejaille, dans sa thèse *Les pharmaciens et les gaz de combat : Arnaud Lejaille, La Contribution des pharmaciens dans la protection individuelle contre les gaz de combat durant la Première Guerre mondiale*, publié en grande partie sur le site <http://www.guerredesgaz.fr>, montre que l'attaque n'a touché ni le village de Cumières ni celui de Chattancourt. Elle aurait eu lieu dans le secteur de Chattancourt, entre les Forges, Béthincourt et Avocourt qui sont au Nord de Chattancourt.

En réalité, si il y a bien eu une attaque le 26 novembre 1915, si les 34e et 164 RI ont bien été touchés, il semble toutefois impossible d'affirmer que la vague est passée à Chattancourt et il est faux d'affirmer que le témoignage de l'Adjudant Sougeux du 34e vient de Chattancourt.

Comme le montre la carte réalisée par Arnaud Lejaille d'après ses recherches, la vague "a été émise dans la vallée du ruisseau de Forges" mais elle n'a pas touché Chattancourt.



Légende :

1 : Bombardement par obus spéciaux sur le 34e R.I.T. (palite?)(uniquement d'après A.Kling).

2 : Bombardement par obus spéciaux sur le 164e R.I. au N.E. de Béthincourt (palite?)

3 : Bombardement par obus spéciaux d'un type nouveau (?).

En rouge : parcours de la vague.

<http://www.guerredesgaz.fr/Agression/Lesvagues/Allemandes/261115.htm>

De même, il indique que le caporal Chailley était en réserve à Cumières, son bataillon est monté en ligne pour venir en renfort aux hommes touchés par l'attaque mais il n'était pas à Chattancourt et il n'a pas subi directement l'attaque.. Il n'était donc pas à priori à Chattancourt.

Les témoignages présentés dans la reconstitution sont issus du livre de Jacques Pericard, Verdun : histoire des combats qui se sont livrés de 1914 à 1918, sur les deux rives de la Meuse.

Ils ne sont pas présentés entiers, une sélection a été opérée. Sélection invisible pour le lecteur visiteur.

Panneau 2

Texte présenté	Texte original
<p>Chattancourt, le 27 novembre 1915 “Sur tous les objets de métal, l’action du gaz est visible. Les cloches d’alarme sont toutes vertes, de même que les étuis de cartouches, les poignées de baïonnette, les crochets et les boutons de laiton. L’acier des culasses de fusil est oxydé et terni. Les gamelles et les plats de campement sont bleus. Le tabac, imprégné de chlore est infumable. Au fond de la tranchée, des rats crevés, premières victimes du gaz”.</p> <p>Caporal Chailley, 34e RIT</p>	<p>Sur tous les objets de métal, l’action du gaz est visible. Les douilles de 75 qui auraient dû servir de cloches d’alarme sont toutes vertes, de même que les étuis de cartouche, les poignées de baïonnettes, les crochets, les boutons de laiton. L’acier des culasses de fusil est oxydé et terni. Les gamelles, les plats de campement sont bleus. Le tabac, imprégné de chlore, est infumable. Au fond du boyau, à chaque pas, des rats crevés, une goutte de sang au museau, fuyant devant la nappe, ils sont venus mourir dans la tranchée, premières victimes des gaz.</p> <p>(Caporal Chailley, 34 e R.LT •)</p>

Panneau 5

Texte présenté	Texte original
<p>Chattancourt, le 26 novembre 1915 “Je n’oublierai jamais l’horrible nuit du 26 au 27 novembre 1915. A partir de 9h du soir, et jusqu’au lendemain, nous n’avons cessé de soigner les malheureux qui nous arrivaient, toussant, vomissant à demi-morts de froid. Ne disposant que de moyens réduits, nous nous efforçons de calmer leur toux par de la tisane en attendant leur évacuation.</p> <p>Soldat Thuillier, 34e RIT</p>	<p>Je n’oublierai jamais l’horrible nuit du 26 au 27. A partir de 9 heures du soir et jusque dans l’après-midi du lendemain, nous n’avons cessé de soigner et de brancarder les malheureux qui nous arrivaient, toussant, vomissant, à demi-morts de froid. L’infirmierie, à certains moments, fut encombrée à tel point que nous circulions difficilement autour des brancards. Ne disposant que de moyens réduits, nous nous efforcions surtout de réchauffer ces malheureux et de calmer leur toux par de la tisane au laurier-cerise, en attendant leur tour d’évacuation.</p> <p>(Thuillier, 34 e R.I.T.).</p>

Panneau 6

Texte présenté	Texte original
<p>Chattancourt, le 27 novembre 1915 “Dès que le 2e bataillon eut relevé le 3e, il se mit à la recherche des morts. On en retrouva dans les abris, dans les tranchées et cramponnés aux barbelés. Tous avaient les yeux exorbités, la face horriblement torturée,</p>	<p><u>Dès que le 2e bataillon eut relevé le 3e , il se mit à la recherche des morts. On en retrouva dans les abris, dans les boyaux, dans la plaine : des malheureux, partis seuls et s’apercevant que, plus ils descendaient, plus ils s’intoxiquaient, avaient voulu sortir du poison, grimper sur le parapet. On les</u></p>

<p>le sang sorti par le nez, la bouche et les oreilles.“ Soldat Demigneux, 34e RIT</p>	<p>retrouva cramponnés aux talus, crispés des quatres membres sur la terre gelée; on en retrouva noyés dans le ruisseau de Forges, enlisés dans le marécage près de la passerelle, <u>cramponnés aux barbelés, les mains arrachées, et, tous, les yeux exorbités, la face horriblement torturée, le sang sorti par le nez, la bouche, les oreilles.</u> (Demigneux, soldat, 34 R.LT.)</p>
--	---

L'étude de ce panneau mis en rapport avec l'étude de Arnaud Lejaille et les témoignages issus de l'ouvrage de Péricard, montre donc quelques arrangements avec le texte initial, raccourci, sans indication pour le lecteur. Le mot boyau a été remplacé par celui de tranchée.

La reconstitution de la tranchée

De nombreux écueils existent dans la reconstitution de la tranchée de Chattancourt, que ce soit au niveau de l'organisation et du plan de la tranchée, au niveau des techniques de construction et au niveau de la mise en scène. La tranchée de Chattancourt est selon l'Association la reconstitution exacte d'une tranchée réelle. Cependant, au fil de la visite, nous pourrions donc voir que ce n'est pas tout à fait le cas. Déjà parce qu'il semble difficile de concilier une reconstitution exacte avec le concept de musée, le fait d'exposer des objets, même sans vitrine mais aussi l'accueil de visiteurs ce qui nécessite des aménagements spécifiques. Dans la mesure où il n'y a pas d'information sur les modes de construction, sur l'architecture de la tranchée, il est tentant pour le visiteur de penser que toutes les tranchées, du moins celles de Verdun étaient faites sur ce modèle. Cependant, nous l'avons vu, la réalité est autre et plus complexe.

- L'organisation, le plan de la tranchée

Les tranchées étaient censées être parallèles et les boyaux perpendiculaires pour relier les tranchées les unes aux autres. Dans la reconstitution de Chattancourt nous remontons en ligne droite tout au long du parcours jusqu'à la tranchée de première ligne, celle de Chattancourt. Ce parcours n'est donc pas conforme à la réalité du système complexe des tranchées. Même si ce système est presque impossible à reconstituer dans son ensemble, proposer un parcours en ligne droite jusqu'à la tranchée de première ligne, en passant par une autre tranchée n'est pas conforme à la réalité.

- Les techniques de construction, les matériaux utilisés

Les matériaux utilisés sont conformes à ceux que l'on pouvait trouver sur le champ de bataille. Les tôles métro sont d'époques et viennent de la région. La question est plutôt de savoir si la place des matériaux est la bonne : pour les planches de bois, dans la mesure où nous sommes dans une zone soumise à des bombardements intenses et donc à des destructions, est-il vraiment plausible d'avoir des planches pour constituer les parois des tranchées et boyaux ? Dans les abris, cela semble plus plausible par rapport aux témoignages. Les fascines que l'on retrouve en première ligne puis pour border le chemin du cantonnement sont conformes à ce que l'on

trouvait souvent dans les tranchées. Dans les premiers aménagements, elles étaient plus présentes et les murs en étaient recouverts, du moins une partie.

La question du maintien des parois face à la poussée de la terre est un problème qui se pose pour les reconstituteurs d'aujourd'hui comme pour les soldats d'hier. Diverses techniques étaient utilisées pour maintenir les parois. Ce que nous ne savons pas c'est si ces planches ont été ajoutées / utilisées pour des questions de conservation et pour éviter que les murs de terre ne s'effondrent régulièrement, question aussi de sécurité pour les visiteurs. Idem pour le sol, aujourd'hui quasiment entièrement recouvert de planches, il est difficile d'imaginer d'après ce que nous savons des tranchées que le sol était recouvert de planches. Les premiers aménagements semblaient plus conformes à la réalité d'une tranchée se situant à proximité du champ de bataille et potentiellement régulièrement bombardée.

La Tranchée de Chattancourt



Janvier 2016

Janvier 2017

On peut facilement imaginer que les conditions de conservation sont complexes et qu'il est difficile de maintenir des fascines en bon état, qu'il est laborieux de les refaire chaque année etc.

Dans la mesure où nous ne savons pas non plus vraiment à quel endroit de la tranchée nous sommes dans le parcours de visite à savoir en deuxième ou troisième ligne, excepté en première ligne et qu'il n'y a pas eu de recherches scientifiques il est difficile de dire si la reconstitution correspond à la réalité. Les tranchées qui se trouvaient à l'arrière pouvaient être plus élaborées car plus protégées des bombardements.

Sur la première ligne, nous pouvons poser la question du réalisme. Les bombardements incessants, le besoin de creuser rapidement font que les tranchées de première ligne ressemblaient plutôt à des fossés étroits creusés dans la terre et non à la tranchée large et palissée de Chattancourt. Il suffit de regarder les images d'archives pour s'en rendre compte. Pour les mêmes raisons, les parois des tranchées étaient souvent effondrées et reconstruites à la hâte. Aucune mention n'est faite des conditions de réalisation des tranchées.



French soldiers of the 87th Regiment shelter in their trenches at Côte (Hill) 304 at Verdun

Soldats français du 87e Régiment dans leurs tranchées sur la cote 304 à Verdun

Date 1916

Source National Army Museum (NAM. 2007-03-7-3)

Pour l'ensemble des abris présentés, il est difficile d'imaginer, dans le cas où on accepte qu'ils soient dans les premières lignes, qu'ils soient aussi larges, propres, bien construits.

Les abris d'officier ou des soldats avec du mobilier, aussi sommaires soient-ils, ne semblent pas représenter la réalité d'une tranchée de première ligne en permanence bombardée par l'ennemi. Les soldats dormaient souvent au sol, n'avaient pas de mobilier, se servaient d'objets de récupération comme des baïonnettes avec une planche comme porte-manteau et étagère, ce genre de choses.

L'abri qui nous est montré est un abri qui semble se trouver plutôt à l'arrière des tranchées, et du champ de bataille, tout du moins si l'on en croit les explications de Louis Maufrais.

De même, le cantonnement ne peut pas être aussi près de la première ligne. Le visiteur n'est pas clairement informé de la position réelle du cantonnement. Quelles sont les sources utilisées pour le reconstruire ?

Une photo d'archive de Chattancourt que l'on peut consulter sur le site <https://imagesdefense.gouv.fr/> nous donne une idée de ce à quoi pouvait ressembler le cantonnement qui se trouvait à l'arrière du front, a priori, construit de matériaux de récupération.



© Maurice Grosclaude/ECPAD/Défense

Titre Les cotes 304 et 310 (Meuse) vues sur la route de Chattancourt. [légende : d'origine] Description : Située au sud-est du Mort-Homme, Chattancourt est le point de départ des troupes montant vers les positions ravagées du Mort-Homme. Des abris ont été aménagés sur la route qui conduit vers le Mort-Homme.

Encore une fois, aucun historien n'ayant été impliqué dans la reconstitution et n'ayant fait de recherches spécifiques à Chattancourt, il est difficile de savoir ce qu'il en était réellement. Chattancourt ayant été sous les bombardements à de nombreuses reprises au point que le village a été totalement détruit, on peut se demander si cette reconstitution correspond à la réalité de la véritable tranchée de Chattancourt. Peut-être correspond-t-elle à celle d'une tranchée tout juste aménagée avant les bombardements ou alors, une tranchée réalisée/ aménagée en période calme vers 1918.

Ce que nous avons pu voir des sources consultées, laisse penser que les tranchées de Chattancourt étaient plutôt semblables à des fossés creusés dans la terre, parfois renforcés par des parois grillagées, de fascines, ou de quelques planches mais pas sur la totalité des parois comme cela nous est présenté.

Seul le site internet présente quelques informations sur la façon dont a été creusée la tranchée et sur les difficultés que les soldats pouvaient rencontrer. Dans le dispositif scénographique aucune information à ce sujet ni sur les sources utilisées.

La question se pose donc réellement de savoir quelle est cette tranchée qui nous est présentée ?

La mise en scène

La mise en scène de la tranchée a pour fonction d'aider les visiteurs à se projeter, à rendre la tranchée réaliste, authentique notamment par la présence des objets.

Si il est évident que la tranchée reconstituée ne peut pas intégrer tous les facteurs cités précédemment et qu'elle présente un modèle, à un moment t, dans un endroit déterminé, il est cependant dommage que les choix de reconstitution ne soient pas expliqués, que les facteurs influençant la construction et l'organisation des tranchées ne soient pas au moins abordés une fois pendant le parcours ou dans le musée.

Dans le poste de secours, la mise en scène semble vouloir impressionner le visiteur avec les mannequins mutilés, les membres installés sur le sol ou dans les bassines. Certes, lorsqu'on lit les témoignages notamment le témoignage de Maufrais par exemple, c'était probablement une réalité. Mais est-ce que mettre en scène des bras et des mains coupés correspond à cette dimension pédagogique que cherche l'association ? Est-ce que ce n'est pas tomber dans une mise en scène qui relève du divertissement, qui cherche à faire sensation plus qu'une mise en scène à vocation pédagogique, à vocation muséale ?

Les mises en situation des mannequins semblent assez réalistes comme :

- celle du poste de secours avec plusieurs blessés dont un officier allemand
- celle de la Villa de la Dèche avec ses soldats qui se reposent, lisent ou pensent à leur famille
- l'abri de l'officier travaillant sur la stratégie, avec ses souvenirs personnels.

L'abri dédié à l'artisanat des tranchées semble lui moins réaliste, les soldats pouvaient installer des abris mais ils travaillaient aussi dans la tranchée, là où ils le pouvaient ou dans les abris de repos.

La mise en scène semble se confondre entre reconstitution et musée. Les parois se transforment parfois en espaces d'exposition et d'information mais il n'y a pas vraiment de cohérence entre les différents espaces qui constituent la reconstitution. La diversité des panneaux ajoute une complexité supplémentaire et empêche probablement la lisibilité / l'intelligibilité du dispositif par les visiteurs.

Les espaces d'exposition et d'information sont liés à l'artillerie essentiellement et aux risques liés à la découverte d'engins de guerre. Que nous disent-ils de ce que nous voyons ? Le mélange d'informations, entre informations historiques et actuelles pose question sur la conception du dispositif. Cela donne le sentiment d'une construction qui n'a pas été pensée globalement, à un manque de réflexion globale sur la fonction de la tranchée, sur la fonction de l'espace musée par rapport à la tranchée.

La mise en scène du musée n'est pas non plus le fruit d'une réflexion approfondie et globale. Les vitrines sont chargées, les informations ne sont pas vraiment organisées.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

La représentation de la guerre donnée par la reconstitution de Chattancourt, est clairement ancrée dans la violence. La violence était évidemment l'une des marques de la Première Guerre qui a poussé cette violence à des niveaux jamais atteints auparavant, mais l'ensemble du dispositif à l'exception du cantonnement semble vouloir axer le discours sur cette seule dimension et semble, de fait, faire étalage de sang, munitions, armes, éclats d'obus, grenades, en remisant au second plan la question de la vie quotidienne, les états d'âme des soldats, le contexte global dans lequel se situe Chattancourt mais aussi la guerre.

Dans la configuration que nous avons pu visiter en juin 2021, le poste de secours était particulièrement sanglant. Un soldat à la main coupée, des doigts, des mains, un bras, des cotons et des gazes ensanglantées, des pansements sanguinolents. La vision d'ensemble donne un aspect très violent de la guerre, ce qui n'est pas faux mais ici l'accent mis sur le sang et les blessures questionnent sur le but de cette scénographie qui, qui plus est, est la première étape du parcours. Il semble que cela soit destiné à faire sensation, à marquer les esprits, voire à choquer. Dans les photographies trouvées sur Google datant de 2022, cette scénographie a été revue, les membres coupés ayant disparus.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

La structure est linéaire, c'est un parcours que l'on suit tout au long de la visite du dispositif

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

La logique est globalement sélective, l'attention du visiteur est généralement sollicitée sur un sujet donné : l'abri visité, l'artillerie, le risque lié à la découverte d'engins de guerre, les témoignages sur un événement survenu en novembre 1915.

Cette logique est régulièrement ponctuée par un changement, car nous sommes régulièrement positionnés dans une posture comparative par analogie, photographies d'archives mises en rapport avec le dispositif de reconstitution à chaque entrée des abris. Cela semble avoir pour fonction de justifier /légitimer la reconstitution.

La posture globalisante ne nous est proposée qu'au début, par deux images proposant une vue aérienne du site de Chattancourt nous permettant de voir le tracé des tranchées.

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

Classement / commentaire / substitut :

- forme de classement à travers la succession d'abris, dans le cantonnement
- commentaires : au travers les panneaux, les photographies et documents d'archives pour expliquer ce que l'on voit expliquer la guerre
- substitut car pas de tranchée visible à Chattancourt

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Le point de vue proposé est celui du Poilu, du soldat pendant la guerre (poste de secours avec soldats en train d'être soignés, poste de téléphone ..)

C'est aussi parfois celui de l'historien ou du chercheur qui semble être proposé à travers la confrontation avec les documents d'archives.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

Peur, horreur, l'empathie > cf :

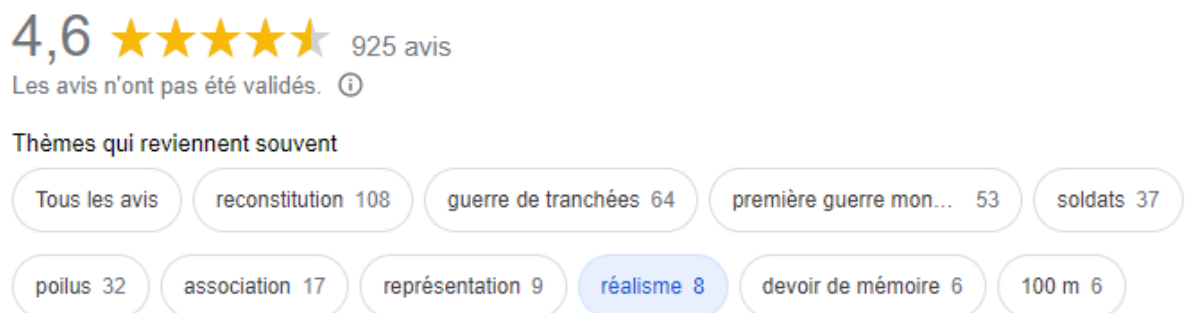
- le poste de secours et ses mannequins ensanglantés, les bouts de membres éparpillés autour d'eux
- les photos des gueules cassés
- le discours sur les obus, l'artillerie et les risques liés à la découverte d'engins de guerre

Retours, commentaires des publics

Les avis Google comme ceux de Facebook et Tripadvisor sont majoritairement positifs. Google ne vérifie pas les avis, mais recherche et supprime les faux contenus lorsqu'ils sont identifiés. Tripadvisor applique la même politique. Il est donc possible de faire supprimer un commentaire sur les deux plateformes.

Selon l'interview réalisée avec Manon Folliard, il semble donc que la plupart des mauvais commentaires aient été signalés comme faux pour être supprimés.

Sur google : 925 avis pour une note de 4,6. Parmi les commentaires, les termes qui ressortent le plus sont les suivants :



Le mot clé réalisme fait partie des 10 mots clés mis en avant par Google, il est cité 8 fois sur les 925 avis. Il est systématiquement associé à de bons commentaires tout comme le mot "représentation" employé par 9 personnes pour désigner le dispositif.

Les commentaires mettent en avant le fait de pouvoir se projeter, de mieux comprendre. Il est souvent mentionné l'apport des bénévoles et de la visite guidée qui a permis de mieux comprendre.

Parmi les mauvais commentaires, les visiteurs déplorent la durée de la visite, mais aussi le manque de réalisme pour ceux qui se disent passionnés d'histoire et de la grande guerre. D'autres jugent le dispositif comme un piège à touristes mais sans en donner les raisons.

Voici ci-dessous par exemple :

Olivier NOEL

septembre 2022

Je déconseille ce lieu, pour moi cela fait partie des attrapes touristes. Je suis désolé mais à aucun moment il est possible de se plonger dans la peau d'un poilu. Surtout quand le guide vous indique que la reconstitution est arrangée, cela en début de visite. Ce jour-là j'ai ensuite visité la butte de Vauquois et cela représente la vraie vie des soldats avec les tranchées française et allemande et avec un village totalement détruit.

Matt Rom

2018

En tant que passionné de la grande guerre, j'ai trouvé que ça manquait de documentations et d'explications (condition de vie...) dans la tranchée

Peut-être que le site a évolué... je suis passé à l'été 2018.

Je sais que je m'adresse à des bénévoles et que ce n'est pas évident de s'occuper d'un site de mémoire de ce type.

Je vous souhaite bon courage.

Joe Dalton

2018

Si vous voulez perdre 4 €, c'est le bon endroit, visite faite en 10 minutes (Et encore nous avons pris le temps)

Visité en août 2019

Peter Vantiëghem

2017

This a mere tourist trap - to be avoided / C'est un simple piège à touristes - à éviter

Ce qu'il est intéressant d'observer sont les réactions de l'association, de David Amberg à priori puisque c'est lui qui d'après MF s'occupe de la communication. Les réponses sont souvent assez agressives, sur la défensive voire parfois offensives. Le discours n'est pas celui d'une institution soucieuse de l'expérience de ses visiteurs.

Exemples :



Olivier NOEL

8 avis



★★★★★ il y a 2 mois

je déconseille ce lieux, pour moi cela fait partie des attrapes touristes. Je suis désolé mais à aucun moment il est possible de se plonger dans la peau d'un poilu. Surtout quand le guide vous indique que la reconstitution est arrangée, cela en début de visite. Ce jour là j'ai ensuite visité la butte de Vauquois et cela représente la vrai vie des soldats avec les tranchées française et allemande et avec un village totalement détruit.

Visité en août



Réponse du propriétaire il y a 2 mois

Bonjour, pour votre gouverne, le village de Chattancourt a été entièrement détruit et reconstruit après-guerre, vous avez un panneau explicatif à l'entrée du musée. Concernant " la reconstitution arrangée ", à ma connaissance, je connais aucune planche en bois d'une tranchée datant de 14/18 qui est restée intacte depuis cette époque ! A propos de votre terme " attrapes touristes ", je vous invite à visiter le cimetière militaire de Chattancourt qui se situe seulement à quelques centaines de mètres de la Tranchée de Chattancourt. Dans cette nécropole reposent 1699 poilus qui sont tombés pour la défense de Chattancourt, peut-être cela vous permettra de mieux comprendre le sacrifice de ces soldats pendant la Grande Guerre. Pour terminer, je reste sceptique, vous n'avez mis aucune autre note sur les différents musées du champ de bataille de Verdun.



Matt Rom

22 avis



★★★★★ il y a 3 ans

En tant que passionné de la grande guerre, j ai trouvé que ça manquait de documentations et d explications (condition de vie,...) dans la tranchée

Peut être que le site a évolué... je suis passé à l été 2018.

Je sais que je m adresse à des bénévoles et que ce n est pas évident de s occuper d un site de mémoire se ce type.

Je vous souhaite bon courage.

Visité en août 2019



Réponse du propriétaire il y a 3 ans

Vous êtes venu en juillet 2018 et vous notez en août 2019. Bien entendu que le site a évolué et que nous avons des panneaux explicatifs. Je ne comprends pas que vous puissiez mettre une notation plus d'un an après sans venir vérifier. Pour terminer, c'est pas parce que c'est un travail de bénévole que ça remet en question la qualité du travail fourni.



Joe Dalton

Local Guide · 39 avis · 65 photos



★★★★★ il y a 3 ans

Si vous voulez perdre 4 €, c'est le bon endroit, visite faite en 10 minutes (Et encore nous avons pris le temps)

Visité en août 2019

J'aime

Réponse du propriétaire il y a 3 ans

Bonjour, vous avez choisi de visiter en 10 minutes. Une visite guidée (de 30 à 40 minutes) était proposée et vous l'avez refusé. Nous vous invitons à venir nous prêter main forte afin de vous faire découvrir le bénévolat.



Angélique Marguerie

Local Guide · 37 avis



★★★★★ il y a 4 ans

Pour ma part : n'y allez pas..C'est tout petit je ne l'ai pas visité car vu d'extérieur comme je viens de le dire c'est tout petit..

1

Réponse du propriétaire il y a 4 ans

Bonjour, expliquez moi comment vous pouvez donner un avis à un endroit que vous n'avez pas visité ? Donc je vous invite à revenir et à visiter et ensuite vous pourrez donner votre avis... Cordialement



BP11

55 avis · 3 photos



★★★★★ il y a 3 ans

Vraiment nul

Visité en septembre 2019

J'aime

Réponse du propriétaire il y a 3 ans

Bonjour, sur quoi fondez vous votre commentaire ? Nous vous remercions d'avance cela peut améliorer l'expérience des autres visiteurs et peut-être motiver nos bénévoles qui travaillent déjà sans relâche !



Oscar Delgado

Local Guide · 32 avis · 113 photos

★★★★★ il y a 3 ans

(Traduit par Google) Très peu à voir ne savait rien

(Avis d'origine) ... [Plus](#)



Réponse du propriétaire il y a 3 ans

(Traduit par Google) «Merci pour votre message mais je pense que vous vous êtes trompé. Quand j'étais là? J'ai fait une visite pour dire qu'il n'y a rien à voir? »

(Avis d'origine)

« gracias por su mensaje pero pienso que se ha equivocado. Cuando estuve aquí ? Hico una visita para decir que no hay nada a ver ? »



Sandrine Clément

Local Guide · 32 avis

★★★★★ il y a 3 ans

Réponse du propriétaire il y a 3 ans

Bonjour, il aurait été intéressant de connaître le motif de votre mécontentement. Surtout que c'est la première fois que vous notez un musée. Vous avez surtout mis des notes positives à un Kebab, Flunch, Intermarché etc...

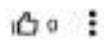
Sur tripadvisor

L'ensemble des commentaires semble faire émerger les mêmes choses que ceux de Google, l'apport des guides et bénévoles, l'authenticité de la reconstitution, le fait que cela facilite la projection.



Garlie

Dole, France · 29 contributions



Intéressant

sept. 2022 · En couple

Cette reconstitution grandeur nature, réalisée par des passionnés et bénévoles, nous permet de plonger dans la peau d'un poilu et d'en savoir un peu plus sur le quotidien d'un soldat dans les tranchées. Une petite visite à faire lors de son séjour !

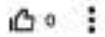
Écrit le 20 septembre 2022

Cet avis est l'opinion subjective d'un membre de Tripadvisor et non l'avis de Tripadvisor LLC. Les avis sont soumis à des vérifications de la part de Tripadvisor.



JOAD65

Hautes-Pyrénées, France • 127 contributions



A ne pas manquer !!!

août 2022 • En famille

Visite guidée extrêmement intéressante faite par un passionné fort sympathique.
Les tranchées sont très bien reconstituées avec du matériel d'époque.



Écrit le 16 août 2022

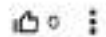
Cet avis est l'opinion subjective d'un membre de Tripadvisor et non l'avis de Tripadvisor LLC. Les avis sont soumis à des vérifications de la part de Tripadvisor.

Parmi les mauvais commentaires : seulement 3 parmi les 355 avis.



MrsOnHerTravels

Leicester, UK • 18 contributions



Négligence / maltraitance des animaux à mon humble avis

août 2022

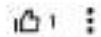
Les gars du musée sont super, la reproduction de la tranchée est bien faite et j'aurais vraiment apprécié ma visite s'il n'y avait pas eu ces deux pauvres pigeons (qui avaient l'air très malades) qui sont enfermés là pour "présenter" le porteur pigeons qui ont été utilisés. Leur poulailler est absolument sale, l'eau était minime et très sale et il n'y avait pas beaucoup de nourriture. Ils ne peuvent pas sortir seuls. Pourquoi ne pas utiliser des pigeons en plastique ?? Sur cette base, j'exhorte les gens à éviter cet endroit.

translated by Google

Écrit le 8 août 2022

Cet avis est l'opinion subjective d'un membre de Tripadvisor et non l'avis de Tripadvisor LLC. Les avis sont soumis à des vérifications de la part de Tripadvisor.

 **Ariane**
4 contributions



Un peu attrape touristes quand même !!!

oct. 2020 • En couple

Le site est tout petit, il y a un peu de travail pour reconstituer les scènes. C'est pas très cher mais c'est proportionnel à la visite. Nous nous sommes sentis vraiment les uns sur les autres, mesures sanitaires covid ??? Dans le musée tout est à vendre, bizarre !!! Bref nous avons eu l'impression d'avoir été visiter " un attrape touriste ", il y a tellement d'autres sites, dignes de ce nom, à visiter.

Écrit le 27 octobre 2020

Cet avis est l'opinion subjective d'un membre de Tripadvisor et non l'avis de Tripadvisor LLC. Les avis sont soumis à des vérifications de la part de Tripadvisor.

 **Davmax57**



Les " attrapes touristes " vous invitent à venir nous donner un coup de main bénévolement. On vous apprendra à tenir les pelles, à creuser sous la pluie, à planter un clou etc, tout cela bien entendu bénévolement le week end. Concernant, les mesures sanitaires, nous les avons respecter, port du masque obligatoire et demande des distances. Maintenant, nous sommes désolé, nous ne pouvons pas réserver la Tranchée de Chattanooga spécialement pour vous. Un petit conseil, afin d'éviter les critiques, ne sortez plus de chez vous et rester bien confiner, le temps que tout passe comme ça vous évitez les attrapes touristes et vous êtes protégé !

[Moins d'infos](#) ^

Écrit le 18 mai 2021

Cette réponse est l'opinion subjective du gérant et non de Tripadvisor LLC.

 **letigou**
1 contribution



Décevant

août 2019 • En famille

La tranchée est bien reconstituée mais la visite est faite en 15 min , implantée dans un petit village loin des monuments importants à voir ,fait plus attraction que lieu Historique

Écrit le 24 août 2019

Cet avis est l'opinion subjective d'un membre de Tripadvisor et non l'avis de Tripadvisor LLC. Les avis sont soumis à des vérifications de la part de Tripadvisor.

 **Davmax57**



Bonjour, merci de votre avis, cependant je tiens à préciser que la guerre ne s'est pas faite en un seul point et que nous sommes à mi chemin entre l'ossuaire de Douaumont et du cimetière américain de Romagne. Je ne reviens pas sur le fait que la guerre n'est pas une attraction cela semble évident. Quand à la visite en 15 minutes, c'est vous qui avez décidé de bâcler et de refuser les visites guidées qui sont proposés en été.

[Moins d'infos](#) ^

Écrit le 26 août 2019

Cette réponse est l'opinion subjective du gérant et non de Tripadvisor LLC.

Sur facebook

Même chose que sur les autres plateformes, des commentaires quasiment tous positifs évoquant une reconstitution bien faite, que l'on peut se projeter, le caractère ludique et encore une fois, l'apport des guides et bénévoles.



Autres observations et remarques

- Note importante : nous n'avons pas pu faire la visite guidée car le jour de notre visite, il n'y avait qu'une personne présente sur le site et donc mobilisée à l'accueil.
- Nous n'avons pas réalisé une réelle interview avec David Amberg, qui a pris 5 minutes seulement pour expliquer la tranchée en donnant des informations déjà disponibles sur le site internet. Nous l'avons contacté pour réaliser une interview et pour éventuellement discuter d'une collaboration. L'interview est passée à la trappe, David Amberg étant plus intéressé par la question de la collaboration même si en réalité il cherchait un prestataire pour lui faire un devis sur un projet qu'il avait déjà en tête. Aucune discussion possible dans un sens comme dans l'autre.

Les amoureux de Verdun



Concepteur(s) / Crédits

Le Puy du Fou (PDF) est l'un des plus grands parcs à thème français. Il a accueilli en 2019 plus de 2,3 millions de visiteurs, un record depuis la première Cinéscénie en 1978 et l'ouverture du grand parc en 1989. La structure actuelle est fondée en 1989 par Philippe de Villiers et présidée par l'un de ses fils, Nicolas de Villiers depuis 2004.

Le PDF est plus qu'un parc de loisir, c'est une structure complexe qui intègre de nombreuses activités / entités : parc à thème, école, académie, studio de tournage, fauconnerie, centre équestre, troupe de théâtre... c'est une méga structure dont il est parfois difficile de saisir tous les aspects. Son succès est internationalement reconnu, il a reçu de nombreux prix pour ses spectacles ou même pour l'ensemble des activités proposées (Thea Classic Award 2012,²⁵). Il a notamment été élu à deux reprises Meilleur Parc au Monde avec le Thea Classic Award en 2012 et l'Applause Award en 2014.²⁶

²⁵ sorte d'oscar de l'industrie du divertissement mondial distinction est remise depuis 15 ans par les professionnels du secteur regroupés au sein de l'association internationale Themed Entertainment Association, où sont représentés 700 parcs et spectacles dans une quarantaine de pays. https://www.lepoint.fr/societe/le-puy-du-fou-sacre-meilleur-parc-de-loisirs-au-monde-17-03-2012-1442254_23.php

²⁶ <https://blog.puydufou.com/2016/04/03/le-puy-du-fou-recoit-loscar-de-la-meilleure-creation-mondiale-a-los-angeles/>

Ce succès se base sur ses spectacles historiques mais aussi sur une stratégie de développement, de marketing et de communication particulièrement efficaces. Tour de France, élection de Miss France, émissions télé, présence de personnalités, partenariats internationaux. Tous les moyens semblent être mis en œuvre pour attirer toujours plus de public. Le réseau politique de son fondateur Philippe de Villiers a largement contribué également à faire la publicité du Puy du Fou²⁷.

Le PDF travaille son image :

- soutien d'associations
- certification internationale « Green Globe » 2012²⁸

Il accueille aussi des professionnels, louant ses espaces pour des congrès. et il met les moyens : *Le Théâtre Molière est le premier espace du Puy du Fou entièrement consacré aux événements d'entreprises. Un grand auditorium central de 500 places, 11 salles de réunion entièrement modulables entre 40m² et 250m², et un espace polyvalent, permettent aux entreprises et aux acteurs majeurs de l'événementiel d'organiser tous types d'événements, originaux et spectaculaires.*²⁹

Puy du Fou Congrès, en quelques chiffres, c'est :

- 1900 événements professionnels organisés
- 235 000 personnes accueillies
- 200 événements par an
- 10 à 3000 participants
- 220 entreprises et 23 000 participants reçus en 2019
- 18 salles de réunions thématiques
- 5 hôtels thématiques rassemblant 500 chambres et près de 2500 lits
- 11 espaces de restauration
- 50 hectares de nature

Le PDF est profondément ancré dans son territoire. Dès ses débuts, 15 communes mutualisent leurs moyens pour donner naissance au premier spectacle³⁰. Il puise ses forces dans la population locale et forme ses propres acteurs et professionnels. Depuis le début, les bénévoles de la Cinéscénie, appelés les Puyfolais, sont des bénévoles de la région. Mais pour aller plus loin et assurer à la fois la relève mais aussi le recrutement de profils qualifiés, le PDF a créé ses propres structures de formation, en 1998 l'académie junior puis en 2015, la Puy du Fou académie, une école privée hors contrat avec l'éducation nationale, qui accueille des enfants de la petite section au CM2. L'école propose une formation scolaire classique couplée à une formation sportive et artistique.

Chaque spectacle est conçu et mis en œuvre par les équipes du Puy du Fou. L'objectif est ainsi de garantir une unité artistique. Le Puy du Fou possède ses propres équipes et équipements pour concevoir les spectacles. Tout est réalisé en interne.

²⁷ https://www.challenges.fr/politique/macron-chirac-giscard-les-secrets-de-la-diplomatie-du-puy-du-fou-de-philippe-de-villiers_594201

²⁸ <https://www.ouest-france.fr/pays-de-la-loire/les-herbiers-85500/la-demarche-environnementale-du-puy-du-fou-recompensee-378430>

²⁹ <https://congres.puydufou.com/fr/le-theatre-moliere>

³⁰ Michel Vovelle <https://www.monde-diplomatique.fr/1994/08/VOVELLE/7410>

Si le spectacle les Amoureux de Verdun (ADV) est le premier spectacle dit immersif, on peut aisément dire que l'immersion et la reconstitution historique font partie de l'ADN du PDF et que c'est à cela qu'il doit son succès. Chaque espace thématique est conçu pour plonger les visiteurs dans la période historique concernée, ainsi nous pouvons parcourir un village médiéval, entrer dans une arène gallo-romaine pour assister à un combat de gladiateurs ou encore visiter une place animée au cœur du 19^{ème} siècle. Le PDF couvre la plupart des plus importantes périodes historiques de l'histoire française.

extraits questionnaires V. MAudet

Qu'est-ce que ces spectacles immersifs d'une manière générale apportent selon vous aux publics ?

De l'émotion, une expérience unique qu'ils n'ont jamais vu ailleurs, une sensation de « retour en arrière », de changement d'époque qui leur fait « sortir » de leur vie actuelle et ce sentiment d'être eux-mêmes acteurs de ces périodes historiques qui ont marquées.

Que pensez-vous de la réalisation croissante de dispositifs de ce type dans les musées et les parcs de divertissement ?

Je trouve ça très positif mais attention à ne pas entrer dans le sensationnel. Il ne faut pas le penser et le créer pour faire du sensationnel mais pour raconter une histoire avec émotion.

Contestations, accusations : la face cachée du PDF

Le PDF est l'objet de nombreuses critiques. La plus récurrente et la plus virulente porte sur la représentation de l'histoire en général portée par le PDF mais aussi en particulier sur celle de la Vendée, une histoire sujette à de nombreuses controverses.

L'idée admise par le PDF étant que la Vendée aurait été victime d'un génocide décidé par la France révolutionnaire³¹. Cette hypothèse portée par l'historien R. Sécher en 1985 lorsqu'il soutient sa thèse a été vivement critiquée pour utilisation abusive du terme "génocide" par d'autres historiens menés notamment par Claude Langlois, et Jean-Clément Martin, dès les années 80. Pourtant, elle semble avoir trouvé écho auprès d'une large partie de la population vendéenne et les Cinéscénies du PDF ont pris pour certains une tournure mémorielle. Pour les historiens Jean-Clément Martin et Charles Suaud, cette "contre-mémoire vendéenne a ainsi servi de pansement à des populations dont les souffrances n'ont pas été reconnues et qui, soudées par ces légendes, forment encore aujourd'hui une véritable communauté de croyance.

Dans un article du Monde diplomatique, en 1994, l'historien Michel Vovelle, professeur d'histoire de la Révolution française à l'université Panthéon-Sorbonne et ancien directeur de l'Institut d'histoire de la Révolution française, accuse le PDF de proposer une "vision révisionniste de l'histoire" et s'interroge : *"La mémoire que transmet le spectacle du Puy du Fou, sous sa forme rajeunie, est tout sauf innocente. La vision passéiste du monde dont elle est porteuse, l'éclairage qu'elle donne sur l'histoire nationale, si elle trouve localement un terreau*

³¹ Martin Jean-Clément A propos du "génocide vendéen". Du recours à la légitimité de l'historien. In: Sociétés contemporaines N°39, 2000. pp. 23-38; doi : <https://doi.org/10.3406/socco.2000.1799>
https://www.persee.fr/doc/socco_1150-1944_2000_num_39_1_1799

fertile, comment peut-elle être reçue d'un public qu'on pourrait supposer détenteur d'une culture, au moins élémentaire, façonnée par l'école républicaine ?"

Il termine son article en concluant : *"à des Français qui ont trop souvent perdu leurs repères historiques, à la recherche d'une mémoire quelle qu'elle soit, ennemis de la violence ils ont raison, du changement qu'ils appréhendent, en quête de racines, l'affirmation identitaire de la Vendée région-mémoire, revue et corrigée par M. Philippe de Villiers, donne un repère commode, et somme toute jugé satisfaisant, qu'on s'en réjouisse ou qu'on le déplore."*³²

Pour l'historienne Aurore Chéry, le PDF donne une vision *totale*ment idéalisée de la monarchie, qui serait "un âge d'or". Cette lecture nostalgique de l'histoire de France s'inscrit dans une forme de "roman national", une histoire linéaire, marquée par les exploits, les batailles et les conquêtes". Elle dénonce la construction d'une "fable identitaire" construite uniquement sur ce qui valorise le "prestige d'une France éternelle", qui "essaie plutôt de mettre en valeur les puissants, voire de susciter de la compassion à leur sujet" en montrant l'image d'une monarchie bienveillante dans un univers coloré, une monarchie pour qui les paysans, évacuant ainsi tout un pan de l'histoire, notamment les questions relatives aux tensions sociales. Elle dénonce également le manque de représentation des femmes dans les personnages principaux des spectacles³³.

Des critiques similaires ont été émises à l'encontre du Puy du Fou España qui a ouvert ses portes à Tolède en 2019.

> un penchant pour le prosélytisme catholique
beaucoup de spectacles mettent en avant la foi, la religion catholique et ses sujets dévoués.

Le PDF s'est également trouvé sous le feu des critiques lorsqu'il a pris position contre « l'avant-projet de loi sur la création artistique », en cours d'élaboration par les ministères de la Culture et du Travail. Ce projet de loi considéré par le PDF comme une mort certaine du parc dont la stratégie est basée sur le bénévolat depuis 4 ans, proposait de revoir le statut du bénévolat, considéré comme du travail payé. Le PDF a fini par obtenir gain de cause auprès de la ministre de la Culture de l'époque, Aurélie Filippetti. Idem en 2015, le PDF avec d'autres institutions se sont mobilisées contre un projet similaire porté par l'ancienne ministre de la Culture Christine Albanel au début du quinquennat de Nicolas Sarkozy, faisant avorter le projet.

D'autres controverses ont émergé quant à la stratégie d'acquisition des terres aux alentours du parc. Le journal indépendant Reporterre a publié en juin 2021 un article intitulé "La famille de Villiers accapare les terres paysannes pour le Puy du Fou"³⁴. Dans cet article, le journal dénonce les méthodes d'acquisition des terres qui se trouvent dans le périmètre proche du parc. Ces terres agricoles sont donc vouées à être transformées et donc l'activité agricole à disparaître. L'article rapporte également les nuisances créées par les spectacles qui auraient des effets négatifs sur les animaux, ou encore les relations chaotiques de certaines familles d'agriculteurs pour des raisons assez diversifiées dénonçant une forme de pression de la part du PDF sur ces familles résistantes.

Voir aussi <https://www.furet.com/livres/puy-du-fou-christine-chamard-9782315008889.html>

³² <https://www.monde-diplomatique.fr/1994/08/VOVELLE/7410>

³³ <https://www.franceculture.fr/histoire/le-puy-du-fou-une-reecriture-du-roman-national>

³⁴ <https://reporterre.net/La-famille-de-Villiers-accapare-les-terres-paysannes-pour-le-Puy-du-Fou>

Il a été également accusé de maltraitance animale alors qu'il devait accueillir l'élection de Miss France

Date de création / mise en exploitation

11 avril 2015

Lieu de création

Puy du fou

Lieu de diffusion

Puy du fou. Localisation par rapport au champ de bataille (sur le champ, à proximité, éloigné national / international) : assez éloigné, 85590 Les Epesses

Durée de l'expérience

environ 15 minutes

Contexte de création et de diffusion

Les ADV est considéré comme un hommage vivant plus qu'un spectacle et a été ouvert en 2015, pendant le centenaire. La création du spectacle a été pilotée par Marlène COUTAND ex-responsable des spectacles immersifs partie aujourd'hui à Tolède sur le projet de Puy du Fou Espana. Pour ce spectacle, le PDF a reçu l'Oscar de la Meilleure Création au Monde³⁵

Les ADV ont nécessité 3 ans de recherche et de développement. Plusieurs historiens et archéologues ont été impliqués dans le développement du spectacle. La reconstitution de la tranchée a été pilotée par Laurent Mirouze, spécialiste des armes et des uniformes de la guerre de 14, conseiller historique sur des films historiques.

Laurent Mirouze a fait appel à plusieurs autres spécialistes, notamment l'archéologue Alain Jacques spécialisé dans l'étude de la Grande guerre, pour l'aider à récolter des objets authentiques qui pourraient être utilisés dans la scénographie de la tranchée. Alain Jacques s'est appuyé sur son réseau local et, avec Laurent Mirouze a fait le tour des agriculteurs du coin, pour récupérer des objets en fer ou en verre, trouvés dans les champs et destinés à être jetés ou vendus car ne représentant pas un intérêt scientifique. Le PDF a fait appel à des historiens et des archéologues spécialisés dans la grande guerre pour un maximum de réalisme, il a également intégré de nombreux objets authentiques (plus de 25 000) récupérés auprès de collectionneurs. Selon la vidéo du making off ce sont également 22 entreprises et 240 personnes qui ont travaillé sur le projet.³⁶

- **Extrait questionnaire V. Maudet**

³⁵ <https://blog.puydufou.com/2016/04/03/le-puy-du-fou-recoit-loscar-de-la-meilleure-creation-mondiale-a-los-angeles/>

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=BGAEMBaySuI&t=54s>

Le travail de création est élaboré par l'équipe artistique (scénographes/direction artistique/historiens) en interne. Nicolas de Villiers, le directeur artistique s'est inspiré de milliers de lettres de poilus authentiques pour monter le scénario qui est l'histoire d'un échange épistolaire entre un poilu (Louis) et sa fiancée (Thérèse) en pleine guerre des tranchées. De nombreux archéologues/historiens ont travaillé sur le sujet pour que les décors et les costumes soient reconstitués dans les moindres détails pour plus d'authenticité. Notre but n'est absolument pas d'exposer des objets « chinés » tel que l'on pourrait le faire dans un musée. Ce serait une erreur. Dans chacun de nos spectacles immersifs, nous voulons aller plus loin en les faisant vivre. La présence de la dizaine d'acteurs en déambulation permet cela. De nouveau, nous souhaitons faire vivre aux visiteurs une expérience unique.

Une fois le scénario écrit, le travail des scénographes/ des architectes et de la technique commencent.

En ce qui concerne la technique, cela consistait en l'insertion d'un maximum d'effets (sonores, effets spéciaux, visuels) pour apporter ce réalisme nécessaire à l'immersion. Toutes les vidéos projetées dans la tranchée ont été tournées sur le site du Puy du Fou par le studio Puy du Fou avec des comédiens de nos équipes. Nous sommes totalement autonomes et cela nous permet une plus grande liberté. Un champ de bataille a été simulé et reconstitué pour le tournage dans les champs alentour. Les acteurs intervenant dans le spectacle, quant à eux, ont reçu les textes deux semaines avant l'ouverture du Parc pour les apprendre puis ils ont répété en condition sur site une semaine avant l'ouverture avec les intentions dictées par Nicolas de Villiers.

Est-ce que cela a influencé la manière dont vous concevez vos spectacles en général ?

Evidemment. Nous prenons énormément en compte les retours internet des visiteurs. Ce fut le cas, par exemple, cette année pour le Premier Royaume. Les visiteurs souhaitaient une meilleure compréhension de l'histoire. Nous avons donc, avec la direction artistique, ajouté des éléments de compréhension, des panneaux explicatifs. Nous considérons la première année d'exploitation de chacun de nos sites comme une année de « rodage » avec des évolutions possibles. Pour les ADV, il y a eu très peu de modifications, les visiteurs adhérant immédiatement à la manière dont le sujet était traité. Nous avons surtout ajouté des effets spéciaux pour rendre le site encore plus réaliste. Ce sont des détails pour vous, mais pas pour nous ;)

Quelle est la proposition de médiation annoncée ? Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

“L'intention, lors de sa création, était clairement de prendre les visiteurs par la main pour les emmener « dans la scène », revivre une période qui nous parle à tous, la première guerre mondiale. Les Amoureux de Verdun, ce n'est au final, PAS un spectacle mais un hommage vivant que le Puy du Fou souhaite rendre à tous les poilus qui ont donné leur vie pour la France. C'est quelque chose de totalement nouveau dans un parc de loisirs et nous sommes très attachés au don de soi. Nous voulions marquer les esprits en plongeant les visiteurs dans cette période qui a marqué le pays et c'était une manière, en 2015 (année du centenaire) de rendre également hommage. “

Extrait du questionnaire Vanessa MAUDET, responsable de l'ensemble des spectacles immersifs au Puy du Fou

Argumentaire largement repris dans le making of de la vidéo

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

- Site internet ³⁷

LES AMOUREUX DE VERDUN

SOUS-TITRE

Plongez dans l'univers angoissant de la Première Guerre mondiale et vivez une expérience intense aux côtés des Poilus !

Aventurez-vous dans la forêt centenaire du Puy du Fou et traversez les siècles pour arriver au cœur de la Première Guerre mondiale. Au fil de la correspondance amoureuse d'un soldat et de sa fiancée, vous plongez au cœur de l'hiver 1916, dans une véritable tranchée, à la rencontre de soldats héroïques. A la veille de Noël, les fumées envahissent les galeries, le sol tremble à chaque nouvelle explosion, les alarmes retentissent... Tout semble perdu, mais en ce 24 décembre, les soldats ne savent pas encore qu'ils vont vivre un Noël qu'ils n'oublieront jamais !

UN SPECTACLE INTENSE, ENTRE FRISSON ET ÉMOTION

En pénétrant dans les entrailles d'une tranchée de la Première Guerre mondiale, vous vivrez une immersion impressionnante. Dans une ambiance pesante et sombre, vous partagerez le quotidien des Poilus : la corvée de soupe, les appels du vaguemestre, l'effervescence du poste de communication et l'urgence de l'infirmerie. Entre les chenilles d'un char d'assaut et les hélices d'un avion écrasé, vous progresserez au cœur de cet univers spectaculaire tout en suivant l'histoire poignante de nos deux héros : Louis, un Poilu et Thérèse sa fiancée inquiète. Par chance, une trêve de Noël sera accordée entre les deux camps, offrant un peu de répit aux soldats.

UNE IMMERSION UNIQUE DANS UN UNIVERS TRÈS RÉALISTE

Le spectacle « Les Amoureux de Verdun » retrace l'histoire de deux personnages inspirés de faits réels et de la lecture d'environ 120 lettres authentiques de Poilus à leurs familles. S'étendant sur plus de 1800 m², ce spectacle immersif propose aux visiteurs de déambuler à leur rythme dans l'enfer de Verdun, au contact direct des acteurs.

Le terme forêt centenaire est également repris dans le making of. il semble que cela a pour effet d'ancrer le spectacle dans le temps, de créer des liens entre le pdf et le champ de bataille / la 1ere gm

- Description du teaser sur Youtube ³⁸

Entrez dans la tranchée des "Amoureux de Verdun" ! Découvrez la bande annonce de ce spectacle immersif émouvant créé en 2015 par les équipes du Puy du Fou comme un hommage aux Poilus de la Première Guerre mondiale.

Au fil de la correspondance amoureuse d'un soldat et sa fiancée, plongez au cœur de l'hiver 1916, dans une tranchée enneigée, à la rencontre de soldats héroïques.

³⁷ <https://www.puydufou.com/france/fr/les-amoureux-de-verdun>

³⁸ https://www.youtube.com/watch?v=sY_2n7QJaU&t=3s

A la veille de Noël, les fumées envahissent les galeries, le sol tremble à chaque nouvelle explosion, les alarmes retentissent... Tout semble perdu, mais en ce 24 décembre, les soldats ne savent pas encore qu'ils vont vivre un Noël qu'ils n'oublieront jamais !

Un spectacle immersif émouvant, élu "Meilleur Création Mondiale" en 2016.

- Sur le blog du PDF, il est indiqué que c'est un spectacle interactif. Cependant, force est de constater que l'interactivité est très limitée.
- Dans le making off, Nicolas de Villiers parle du 137ème régiment vendéen dont on raconte l'histoire dans le spectacle et qui le relie d'une certaine manière à Verdun³⁹.

Publics ciblés

Français, étrangers
Grand public

Publics réels

Français, étrangers

Modèle économique

Coût du spectacle : environ 4 millions d'euros (cf vidéo making off)⁴⁰

Le spectacle fait partie des spectacles du parc, un billet unique pour accéder à l'ensemble des spectacles du Grand Parc. (à partir de 31.20 euros)

Le parc ne bénéficie pas de subventions extérieures et est auto-financé (entrées, hôtels, restaurants, boutiques essentiellement).

Description du dispositif technique : matériel, support...

Longueur de la tranchée : environ 180 m

surface mise en scène : 1800m²

dispositif multisensoriel :

- mapping vidéo
- animatronics⁴¹
- mise en ambiance sonore
- objets authentiques

présence d'une dizaine de comédiens en tenue de soldats

³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=BGAEMBaySuI&list=PL0c3jhs1f0DneVi2MybsfJTj3Iclaeao7&index=5>

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=BGAEMBaySuI&t=54s>

⁴¹ Une animatronique (contraction d'« animation électronique ») est une créature robotisée ou animée à distance par des câbles ou par radiocommande, réalisée en général avec une peau en latex et des mécanismes internes permettant de lui donner une apparence de vie. Source : wikipedia <https://fr.wikipedia.org/wiki/Animatronique>

Synopsis

Au fil de la correspondance amoureuse d'un soldat et de sa fiancée, vous plongez au cœur de l'hiver 1916, dans une véritable tranchée, à la rencontre de soldats héroïques. A la veille de Noël, les fumées envahissent les galeries, le sol tremble à chaque nouvelle explosion, les alarmes retentissent... Tout semble perdu, mais en ce 24 décembre, les soldats ne savent pas encore qu'ils vont vivre un Noël qu'ils n'oublieront jamais !

Quelle contextualisation avant le début de l'expérience ?

Il n'y a pas de contextualisation.

Quel procédé d'immersion en amont ?

Depuis l'une des grandes allées du grand parc, on tourne dans un petit chemin qui va nous conduire à la tranchée. Dans une cabane à l'entrée du chemin se trouvent des animateurs auxquels on peut poser des questions sur le spectacle.

On s'enfonce progressivement dans la forêt jusqu'à l'entrée de la tranchée. Des barrières en bois qui sont en réalité des fascines comme on en trouvait dans les tranchées de l'époque, des vieux réverbères jalonnent le chemin. La forêt symbolise la forêt dans laquelle ont combattu les soldats à Verdun.



Cheminer dans la forêt nous permet de plonger progressivement dans l'expérience, de nous couper du parc, du bruit et de la foule et nous prépare pour l'expérience.

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

Un peu avant l'entrée de la tranchée, le spectateur passe le long de barrières en fascines puis plus élaborées avec des planches.

A l'entrée de la tranchée, le récit commence. C'est Thérèse, la femme de Louis le poilu dont on va découvrir l'univers qui commence puis Louis lui répond :

Thérèse- "Oh mon Louis, j'espère que tu auras reçu ma lettre pour la fête de Noël."

Louis - “Oh ma Thérèse, je serre ta lettre contre moi. La vaguemestre me l’a donnée ce matin. Ici tout le monde prépare la nuit de Noël. Donne-moi des nouvelles de notre petite Marie, notre fille adorée.”

Une musique assez sentimentale se fait entendre. Le récit tourne en boucle. Le spectateur avance dans un boyau en bois éclairé par des lanternes et des percées entre les planches en bois qui se trouvent au mur et au plafond. Certaines de ces lumières sont artificielles. Vers la fin du boyau, les bruits des mitraillettes commencent à se faire entendre et prennent progressivement le dessus sur le récit. Le boyau fait quelques virages. Au détour de l’un deux, on peut voir les célèbres sacs de sable qui formaient les murs de beaucoup de tranchées. Le boyau débouche dans un premier espace. On y voit sur la droite des paniers entassés, des chaussures ou “godillots” suspendus et d’autres sur un poêle, des sacs, une pelle... il y a une étagère sur laquelle se trouvent quelques objets. Un petit panier en osier qui se trouve sur une petite étagère en bois éclairée par une bougie et qui contient une crèche comme l’évoque Louis dans son récit :



Thérèse - Ah, si tu la voyais notre Marie ! Elle est allée couper un sapin dans le bois, elle décore avec des guirlandes de papier, elle chante mon beau sapin...

Louis - nous aussi on prépare les sapins de Noël, merci pour la crèche, je l’ai installée près des godillots

En fond, la musique continue tout comme les bruits des mitraillettes et d’explosions. On peut entendre un homme qui crie “couchez-vous” ou “obus” suivi d’une explosion. Le parcours nous entraîne dans un deuxième espace. Il semble s’agir d’un entrepôt dans lequel sont stockés des sacs mais aussi des armes et des caisses en bois contenant des grenades. Les murs sont en terre et en planches. Le plafond est percé de trous, comme s’il avait été bombardé. Sur le mur de droite, nous pouvons voir des bouteilles (de gaz ?) protégées par un grillage. Les bombardements s’intensifient au fur et à mesure. Quand nous arrivons dans l’espace suivant, la cuisine, les murs tremblent et les objets bougent en même temps que les explosions. Le dialogue continue :

Thérèse - (inquiète) j’espère que tu manges bien au moins

Louis - (sur un ton faussement enthousiaste) on mange de la viande



On aperçoit des casseroles sur des étagères, des rats morts et des casseroles suspendus au plafond, une grande marmite, sur une table des pots contenant des couverts, un pichet, des bouteilles en verre. A chaque tremblement, casseroles et bouteilles se balancent et s'entrechoquent et leurs bruits viennent se confondre avec celui des explosions.⁴²

Le parcours nous entraîne ensuite dans un espace de repos.

Juste à l'entrée, une percée dans la terre avec un mur de planches sur lesquelles il est inscrit 137e régiment.

A notre droite à l'entrée de cette section, une scène avec un soldat dans un hamac, les mains derrière la tête comme s'il était détendu. Son manteau est accroché à côté de lui au mur, derrière lui une étagère avec une gourde et une bougie, le casque et les chaussures dont on peut voir la semelle cloutée ainsi que deux lits superposés. De l'autre côté, l'espace est dense, il y a des lits superposés, un mannequin, des gourdes suspendus, du linge suspendu au plafond ou posé sur le rebord des lits, des casques, des objets au sol (croix au sol à côté d'une bougie, gobelet,..)



Thérèse - j'espère que tu dors bien la nuit ?

Louis - oui, c'est très calme

La réponse de Louis semble très ironique car on entend les explosions, les mitraillettes et des sirènes régulièrement. Le parcours nous entraîne ensuite vers un nouvel espace après quelques mètres dans un boyau en bois. Nous arrivons dans un autre espace de repos, trois lits, deux superposés et un qui semble plus grand que les précédents. Au fond de l'espace, un homme en chemise blanche et pantalon d'uniforme se rase. Il s'agit d'une vidéo sur fond noir incrustée dans la scène. Nous continuons à avancer dans la tranchée. Un rideau déchiré dans un virage derrière lequel se trouve un boyau dont on ne sait où il va, des sirènes qui se font entendre de plus en plus fort.



⁴² photo <http://equinoxe79.com/pdfphotos/les-amoureux-de-verdun-puy-du-fou-the-lovers-of-verdun-les-amoureux-de-verdun-puy-du-fou-the-lovers-of-verdun-039-jpg.html#.Yehfef7MK3B>

Nous arrivons dans un espace beaucoup plus large et nous sommes à présent au cœur des combats. Il semble s'agir d'une vieille maison bombardée. Le plafond et les murs sont à moitié effondrés. Il y a un vieux lit en fer, quelques objets dont une petite boîte à musique en bois dont la danseuse tourne et dont on entend la musique, ce qui contribue à renforcer le caractère tragique de la scène. Il y a des soldats qui tirent sur l'ennemi depuis les fenêtres endommagées. Une vidéo incrustée dans la scène nous donne l'illusion d'apercevoir une partie du champ de bataille, il y a des flammes, des ruines en feu, des soldats qui traversent en courant, des bombardements, des éléments en feu. Il y a aussi des flashes lumineux qui simulent les tirs. Les tirs de mitraillettes s'intensifient. Nous continuons à marcher, nous passons sous un char dont les chenilles tournent encore. une voix crie "le char est tombé, le char est tombé"? Des bruits métalliques simulent les craquements du char qui est à moitié enterré dans la tranchée comme si le char fonctionnait toujours et allait nous tomber dessus. Un avion passe au-dessus de nos têtes.

L'espace suivant est le dépôt d'armes et de munitions que nous pouvons apercevoir derrière une grille de larges barreaux de fer. Il y en a de différentes sortes, fusils à baïonnette accrochés le long du mur et accompagnés de mitrailleuses, obus de toutes tailles..⁴³ Les explosions et les tirs de mitraillettes continuent. De temps à autre une voix crie "obus".

Nous continuons ensuite vers l'infirmerie, signalée par une petite croix blanche dans un carré rouge peints sur une planche et accompagnés d'une flèche qui nous indique la direction.

Au cœur de la scène, un comédien en tenue de soldat médecin et une comédienne en tenue d'infirmière s'affairent autour d'un corps recouvert d'un drap ensanglanté et dont le visage est couvert par un bandeau (mannequin). Note : dans une vidéo datant de 2016, le mannequin n'avait pas le visage recouvert et le sang était taché d'une énorme tache de sang, comme une grosse flaque. Ici, le sang est plus réaliste, plus comme des taches et non pas une mare de sang



⁴³ image dépôt d'armes <https://equinoxe79.skyrock.com/3252204304-Grand-Parc-du-Puy-du-Fou-une-reconstitution-des-tranchees-14-18.html>

Autour d'eux, le décor est fait d'objets tels que des petites bassines, des instruments médicaux, des étagères avec des récipients en verre. Il y a aussi des soldats blessés alités dans un coin de la scène.



Thérèse - (inquiète) t'es pas blessé au moins ? oh, rassure moi

Louis - (rassurant) oh ma Thérèse, t'en fais pas, on est très bien soignés



Derrière l'infirmière, une ouverture sur la tranchée, une vidéo qui montre des soldats au combat dans la tranchée⁴⁴

Le parcours nous entraîne dans une sorte de laverie / buanderie. Le décor tremble quand il y a des explosions. Des linges suspendus, une grande marmite de laquelle se dégage de la vapeur

⁴⁴ image infirmerie

<https://www.facebook.com/PuyduFou/photos/pcb.10155003026835805/10155003025545805/>

et dans laquelle des linges sont en train de bouillir oscille de gauche à droite. En face, un petit espace montre une roue en bois posée sur une table avec des outils qui semblent être destinés à la réparer. Derrière, quelques outils qui semblent être des outils agricoles

Nous reprenons ensuite notre cheminement dans les boyaux de la tranchée. L'atmosphère est lourde, c'est humide, il y a de l'eau qui coule du plafond et qui ruisselle sur les murs, des flaques au sol et un bruit d'eau qui coule en fond sonore. La lumière s'éteint parfois après un bombardement. Nous traversons un espace dévasté par les bombardements, des planches amoncelées laissent apercevoir un bout de boyau dont l'extrémité semble être en flamme. D'autres laissent passer de la lumière bleue (extérieur, nuit). Nous entendons des hommes qui toussent et qui ont du mal à respirer. Au loin, les cris et les bombardements continuent. La musique se fait dramatique. Il y a des soldats qui agonisent au sol (mannequins) entre la poussière, la terre, les planches et les sacs éventrés. Nous traversons ensuite un espace où un soldat est assis autour d'une table entièrement recouverte de débris d'obus dont certains sont gravés.

Louis - (souffrant) Dans une heure... à minuit moins 5... on aura droit d'enlever nos masques à gaz... pour Noël

Nous arrivons au poste de communication. À notre gauche, un soldat s'assoit devant un poste de communication. Il parle au téléphone avec son commandant.

Allô, allô...

- *allô (réponse dans le combiné, voix métallisée un peu brouillée)*

- *allô*

... le 137eme régiment mon commandant

.....

Joyeux Noël. ... les gars

joyeux Noël

les allemands ils acceptent la trêve qu'on leur propose, Ils ont dit oui, à minuit moins 5 on sort les sapins et ils sortiront les leurs, ce sera le signal pour la trêve de Noël

Une voix parle en allemand puis le soldat reprend : " les allemands ont accepté, ..." Autour de lui, des fils, qui semblent raccorder le téléphone. Nous entendons des bruits réguliers, comme du morse. A notre droite, un soldat se tient debout devant une table. Il y a des cartes, une épée, des objets (bougie, petit récipient en métal), quelques rangements (sorte de casier en bois avec des petites étagères et un tiroir).

Nous arrivons enfin dans le dernier espace, c'est la fin de l'histoire, la fameuse trêve de Noël. Nous sommes à ras du sol comme si nous sortions la tête de la tranchée, nous apercevons le no man's land, devant nous des barbelés, de la terre, puis au fond de la scène des sapins illuminés devant les ruines de ce qui semblent être une église bombardée, en ruine. Le fond de la scène est éclairé par des spots bleutés, comme des projecteurs qui percent la nuit. ⁴⁵ Une chorale se fait entendre, elle chante "douce nuit".



⁴⁵ photos PDF facebook.com/PuyduFou/photos/pcb.10155003026835805/10155003025550805

Louis - *“Ma Thérèse... tu d’vinera jamais c’qui se passe ici. y a plus de bruit... plus de mitrailleuse, ...des deux côtés.. Tout le monde chante, c’est Noël “*

L’atmosphère est presque poétique, les mitrailleuses et les explosions ont cessé. Il y a beaucoup d’émotion dans cette scène. Nous nous dirigeons ensuite vers la sortie. Quand nous sortons de la tranchée, la musique change, elle est triste et solennelle. Comme pour un enterrement. De chaque côté, des croix surmontées par des casques, des soldats enterrés. C’est l’heure de l’épilogue, nous comprenons que Louis est mort. Dans sa lettre il dit : *Louis - “oh ma Thérèse, quand tu recevras cette lettre (respiration difficile) il sera trop tard. J’aurai été emporté par ma blessure, le lendemain de Noël... adieu à la petite, embrasse là, serre là fort (pleurant presque) adieu mon amour. Je t’envoie un dernier baiser”*



Un regard en arrière nous permet d’apercevoir une maison en ruine, bombardée.

Sources :

vidéos et photos personnelles

<https://www.youtube.com/watch?v=UjsftiJjD-k>

<https://www.youtube.com/watch?v=883cLnizvVg>

Photos

<http://equinoxe79.com/pdfphotos/les-amoureux-de-verdun-puy-du-fou-the-lovers-of-verdun.html#.Yehf4f7MK3A>

Interactivité

Peu interactif. Les interactions sont uniquement avec les comédiens

- soit à l’initiative des visiteurs qui s’adressent aux comédiens, posent des questions, font des gestes pour attirer leur attention
- soit à l’initiative des comédiens eux-mêmes qui peuvent par exemple barrer la route aux visiteurs, ou encore s’approcher d’eux et les effrayer un peu,

Phrases entendues

- allez, avancez les gars avancez, bienvenue à Verdun
- faites attention à vous

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

- le dispositif est très riche et très complexe : objets, images d'archives, comédiens, mannequins, robots automatisés, vidéos incrustées...
- les espaces sont souvent chargés avec une accumulation d'objets, cela rappelle les muséographies des collectionneurs, questionne sur la vérité historique (tous les objets ne cohabitaient pas forcément ensemble dans le même espace, il n'y avait pas forcément autant d'objets dans les tranchées mais de l'autre côté cela renforce la dimension "habitat" des tranchées
- présence des symboles les plus connus : baïonnette, planches de bois et sacs de sable, barbelés et no man's land...
- on traverse plusieurs espaces / temps :
 - les tranchées sous les bombardements
 - les combats
 - entre les combats : attente, infirmerie..
 - espace un peu intemporel à la fin avec les tombes des soldats

alternance espaces agités (combat, dans les boyaux, cuisine ou tout vacille...) / espaces apaisés (espace de repos, scène finale)

- les vidéos : elles rendent vivante la tranchée, les combats. elles sont incrustées dans la scène directement.

Elles montrent :

- les combats (dans la vieille maison)
- un soldat qui se rase (dans l'espace de repos)
- les tranchées en plein sous le feu des bombardements (espace infirmerie)

- le décalage entre ce qu'on entend, le dialogue, presque naïf qui ne parle pas des combats, et ce qu'on voit sont totalement en contradiction.

Cela crée un sentiment de décalage, presque d'ironie à certains moments notamment quand Louis dit à Thérèse qu'il dort bien et que "c'est calme ici". De quel calme parle-t-on ? effectivement les bruits du combat sont moins oppressants mais il y a tout de même des tirs de mitrailleuses, des obus, les murs et le mobilier qui tremble dans un tintamarre assourdissant parfois. On sait qu'il était difficile de dormir dans de pareilles conditions

Ce qui n'est pas mentionné et que le visiteur lambda ne sait peut-être pas c'est qu'il y avait une forte censure et que ceci explique que dans leurs lettres, les soldats racontaient peu leur quotidien et leurs souffrances.

- la musique :
comme dans un film, elle accompagne le récit, met en exergue les émotions (la peur, la tristesse..).

la construction narrative :
s'articule autour de tensions narratives
la bande sonore
la cuisine (le champ de bataille / le danger se rapproche)
les combats dans la vieille maison

Thématiques abordées

Couvrent un champ assez large :

- l'amour, la famille
- la vie quotidienne : dormir, manger, se laver, s'occuper
- la communication avec les proches
- communication dans les tranchées
- armes, munitions
- l'infirmierie
- l'angoisse, la peur
- les combats

Réalité historique

3 ans de recherches (cf youtube) mais dans le making il est indiqué 3 ans de travail (recherches + conception spectacle et production)
25 740 objets collectés auprès de collectionneurs⁴⁶

La reconstitution est relativement fidèle à ce qu'étaient les tranchées, excepté qu'elle est particulièrement large et que on ne sait pas où est-ce qu'on se situe dans ce vaste réseau (1ère, 2ème ou 3ème ligne, boyaux etc..).

La bataille de Verdun dure du 21 février 1916 au 18 décembre 1916. A Noël elle était donc terminée, il n'est donc pas possible de parler d'une trêve dans la guerre pendant la période de Noël. Il semble que cela soit clairement une adaptation du scénario pour renforcer le côté sentimentaliste et émotionnel. Cette adaptation est probablement issue des mémoires de Louis Barthas qui semble avoir inspiré les lettres des personnages principaux.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

violence, peur, angoisse

la guerre est bruyante, angoissante, omniprésente > dans l'expérience, les bruits des mitraillettes, les explosions d'obus, les cris sont omniprésents, pas de trêve ni de répit

⁴⁶ <https://blog.puydufou.com/2015/05/21/inauguration-des-amoureux-de-verdun-2/>

c'est aussi un ressort qui permet de maintenir la tension jusqu'à la dernière scène et ainsi de la rendre plus forte émotionnellement parlant

Les espaces de la tranchée sont parfois un peu trop propres, pas de boue, pas de terre... d'autres le sont moins (vieille maison, boyau ou la lumière s'éteint..) > une vision un peu lissée par moments ?

beaucoup trop d'objets, la tranchée ressemble presque à un campement confortable en certains endroits.

Une vision qui serait plutôt celle des officiers que des soldats qui mangent plus souvent dehors.

la maladie et l'insalubrité ne sont que peu représentés alors que c'était un vrai fléau

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

- récit : linéaire, on est obligé de suivre le parcours.
- mais de petits espaces narratifs s'ouvrent tout au long du parcours à travers les différentes scènes qu'on traverse

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

- sélective dans le récit qui ne se focalise que sur Louis et Thérèse, les interrogations de Thérèse et les réponses rassurantes de Louis
- globalisante car vision d'ensemble du front
- peut-être comparative dans la mise en scène > multiplication des objets, on trouve fréquemment plusieurs objets du même type dans un espace (instruments de cuisine, paniers, armes, lits, éclats d'obus..)

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- substitut pour représenter le champ de bataille disparu
- d'une certaine manière, les objets et les mises en scène ont une fonction de commentaire sur ce que l'on voit et d'illustration du récit
- forme d'inventaire / classement dans les abris ou les objets sont accumulés en masse

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Observateur mais aussi un peu dans la peau du soldat

- on déambule comme un soldat déambulerait dans la tranchée
- les soldats s'adressent à nous parfois directement (comédiens) mais la voix off pourrait s'adresser également à nous (couchez-vous.. Joyeux Noël les gars..)
- point de vue de la scène finale comme si on sort la tête de la tranchée

La dernière scène est plutôt le point de vue de Thérèse qui lit la dernière lettre de Louis alors que celui-ci est mort depuis longtemps.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

Peur, surprise

Le récit nous incite à la compassion pour Louis et sa famille.

Retours, commentaires des publics

Extrait du questionnaire

Il y a effectivement eu beaucoup de retours notamment sur les sites d'avis sur internet. Je vous invite à aller voir sur TripAdvisor les différents retours. Ce qui ressort surtout, à la sortie du site, c'est une sensation de « claque » de la part des visiteurs. En tant que responsable, j'aime particulièrement me « poster » à la sortie des ADV pour justement « écouter discrètement (tenue civile) » les retours des visiteurs. Ils sont cash et honnêtes. C'est ce qui nous fait avancer. Nous voyons souvent des personnes âgées pleurer (au début j'étais surprise et mal à l'aise de faire pleurer des gens puis j'ai vite compris que cela leur rappelait des souvenirs de famille). C'est extrêmement émouvant et plus que ça, ça montre que l'immersion a été totale et crédible pour ces personnes. Et à l'inverse, nous avons aussi beaucoup de personnes sensibles ou des enfants qui sortent par les issues de secours avant la fin. Trop oppressant. Là encore, nous voyons plus cela comme du positif que du négatif puisque cela signifie qu'ils étaient réellement plongés dans le sujet.

Commentaires affichés sur le site

"On commence par se plonger dans les tranchées de 14/18 avec Les Amoureux de #Verdun. Probablement le spectacle (ou attraction-spectacle) le plus immersif du #PuyDuFou, on en ressort la gorge nouée !"

"Je viens de faire les Amoureux de Verdun, je suis fan ! Le meilleur truc que j'ai fait, j'adore les trucs sur la guerre mondiale mais ce truc c'est incroyable"

"Mes enfants ont tellement aimé que nous l'avons fait 3 fois en 2 jours ! Une très belle mise en scène qui permet de mieux comprendre l'Histoire, même à 9 ans."

Lors de notre visite du parc, nous avons pu observer quelques visiteurs, de manière informelle, c'est-à-dire sans protocole d'observation préalablement déterminé mais en les observant et en prenant des notes sur leur attitude pendant et après, leur comportement face aux comédiens, l'allure à laquelle ils marchaient. Certaines de ces observations sont en adéquation avec les réponses de Vanessa Maudet, à savoir des visiteurs visiblement émus à la sortie, certains ne parlant pas, le visage fermé. D'autres sont sortis moins touchés, marchant plus allègrement déjà

près à continuer leur visite vers d'autres spectacles et périodes historiques. A l'entrée, nous avons pu observer des visiteurs qui refusaient de rentrer ou qui ressortaient après quelques mètres parcourus, dont certains avaient de jeunes enfants. Pendant la visite nous avons pu observer que certains avançaient très vite, pendant que d'autres prenaient leur temps pour observer le décor. Nous avons même observé certains visiteurs aller à la rencontre des comédiens déguisés en soldat, dans une posture assez détachée, amusés par les costumes et par les armes visiblement, d'autres au contraire, n'y prêtaient pas attention, tandis que d'autres encore, s'écartaient pour les laisser passer, visiblement un peu effrayés.

Autres observations et remarques

Verdun 1916



Visuel de communication

Concepteur(s) / Crédits

Hominum

Date de création / mise en exploitation

15 juin 2019

Lieu de création

Nice

Lieu de diffusion

Nice, salle de jeu Hominum

Durée de l'expérience

Environ une heure

Contexte de création et de diffusion

L'escape game a été ouvert un an après l'ouverture de la salle Hominum. Il a fallu un peu de temps pour mettre au point le scénario, les décors et la mécanique de jeu.

Dans un premier temps, Benoît a fait des recherches, joué à des jeux vidéo sur la 1ère GM pour s'inspirer et proposer des idées de scénarios. Il a ensuite été voir des professionnels de l'escape game qui lui ont fait des propositions qui ne lui semblaient pas satisfaisantes, trop infantiles, pas réalistes par rapport au thème (exemple de la planche avec les boulets qu'il faut faire remonter pour les mettre dans un trou, de la boîte en plexiglas remplie de ferraille dans laquelle il faut plonger la main équipée d'un gant aimantée). Benoît n'a pas utilisé les propositions faites, qui ont été facturées 1500 euros. Cela lui a cependant donné confiance dans sa propre capacité à mettre en place un scénario plus réaliste. Il s'est servi de son expérience de reconstituteur.

Pour la création du décor, Benoît s'est inspiré de ses recherches, de son imaginaire aussi. Les objets ont été achetés pour certains à Verdun, et proviennent vraiment du champ de bataille, d'autres ont été chinés. Les fils de cuivre ont été achetés directement à l'armée.

Pour les personnages qui interagissent avec les joueurs, il s'est inspiré de sa propre expérience de reconstituteur en tant que soldat face à des gradés qui hurlaient sur leurs troupes, mais aussi de l'idée qu'il se faisait de l'armée. Idée confirmée par la suite par des vrais militaires. Il a donné le nom de son grand-père au mannequin qui est dans les tranchées.

Avant le lancement, il y a eu des tests qui ont permis de confirmer le scénario, le temps passé sur chaque énigme et de faire des ajustements. Par exemple, au début il y avait un épisode avec du gaz moutarde, qui était en fait une machine à fumée projetant de la vapeur d'eau donc sans impact sur la santé mais cela avait un impact psychologique trop important sur les joueurs qui se mettaient à tousser et avaient du mal à respirer.

Quelle est la proposition de médiation annoncée ? Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

L'idée est de reproduire un abri et un tronçon de tranchée, de mettre les joueurs dans la peau de soldats du 151ème régiment d'infanterie et de les envoyer en mission.

L'idée n'est pas de leur faire découvrir la guerre, de leur permettre d'apprendre des choses sur la 1ère GM mais de leur proposer un environnement immersif, ludique, le plus réaliste possible. Il y a un vrai souci de réalisme tout de même dans les décors et dans la mise en scène du jeu même si certaines choses sont un peu modifiées ou arrangées pour servir le jeu.

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Les discours mettent en avant le côté "ultra immersif" et le fait de vivre une aventure, qu'il y ait de l'action. Ceci dit, c'est plutôt classique dans la communication des escapes.

Ce n'est pas présenté comme un escape game historique mais plutôt comme un escape game classique.

Publics ciblés

Joueurs amateurs et experts

Publics réels

idem

Modèle économique

Prix de groupe / session de jeu

3 joueurs : 30,00€ soit un total de 90,00€

4 joueurs : 27,00€ soit un total de 108,00€

5 joueurs : 26,00€ soit un total de 130,00€

6 joueurs : 23,00€ soit un total de 138,00€

Selon les statistiques du site <https://www.escapegame.fr/>⁴⁷, les tarifs d'une enseigne oscillent entre 21€ et 33€ par joueur.

Budget de création : 7000 euros + 1500 euros étude professionnel finalement non retenue

Description du dispositif technique : matériel, support...

- planches en bois, tôles ondulées, fils de cuivre, faux barbelés en cuir, mobilier (tables, chaises, tabourets, lit) et de nombreux objets (boîte allumette, reproduction de photo d'époque, cartes, nourriture, affiches, tissus, objets en émail, dés, clés, masques à gaz, fusils, caisses en bois, drapeaux, rats...)
- un mannequin avec une tenue de soldat et épaulettes
- vieux téléphone en état de marche pour communiquer avec les joueurs
- système pneumatique pour envoyer des objets
- écran pour représenter le champ de bataille
- mécanismes pour ouvrir les différents espaces
- système lumineux : vieilles lanternes, système qui fait des flashes
- dispositif sonore

Synopsis

Texte site internet

Un Escape Game immersif sur la 1ère Guerre Mondiale !

Propulsés dans les tranchées en 1916, vous incarnez des soldats prêts à tout pour repousser l'envahisseur allemand ! Le bataillon précédent a fui les positions, vous êtes envoyés pour reprendre le front et rétablir les communications avec l'état-major ! Mécanismes, fouille et action seront au rendez-vous !

Mais attention, le temps vous est compté...

Quelle contextualisation avant l'expérience ?

A l'entrée de la salle, à côté de la porte, il y a des caisses en bois avec une lanterne de tranchée, des casques. Il n'y a pas d'informations historiques, pas de panneaux etc.

⁴⁷ Les statistiques sont calculées par rapport aux tarifs des enseignes présentes sur le site soit 867 enseignes d'escape game comprenant 2350 scénarios. Ces salles sont toutes des salles permanentes et non pas saisonnières ou événementielles.

À propos d'EscapeGame•Fr / extrait du site

Depuis février 2015, le site EscapeGame•fr, auparavant connu sous le nom d'Escape Game Paris, est l'un des chroniqueurs privilégiés de l'actualité des escape games en France et à l'étranger.

C'est un site indépendant, gratuit pour les visiteurs comme les enseignes. Pour que leurs salles soient référencées sur le site, les propriétaires d'escape game n'ont rien à payer.

La contextualisation se fait plutôt pendant le brief du scénario qui n'est pas un brief classique mais un brief qui amorce l'expérience ou Benoît enfle un chapeau de commandant, prends une voix d'époque et utilise du vocabulaire d'époque (par exemple : panier à salade pour désigner les casques qui protègent en cas d'éclat d'obus ou de projection de terre)

Quel procédé d'immersion en amont ?

Le procédé se fait en plusieurs étapes progressives :

- D'abord, avec les caisses et les casques qui sont à l'entrée de la salle. On entend également déjà un peu les bruits d'explosion.
- Puis avec le brief. Ce sont à la fois le personnage de Benoît et le brief qu'il fait aux joueurs qui les plongent progressivement dans l'immersion. Il commence par cadrer le contexte de l'expérience, indiquer aux joueurs qui ils sont, les hommes du 151e régiment d'infanterie, leur parle du champ de bataille "*Là-bas vous entendez tonner les canons, c'est Verdun.*" Ce brief sert à la fois à indiquer aux joueurs quels personnages ils vont incarner et quelles vont être leurs missions afin de les préparer à l'expérience, mais aussi à les plonger progressivement dans le contexte de Verdun en 1916 et dans leurs personnages.
- Les joueurs sont ensuite invités à mettre des casques de soldats et à entrer dans la salle sous les coups de sifflets et les "allé, allé, allé" de Benoit.
-

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

Le brief

L'expérience commence par un rapide brief de ce qu'est un escape game. Ensuite, le brief de l'histoire commence. Le maître du jeu ou game master (GM) entre dans la peau du sergent Dupuis, il met son chapeau et fait le brief suivant avec une voix forte, qui porte, avec un accent d'antan :

"Allez soldats, avancez, en ligne plus vite que ça. Je vais vous donner vos paniers à salade ça protège pas des balles, mais en cas d'éclat d'obus ou de projection de terre ça peut servir. Ça se met sur la tête, la grenade devant."

Ensuite il leur donne le casque avant de continuer :

"Soldats garde-à-vous. Repos. Soldats vous êtes la fierté de la nation, la fierté du Maréchal Foch, les hommes du 151e régiment d'infanterie. Là-bas vous entendez tonner les canons, c'est Verdun. Les troupes du kaiser seront sur nos positions d'ici une soixantaine de minutes. Il est impératif que vous les arrêtiez. Vous êtes notre dernier espoir, le dernier rempart. Les hommes qui étaient stationnés ici avant vous ont fui leur position face aux Allemands mais vous vous ne fuirez pas n'est-ce pas ?"

Les participants répondent généralement, soit ou, soit non, soit un peu des deux.

Il continue ensuite :

"On ne fuit pas soldats. Vous allez rentrer là-dedans, trouver la salle du générateur, remettre en route le générateur, et ensuite trouver un moyen de contacter l'état-major via le poste de communication avancé qui se trouve dans les tranchées, est-ce que c'est bien compris soldats ?"

En général, les joueurs répondent oui puis il termine le brief :

“Très bien, allez soldats comme je vous l'ai dit la nation compte sur vous, le maréchal aussi, et par le fait, moi aussi. J'espère qu'on a parié sur le bon cheval. Allez au les cœurs et vive la France !”

Ensuite, le GM donne aux joueurs un casque, ouvre la porte et les invite à rentrer en donnant des coups de sifflet et en criant : *“aller aller aller”*

L'expérience

Les joueurs entrent dans la salle. Juste à l'entrée, il y a deux affiches, l'une sur le rationnement du pain et l'autre est un ordre de mobilisation générale. Il y a également un tuyau avec une vanne.

L'abri bétonné

Le décor

Les joueurs entrent dans l'abri bétonné. La salle fait environ 20m². Les murs sont gris. Il y a une petite odeur de bois brûlé et les bruits d'explosion en sourdine.

Sur la droite, il y a une table composée de trois planches en bois sur laquelle sont posés divers objets : une gamelle en métal, deux gamelles (en céramique ?) avec une portion de haricots blancs, des cartes à jouer, des dés, une bouteille de vin, un pichet en émail, une timbale en métal, un morceau de pain posé sur une planche en bois, une chandelle avec des allumettes usagées et une boîte d'allumettes. Il y a également un document en papier sous la planche en bois. De part et d'autre de la table, il y a deux tabourets en bois. Au-dessus, accrochée au mur une étagère métallique avec des morceaux de pain, des torchons, des gamelles en métal. Sur le côté de l'étagère, un peu cachée par les linges, un tuyau avec une petite vanne. A côté de cette table, il y a un combiné téléphonique avec l'inscription “parlez fort et distinctement” et une affiche de propagande où on voit un soldat tordant le cou d'un grand aigle noir, avec le slogan “pour le suprême effort” et inscrit en gros, en bas “emprunt national, société générale”.





De l'autre côté de la pièce, il y a un petit bureau en bois surmonté d'une caisse en bois accrochée au mur qui fait office d'étagère. Sur le bureau on peut voir trois reproductions de la première page du journal d'époque "Le petit journal", un moulin à café, des récipients en métal, une gamelle contenant des morceaux de pain, un obus travaillé, un carnet, des photographies d'époque. Sur la caisse en bois, on trouve également une photographie de soldats dans les tranchées, avec une gueule cassée, un portrait ovale, une petite boîte à plumes, un gobelet en métal et un récipient en céramique décoré. A côté de ce bureau on peut trouver deux caisses en métal contenant des tissus et un tabouret en bois.

Dans le fond de la pièce, il y a un lit militaire, composé d'un cadre en métal et d'un tissu pour matelas. Autour du lit, des objets sont mis en scène. On trouve une paire de chaussures aux pieds du lit ainsi qu'une petite table en bois sur laquelle sont posées une lanterne, une tasse et un bol en céramique, à côté se trouvent des plats et une passoire en métal. Il y a également une caisse en métal qui contient des tissus mais aussi une lettre, des documents en papier (type carte) et une gourde en métal d'époque. Autour du lit il y a également deux petites étagères, de simples petites planches clouées au mur, sur lesquelles il y a des

objets. La première, qui se trouve sur le mur de gauche, on peut voir une figurine en bois, une sorte de boîte en bois sous laquelle est accrochée une affiche " «3e Emprunt de la défense nationale – Souscrivez. Pour la France qui combat ! Pour celle qui chaque jour grandit.» Il y a également un récipient qui s'apparente à un petit pichet en bois. Sur l'étagère du fond, on trouve une bouteille en métal et un récipient en céramique. À droite de l'étagère, un fil est tendu entre deux clous. Y sont accrochés des ustensiles de cuisine (louches en métal) et des linges.

Sur le mur de droite, on peut également trouver le poste pneumatique avec l'inscription au mur : Poste pneumatique. Réglage pression 24 bars". Il y a également une porte.

Au plafond, des tissus sont accrochés, comme si on les avait mis à sécher.

Gameplay⁴⁸

Les joueurs doivent fouiller la pièce et trouver des objets afin d'ouvrir la porte qui mène au générateur. Ils vont trouver des lettres qui leur serviront plus tard ainsi que des engrenages. Ils vont également trouver les vannes. Cela va leur permettre d'ouvrir la porte de la salle du générateur.

⁴⁸ Mode de jeu / ce que les joueurs doivent faire

Le GM communique avec les joueurs si besoin à travers le téléphone. Au premier coup de téléphone, il leur indique : *“Soldats ici le sergent Dupuis est-ce que vous me recevez. Soldats... N'hésitez pas à me contacter (passage inaudible). Courage, la nation compte sur vous.”*

La salle du générateur



Décor

La salle est très petite, environ 5m². Dedans se trouve une reproduction d'un générateur. Le décor est épuré, il n'y a qu'un petit banc, une cagette en bois et un objet (que nous n'avons pu identifier) sous le banc.

Gameplay

Les joueurs doivent faire repartir le générateur, comme cela leur a été demandé dans le brief de départ. Pour cela, ils doivent se servir des engrenages qu'ils ont trouvés dans la salle précédente. Quand les joueurs ont réussi à actionner le générateur, ils ouvrent le passage qui les conduit aux tranchées.



La tranchée

Décor

En bas de la salle, après l'abri, un espace intermédiaire fait la transition. Il y a deux caisses en métal, deux caisses en bois plus petites, un casque et un grand drapeau français. Une vanne longe le mur. Il y a également 3 flèches directionnelles gravées sur le mur indiquant : sortie, dépôt de munition, salle du générateur.

Les joueurs empruntent ensuite un escalier en métal pour accéder aux tranchées. Le plafond est recouvert de tôle.

L'espace dédié aux tranchées est assez grand et découpé en plusieurs différents espaces. L'ambiance lumineuse est assez sombre, la salle n'étant éclairée que par quelques lanternes métalliques et les deux petits écrans qui sont incrustés dans les parois des tranchées. La bande son devient très forte, il est difficile de s'entendre parler entre les bruits d'explosion, les cris, les moteurs d'avion etc.

Les parois sont recouvertes de planches en bois, surmontées parfois de sacs de sable. Elles sont légèrement inclinées pour simuler les talus de terre dont les parois n'étaient pas droites. Le plafond est fait de planches en bois, de tôle et de tissus. Un peu partout sont accrochés des faux barbelés et des fils en cuivre pour les communications.

A gauche : il y a une échelle, qui donne l'impression qu'on peut monter au front. Un petit écran installé entre les planches en bois montre des images du front, du no man's land et des combats. Il y a des faux barbelés qui passent devant l'écran.

Dans le prolongement de cette paroi, caché du regard au premier abord de sorte que l'on ne le voit que si on avance, un espace représente une tranchée effondrée après une explosion. Les parois sont faites de tôle ondulée et de planches en bois, en bas. C'est ici que se trouve le cadavre du soldat Darius. C'est un squelette qui porte un uniforme en lambeaux. Il a une clé autour du cou et une lettre cachée dans sa poche. Autour de lui, des objets abîmés (pieu en fer, un casque, des bouts de bois, des tissus déchirés, des barbelés), des traces noires pour simuler les dégâts causés par l'explosion. Il y a un deuxième écran qui montre des images du front en plein combat.

Au milieu de la salle, un large poteau recouvert de planches en bois également. Sur les parois sont accrochés des masques à gaz ainsi qu'une affiche, indiquant "n'allez pas là-bas sans masque à gaz". Il y a également deux fusils appuyés contre les parois. À côté se trouvent également un tabouret en bois et une caisse en bois Chocolats Poulain.

Derrière, dans la pénombre, il y a quelques objets, des fanions, un drapeau de la Croix rouge, des tissus, un rat mort. À droite de la salle, il y a un tonneau en bois servant de table avec des récipients en métal posés dessus.

Gameplay

Les joueurs doivent fouiller la salle, récupérer des objets qui vont leur permettre d'avancer comme la clé sur le cadavre qui leur permet d'ouvrir un coffret, et ils doivent également trouver comment accéder au poste de communication. Les joueurs font parfois des allers-retours avec l'abri, en bas, car ils n'ont pas forcément trouvé tous les objets qui leur permettent de progresser dans le jeu.

Le poste de communication



Décor

Cette salle est de petite taille, moins de 10m². Les parois sont entièrement tapissées de planches en bois et le plafond est composé de tôles métalliques.

Il y a une table sur laquelle on trouve plusieurs objets : une machine à écrire, une lettre avec une enveloppe marron, une reproduction d'une photo de soldats dans les tranchées, un gobelet en métal, un petit récipient en métal ou céramique, une pipe, une petite boîte en fer, une carte ancienne de Verdun, un mètre pliable, des papiers. Au-dessus de la table, il y a un portrait du Maréchal Foch qui cache un coffret dans lequel il y a des coordonnées d'artillerie. Il y a également accroché au mur, la reproduction d'une Une du Petit Journal datant du dimanche 6 décembre 1914 avec l'inscription : la gaieté dans les tranchées, l'heure de la chanson.

Au fond de la pièce, il y a un poste de communication surmonté par l'inscription : Décrochez le combiné uniquement en cas d'appel". À côté on trouve un système de sonnerie et appuyée contre la paroi, une canne en bois.

Un tabouret, une affiche, un pied d'appareil photo. Sur le mur de droite, on trouve également un coffret en bois qui contient des branchements et un câble jack. Il y a également une petite étagère en bois sur laquelle sont posés une lanterne métallique et des récipients en bois ou en métal.

Gameplay

Dans cette salle, les joueurs doivent récupérer les coordonnées d'artillerie pour les transmettre à l'Etat-major / au Maréchal, qui les contactera via le poste de téléphone présent dans la pièce.

Le dépôt de munitions



Décor

Dans la salle intermédiaire entre l'abri et les tranchées, derrière le drapeau français, se trouve une porte qui mène au dépôt de munitions. C'est une toute petite salle, 5m2, divisée en deux par une grille. Elle contient des étagères en bois sur lesquelles sont entreposés des obus et un casque allemand. Derrière la grille, il y a également une bonbonne de gaz moutarde et des caquettes en bois ainsi qu'un détonateur.

Gameplay

Après avoir transmis les coordonnées d'artillerie au Maréchal, les joueurs vont devoir redescendre, et donner les noms des fuyards au Sergent Dupuis. Ensuite, ils doivent se rendre dans le dépôt de munition pour récupérer à l'aide d'une perche le détonateur qu'ils devront ensuite raccorder à une mine qui se trouve dans les tranchées, dans le but de pour faire sauter la tranchée allemande. Quand ils ont raccordé le détonateur et qu'ils sont redescendus, le GM lance l'explosion et c'est la fin de l'expérience. Le GM lance une chanson pour accompagner la sortie des joueurs : le Chant du départ. Le sergent Dupuis les attend à la sortie et les félicite d'avoir accompli (ou non) la mission.

Interactivité

L'expérience est hautement interactive ce qui est normal puisque le but de l'escape game est de placer les joueurs en situation immersive et de les inviter à trouver le moyen de sortir de la salle dans le temps imparti. Le scénario est axé sur la fouille, la manipulation, moins sur les énigmes comme c'est souvent le cas dans les salles d'escape game. L'interaction se fait avec le décor mais aussi entre les participants et le GM puisque les joueurs doivent communiquer entre eux mais aussi avec le GM dans le rôle soit du sergent Dupuis soit du Maréchal de l'Etat Major.

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

L'expérience est multisensorielle, tous les sens des participants sont mobilisés excepté le goût : la vue par l'environnement et le décor, l'ouïe avec la bande sonore que l'on entend plus ou moins fort tout au long de l'expérience mais aussi la communication avec le GM et les autres participants, l'odorat avec l'odeur de bois brûlé, les sensations haptiques avec une forte implication du corps pour se déplacer, fouiller, manipuler, monter les escaliers, se baisser à certains endroits etc.

- **Le son**

La bande sonore qui se fait entendre dès le départ du jeu, un peu en sourdine renforce le sentiment d'immersion et permet une progression de l'émotion tout au long du jeu : on entre dans la salle, on entend les bombardements au loin puis on monte au front où l'on se retrouve comme assommé par les bruits d'explosions et de combat. Au fur et à mesure que le temps passe, le stress monte chez les participants qui, pris dans le jeu, doivent sortir en moins de 60 minutes et la bande son particulièrement présente dans la zone des tranchées ne fait que renforcer le sentiment de stress, l'oppression

L'immersion sonore se fait aussi à travers la voix prise par le GM lorsqu'il est dans le personnage du Sergent Dupuis ou dans celui du Maréchal de l'Etat-major. Elle passe également par la communication à travers le vieux téléphone qui grésille, ce qui fait écho aux anciens modes de communication, à la représentation que nous en avons.

- **Les objets**

Les salles contiennent de nombreux objets dont beaucoup ont une fonction illustrative/décorative et immersive. Ils sont là pour donner l'impression que le lieu est réel, qu'on est bien en 1916 sur le front de Verdun. Certains objets sont d'époque voir proviennent du front, et si cela n'a pas d'impact pendant l'expérience de jeu car les joueurs n'en sont pas informés avant, il semble que leur présence donne un caractère encore plus authentique au décor, quand le GM l'explique aux joueurs pendant le débrief.

Si certains objets ont une fonction uniquement décorative, d'autres ne sont là que pour le jeu (ex : pneumatique) et ce sont d'ailleurs ces éléments qui sont généralement anachroniques. Cependant, dans un souci de réalisme et de ne pas couper l'immersion, ils sont vieillissés / ont un aspect vieilli, ou ce sont de vieux objets même s'ils ne sont pas d'époque, ce qui permet de ne pas couper totalement l'immersion. Tout comme les objets qui ne sont pas d'époque (ex. des masques à gaz modèle seconde guerre mondiale), ils sont choisis pour leur aspect vieillot, ancien.

Certains objets ont une double fonction, décorative/immersive et interactive, servant à la fois le décor et l'interaction des participants avec le décor et le GM mais aussi la progression dans le jeu.

Les objets racontent également de manière indirecte la vie loin du front. C'est le cas des affiches (le rationnement du pain, l'ordre de mobilisation générale, l'emprunt national, la mention des enfants) mais également les nombreuses reproductions de coupures de presse qui se trouvent dans les espaces du jeu et les lettres personnelles (bureau dans l'abri et bureau du poste de communication).

- **Les écrans**

Les écrans qui sont présents dans l'espace des tranchées montrent des images d'archive, des soldats sur le front, des combats, des explosions, permettant de prolonger l'illusion que les joueurs sont sur le front en pleine bataille de Verdun. Ils ont une fonction un peu pédagogique, informative mais également immersive, pour renforcer le sentiment d'être sur le front déjà donnée par les décors et la bande son.

- **Le Game Master**

Le GM dont la première fonction est d'aider les joueurs à progresser dans le jeu, est totalement intégré dans l'expérience. Son costume (le chapeau), le ton de sa voix, le vocabulaire qu'il emploie mais aussi l'attitude qu'il adopte face aux participants renforcent le sentiment d'immersion aidant les participants à se mettre eux aussi dans leur rôle et à maintenir l'immersion tout au long de l'expérience, à la rendre vivante.

Le brief et l'attitude du GM plonge les participants dans l'expérience avant même qu'ils ne soient rentrés dans la salle. Cela permet de leur expliquer à la fois l'histoire, à leur donner des repères, à poser le contexte et le cadre, et à la fois à expliquer aux joueurs ce qu'ils doivent faire, le personnage qu'ils vont incarner et la mission qu'ils vont devoir mener. Dans la peau du Sergent Dupuis, lorsqu'il crie sur les participants, siffle, les interpelle, les fait se mettre au garde à vous etc., le GM se positionne en tant que sergent et endosse l'attitude qui va avec, celle d'un gradé pas forcément complaisant avec ses troupes qui les motive en leur mettant la pression, un peu par la peur. Par le stress qu'il génère, il va quelque part conditionner les joueurs et les préparer à être dans l'action pendant toute l'expérience.

Le vocabulaire qu'il emploie intègre des mots de l'époque, comme le panier à salade qui désigne le casque, la mention du régiment, des canons et des obus et plus tard la mention des coordonnées d'artillerie, les fuyards ...

Le GM a pour mission de guider les participants mais aussi de les motiver, de maintenir leur niveau d'activité au maximum. Ici, le GM va utiliser plusieurs techniques, à la fois par le vocabulaire employé mais à la fois parce qu'il demande aux joueurs, comme de donner des informations qu'ils ont trouvés, les coordonnées d'artillerie mais aussi les noms des fuyards qui se trouvent quelque part dans la salle. Ce faisant, il les implique émotionnellement, il met à l'épreuve leurs valeurs, questionne leur propre positionnement par rapport à l'autre, la preuve est que parfois les joueurs refusent de donner le nom des fuyards

- **Le corps**

La forte mobilisation corporelle, l'implication active du corps et des perceptions des participants renforcent le sentiment de présence, l'impression qu'ils sont dans la peau de soldats en mission comme le fait de fouiller la salle, de marcher voir de courir, de se baisser, de

manipuler des objets, mais également les sensations liées au toucher car ils manipulent des objets de toutes sortes (métal, papier, céramique, tissus ...).

La mobilisation du corps passe aussi par le son qui tient une place importante dans l'expérience et dans l'immersion. Cela participe à l'immersion mais a également des effets sur la perception que les joueurs ont de l'espace et du jeu. Dans le cadre des communications avec le GM, la bande sonore des combats qui s'ajoute aux grésillements du téléphone, perturbe la compréhension obligeant les participants à se concentrer, à parler plus fort, pour entendre et se faire entendre, pour comprendre et se faire comprendre. Le volume sonore important dans l'espace des tranchées et de la zone de combats, perturbe les sens. C'est intéressant car la bande sonore est assourdissante et a pour effet de faire perdre leurs repères aux joueurs, de les empêcher de communiquer correctement, et de compliquer les fouilles et les actions les plus simples.

L'odeur de bois brûlé même si elle est assez légère et pas forcément perçue consciemment, participe à l'immersion, elle fait écho aux explosions, aux objets noircis dans la salle dédiée) la zone de combat notamment là où se trouve le cadavre du sergent Darius, mort à cause d'un obus et entouré d'objets abîmés et pour certains, brûlés.

La perception de l'espace est importante dans le cadre de l'escape game car les joueurs doivent être capables de comprendre comment fonctionne l'espace, de repérer les différents espaces qui composent la salle, les interactions entre ces différents espaces.

- **Le débrief**

Le débrief joue un rôle important dans la compréhension de l'expérience et de ce que les joueurs ont vu, entendu et perçu. Le GM explique l'histoire, les objets, les choix scénographiques, les choix en termes de gameplay par rapport à l'immersion.

Thématiques abordées

- combat, artillerie, armement, stratégie militaire
- vie quotidienne : nourriture, mode de vie (lit, chaussures, linges, jeux...), correspondance avec la famille, chants et chansons
- vie à l'arrière du front : à travers les affiches de rationnement, les lettres, les coupures de presse

Réalité historique

L'expérience est portée par un fort souci de réalisme. Benoit le concepteur et game master est à l'origine un reconstituteur. Il a participé par exemple aux commémorations du centenaire de la bataille de Verdun, à Verdun, en 2016. En tant que reconstituteur, il a la volonté de reconstituer l'histoire de la manière la plus réaliste possible. Il s'est appuyé sur son expérience et sur ses propres recherches pour créer l'escape game, aussi bien les décors que le gameplay et les personnages du GM. Il a également fait appel à son expérience personnelle et son histoire familiale comme les obus gravés qui se trouvaient dans la maison de sa grand-mère et le nom de son grand-père, Darius, qu'il a donné au caporal dont le cadavre se trouve dans la tranchée.

Si des adaptations ont été faites pour les besoins du jeu et aux contraintes de l'environnement (salle en intérieur), le scénario et le décor ont été créés pour coller le plus possible à la réalité historique.

Le 151^{ème} RI par exemple, celui dans lequel sont placés les joueurs, a bien combattu à Verdun en 1916 (Carrières d'Haudremont, Mort-Homme, Bataille de la Somme : Rancourt, Saily – Saillisel, bois de Saint Pierre Vaast). Le vocabulaire employé pendant le brief et les interactions du GM avec les joueurs est basé sur celui de l'époque. La mission n'est pas vraiment réelle, elle a été inventée pour les besoins du jeu.

Cependant, elle est réaliste. Les mines, les fuyards, le fait de devoir rebrancher les lignes téléphoniques, de récupérer des coordonnées d'artillerie etc... ; tous ces éléments sont des éléments que l'on retrouve dans les témoignages d'époque. L'histoire racontée, la mission sont des fictions mais des fictions historiques élaborées à partir d'éléments réels.

Les documents iconographiques, photographies, coupures de presse, affiches, sont des documents qui existent réellement. Les objets sont pour beaucoup des objets d'époque, voir qui proviennent directement du front, des objets qui sont similaires en tout point ou presque à ceux de l'époque. Ceux qui sont anachroniques sont scénographiés ou choisis pour leur aspect ancien afin de se rapprocher le plus possible de la réalité.

- La bande son

Cela est assez cohérent avec le fait que les soldats sur le front étaient assourdis voir assommés et désorientés par les bruits des obus et des explosions. Certains témoignages rapportent que le bruit incessant des explosions déboussolait complètement les soldats, qu'ils étaient à la fois une stratégie pour perturber l'ennemi, lui faire perdre ses repères mais aussi une stratégie d'usure psychologique. C'est effectivement ce que l'on constate auprès des joueurs pendant l'expérience. Les témoignages rapportent aussi que les soldats avaient du mal à communiquer pendant les bombardements car le bruit des explosions était très fort, que cela rendait les choses plus compliquées. C'est également le cas dans l'escape game.

De même, la communication via le vieux téléphone qui grésille est totalement réaliste car on parle d'une période où les moyens de communication n'étaient pas optimaux et où les coupures, les grésillements rendaient difficile la compréhension de l'interlocuteur.

- La tranchée

La tranchée contient tous les éléments classiques : les planches en bois, la tôle, les sacs de sable. Il n'y a pas de fascines cependant. Les parois ont été inclinées pour donner l'illusion qu'elles sont réellement creusées dans la terre. Cependant, comme dans beaucoup de reconstitutions, certains éléments ne sont pas tout à fait réalistes. Ils donnent, s'inspirent et inspirent une représentation générale. Sa largeur, son organisation, les différents espaces qu'elle contient ne sont pas tout à fait réalistes. Elle est beaucoup trop large pour être une tranchée de première ligne en particulier en plein cœur de la bataille de Verdun où les bombardements intenses ont fini par rendre impossible l'établissement d'une tranchée autre qu'un chemin creusé entre deux trous d'obus.

La tranchée que nous visitons se trouve en première ligne, elle donc beaucoup trop large et trop propre, elle est sous les bombardements et même si une partie est abîmée et montre des traces d'explosions, elle aurait dû avoir subi beaucoup plus de dommages. Il manque de la boue même si on imagine que c'est quelque chose de difficile à reproduire en intérieur et que pour la gestion de l'espace et du jeu, ce n'est pas un élément facile à intégrer. Elle ne rend pas compte de l'ensemble du système de tranchées, avec les 1ères, 2ème et 3ème ligne, les boyaux de communication et les multiples espaces qu'ils pouvaient contenir.

La tranchée est couverte, contrairement aux tranchées qui étaient à ciel ouvert, cependant elle se trouve en intérieur et pour des raisons budgétaires et de facilité de mise en place, celle que nous voyons dans cet escape game possède un plafond, fait de tôles, de planches et de tissus. Les barbelés ne sont pas présents dans les tranchées normalement, mais ils se trouvent plutôt sur le no man's land, car leur fonction était d'empêcher l'ennemi de passer pour atteindre les tranchées. On peut cependant imaginer que sous l'impact des explosions, les fils barbelés ont été projetés dans la tranchée.

L'abri est bétonné et cela peut donner la fausse idée aux joueurs que c'était partout le cas. Cependant ce n'était pas vrai, les abris bétonnés n'existaient pas ou peu côté français, ils étaient réalisés par les Allemands et quand il y en avait dans des tranchées françaises, c'était généralement qu'elles avaient été prises aux allemands. Cependant, il n'est pas faux de présenter un abri bétonné, creusé dans le sol, en contrebas du champ de bataille car cela existait vraiment. Tout comme le dépôt de munition qui pouvait éventuellement se trouver dans un abri creusé sous terre. Le générateur cependant est un élément plutôt anachronique car il n'y avait pas d'électricité dans les tranchées pendant la 1ère Guerre Mondiale. Les seuls générateurs que l'on trouve sont ceux qui se trouvent dans les chars et permettent de faire tourner les moteurs. Tous les objets que l'on trouve dans cet espace ne sont pas forcément des objets qui seraient présents dans une tranchée de première ligne ou disposés de cette manière si la tranchée était réellement sous les bombardements. La tranchée de première ligne était uniquement une tranchée dans laquelle on combattait, on n'y vivait pas vraiment. Les impacts d'obus, les explosions de mine font trembler la terre et on peut difficilement imaginer un tonneau avec un pichet d'eau et des gamelles. La mise en scène des objets, excepté l'espace de l'explosion ou se trouve le caporal Darius, fait plutôt penser à une tranchée de deuxième ou de troisième ligne.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

C'est une expérience qui met l'accent sur la violence de la guerre, les difficultés des hommes à évoluer dans le contexte des tranchées, notamment à travers la bande son qui est très présente, voire assourdissante.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

La structure narrative est mixte. A la fois, il y a un fil rouge qui conditionne et guide l'histoire, à la fois, le fait que chaque groupe va interagir différemment avec l'espace et chaque individu à l'intérieur d'un groupe, vont rendre cette structure un peu éclatée.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

Sélective

- focus sur une partie du champ de bataille, sur une partie du système de tranchée
- focus mis sur certaines informations dans le gameplay, le choix des éléments qui permettent de progresser dans le jeu

Globalisante

- perception d'ensemble requise pour comprendre l'organisation de la salle, des différents espaces et des interactions entre eux mais aussi pour résoudre les énigmes et faire le lien entre tous les éléments qui permettent de progresser dans le jeu

Comparative

- entre les différents espaces

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- substitut du champ de bataille et des tranchées
- forme d'inventaire dans l'accumulation d'objet
- forme de commentaire à travers les objets sur la réalité historique

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Les joueurs sont placés dans la peau de soldats envoyés en mission sur le front.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

- la peur, l'inquiétude : de ne pas réussir à sortir, de ne pas trouver les indices mais aussi face aux explosions
- la surprise : liée à la découverte d'objets, de nouveaux espaces
- la joie : d'avoir réussi à trouver les bons éléments, à progresser dans le jeu, à être sorti à temps
- parfois la colère : de ne pas arriver à progresser ou à sortir, même si assez rare car le GM est là pour accompagner les joueurs dans l'expérience
- le dégoût : face à certains éléments du décor comme le cadavre ou les rats

Retours, commentaires des publics

Selon l'interview de Benoît, les joueurs ne viennent pas forcément car ils sont intéressés par le sujet. Beaucoup viennent après avoir fait toutes les autres salles de la région. Mais ils ressortent agréablement surpris de l'expérience qu'ils ont vécu.

Le sentiment général, constaté par Benoît, est que les joueurs apprécient le caractère immersif de l'escape game, le fait d'être plongé dans un environnement cohérent, qui fait sens et qui permet d'offrir une expérience forte. Ils apprécient le réalisme du décor, de la mise en scène de l'histoire.

Autres observations et remarques

Au final, la représentation que donne la tranchée de l'escape game est plutôt en adéquation avec une représentation généraliste, comme on peut en voir dans de nombreux dispositifs.

Apocalypse 10 Destins



Concepteur(s) / Crédits

ECPAD

Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense (ECPAD)

Co-production avec le Réseau Canopé et Idéacom

Date de création / mise en exploitation

2018/2019

Lieu de création

France, Paris

Lieu de diffusion

Exposition Apocalypse ou la paix impossible

Salons et forums

Durée de l'expérience

5-6 minutes

Contexte de création et de diffusion

Le projet est né de la rencontre de PR et du directeur du multimédia de chez Canopé. Au moment de cette rencontre, l'équipe de production audiovisuelle de l'ECPAD a déjà des moyens de production 360 et travaille depuis 2015-2016 sur un certain nombre de projets notamment pour la DPMA (actuellement DCMA), la direction du patrimoine de la mémoire et des archives, pour faire vivre des lieux de mémoire par exemple, les rendre accessibles aux gens

qui ne peuvent pas les visiter car géographiquement éloignés ou en situation de handicap dans un lieu non adapté. Cependant, elle n'avait pas encore produit d'expériences 3D interactives, seulement des films à 360° enrichis par des interactions, de l'infographie. L'équipe est également dans une démarche R&D, elle s'intéresse au développement d'expériences en 3D et d'expériences interactives. Elle se forme et mène une veille active. C'est dans une démarche de veille technologique que Pascal Roussel (PR) rencontre le directeur multimédia de l'atelier Canopé au cours de l'année 2018. Le réseau Canopé était en train de travailler sur un projet d'exposition autour d'Apocalypse 10 Destin, un roman graphique interactif Apocalypse 10 Destins porté par Idéacom international, une agence leader de la production audiovisuelle et numérique au Canada, fondée en 1973. Ce dispositif est au centre d'un projet transmédia qui verra entre 2014, date de la création du roman interactif et 2019, le développement de 9 plateformes ou dispositifs. L'exposition place les visiteurs en situation de voyageurs à la gare de Lyon en 1918 et développe 6 univers, autour de 6 personnages, dont certains issus du roman graphique original. La scénographie recrée les environnements propres à chacun des personnages de la BD.

L'ECPAD décide de travailler sur deux personnages dont l'histoire fait écho aux activités de l'institution, Rose Dubois, photographe de guerre et Albert Ammas, vidéaste de guerre. Albert Ammas fait partie des personnages originaux du roman graphique et comme chacun des personnages du projet transmédia, il est inspiré d'un personnage réel, un opérateur de la SCA, Albert Samama-Chikli, d'origine marocaine. Un troisième personnage apparaît dans l'expérience, l'infirmière Louise Masson, qui est l'un des personnages originaux du roman graphique. L'idée derrière ce choix est de valoriser les fonds photographiques et cinématographiques de l'institution.

L'équipe de conception comprend 3 personnes, Pascal Roussel, Alexandre Gomy et Raphael Levacher. L'équipe travaille avec le scénariste du roman graphique pour que l'histoire soit dans la continuité de celle commencée dans le roman et proposée dans les autres dispositifs mais également avec l'équipe chargée du développement de l'exposition pour que l'expérience s'intègre également dans celle-ci de la manière la plus pertinente et fluide possible. Elle travaille également à partir de ses propres recherches et ressources / collections pour que l'histoire et le scénario soit le plus proche possible de la réalité, soit le plus historiquement crédible.

Le développement demande également une recherche importante sur l'environnement 3D, l'intégration et l'animation de personnages 2D dans un environnement 3D, des images d'archives, la hauteur de caméra, la vitesse des travellings, la prise de photo ou de vidéo interactive, comment encadrer l'expérience et éviter que les utilisateurs ne sortent de la tranchée mais aussi par rapport aux contraintes techniques engendrés par le support de diffusion. Le casque choisi par Canopé étant l'Oculus Go, un casque autonome, est moins puissant qu'un casque rattaché à un ordinateur. Il y a également une recherche sur ce que l'équipe peut donner à voir, ce qui correspond à la cible, pour proposer une ambiance qui ne soit pas trop choquante pour les publics et qui permettent tout de même de rendre compte de la dangerosité de l'exercice. Idéacom a fait des enregistrements de voix des comédiens canadiens et l'équipe a travaillé les dialogues avec la scénariste d'Idéacom.

Le développement ne se fait pas de manière linéaire, mais il faut compter approximativement 5 ou 6 mois de travail, avec environ 2 mois de conception et environ 3 mois de fabrication.

L'expérience devait à l'origine être proposée sur la plateforme Oculus mais les contraintes techniques étant trop exigeantes, ce projet a été abandonné. D'autant que l'équipe est dans une démarche de R&D, qu'elle a un temps et un budget limité pour développer l'expérience.

Les deux modules correspondant aux deux personnages sont présentés dans l'exposition puis rassemblés dans une seule expérience pour permettre la valorisation du travail des équipes de l'ECPAD en la présentant notamment sur des salons (Pixii, la Rochelle ; World Stream, Chalon sur Marne ; Escales documentaires, la Rochelle ;). Pour cette occasion, un petit espace scénographié est conçu pour préparer l'immersion, attirer la curiosité et aussi donner un peu d'information sur l'expérience à la fois l'histoire et la jouabilité.

L'expérience est également mise à disposition du Réseau Canopé et des enseignants qui peuvent l'utiliser librement.

Quelle est la proposition de médiation annoncée ?

La proposition de médiation est de permettre aux publics d'appréhender le métier de reporter de guerre, par une déambulation au cœur d'une tranchée en 1ère ligne, en réalité virtuelle, lors de l'offensive canadienne sur Cambrai, dans le Nord de la France, le 2 octobre 1918.

Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

L'équipe de conception cherchait à faire découvrir le métier de reporter de guerre en plaçant les utilisateurs dans la peau des personnages Albert Ammas, vidéaste et de Rose Dubois, archiviste et photographe.

L'idée est de permettre aux utilisateurs de comprendre les problématiques liées aux difficultés de travailler sur le front : l'accès aux premières lignes contrôlé par l'État-major, la dangerosité à cause des combats principalement. Pour renforcer l'immersion et donner un caractère plus ludique à l'expérience, ils ont voulu donner la possibilité de prendre une vidéo ou de prendre une photo qui sont en fait des documents d'archive réels, pour valoriser les collections de l'ECPAD.

Selon Pascal Roussel, l'immersion permet de mettre en action les sens, de façon plus marquée que dans d'autres types de supports et cela permet une mémorisation différente, peut-être plus importante de l'environnement que l'on explore à taille réelle, en 3 Dimensions, comme si on y était. Cela permet d'apprendre sans en avoir l'impression également. Le dispositif ne doit pas proposer des informations trop complexes, être en lien avec les capacités et les connaissances préalables de la cible mais au niveau cognitif on a plus de facilités à ressentir des choses et à comprendre des choses. L'outil amène quelque chose de l'ordre de l'expérience vécue, "on est pas observateur, on ne digère pas l'information en tant qu'observateur, on les digère en tant que la personne qui est amenée à se trouver dans une situation où elle doit avoir un comportement, et ce comportement si on l'analyse, il nous fait comprendre les choses". D'où l'importance également de présenter cet outil dans un cadre éducatif.

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Le texte de présentation présent sur le site internet d'Idéacom et de la plateforme Apocalypse présente l'expérience comme : *Une immersion sensorielle, interactive et éducative sur les traces des premiers "soldats de l'image"*.

Un vocabulaire qui donne l'impression d'une expérience totale, engageante, qui permettra en plus à ses utilisateurs d'apprendre de nouvelles informations.

Immersion sensorielle est un peu un pléonasme car l'immersion de fait, fait appel à plusieurs sens.

Le texte descriptif est sur le mode de la découverte, de l'invitation à l'exploration : *Serez-vous Rose Dubois, en mission pour le World Chronicle ou Albert Ammas, cameraman du service cinématographique des armées françaises ?*

Cela fait plus penser au texte de présentation d'un jeu vidéo qu'une expérience éducative.

Publics ciblés

Collégiens (3ème et 4ème principalement car la 1ère GM fait partie des programmes scolaires) et écoliers

Publics réels

- collégiens et écoliers pour l'exposition
- publics de tous âges pendant les présentations sur les salons
- clients potentiels et partenaires de l'Ecpad
- visiteurs sur les salons : surtout professionnels du documentaire, de l'éducation, de la culture et du tourisme

Modèle économique

L'expérience est proposée gratuitement dans l'exposition Canopé et sur les festivals. Elle devait l'être également sur le store oculus.

Les moyens alloués sont les salaires de l'équipe de conception. La plupart des éléments produits sont produits dans le cadre de partenariat, de mise à disposition de ressources humaines. Peu de numéraire injecté dans le projet pour reprendre les mots de Pascal Roussel.

Description du dispositif technique : matériel, support...

Casque oculus go et manette pour se déplacer dans l'expérience
Espace scénographié pour les salons

Synopsis

Extrait site internet Idéacom et Apocalypse officiel :

L'application Apocalypse 10 destins– Réalité Virtuelle propose à l'utilisateur d'appréhender le métier de reporter de guerre, par une déambulation au cœur d'une tranchée en 1ère ligne, lors de l'offensive canadienne sur Cambrai, dans le Nord de la France, le 2 octobre 1918. Serez-vous Rose Dubois, en mission pour le World Chronicle ou Albert Ammas, cameraman du service cinématographique des armées françaises ?

Votre mission : retrouver et photographier l'infirmière canadienne Louise Masson pour finir le reportage sur la médecine de guerre, tourner des images alors que la ville est en train d'être reprise à l'ennemi.

Quelle contextualisation avant le début de l'expérience ?

Dans le cadre initial, c'est à dire l'exposition, c'est l'exposition qui permet la contextualisation en donnant des informations historiques, des informations sur les personnages, leurs profils, leurs parcours et leurs problématiques face à la guerre. L'exposition se veut immersive et elle "est structurée autour du concept de voyage temporel en plaçant les visiteurs en situation de voyageurs à la gare de Lyon en 1918".

Le premier niveau de contextualisation est donc celui de la gare de Lyon, en 1918, à la fin de la guerre et le deuxième niveau de contextualisation est celui de l'espace dédié à chaque personnage ou sont présentés les modules de réalité virtuelle. Dans l'exposition, chaque module est présenté un espace qui lui est dédié, qui présente son portrait, avec une scénographie qui évoque son univers et ses problématiques tout en intégrant ces univers dans celui de la gare de Lyon.

Dans la scénographie de l'exposition, un kiosque à journaux était présenté avec des fac-similés notamment une coupure du World Chronicle avec à la Une un article sur les blessés de guerre où l'on peut voir en une la photo que l'on prend à la fin de l'expérience.

Pour l'expérience VR qui rassemble les deux modules de Rose et Albert, destinés donc à être vu en dehors de l'exposition, la contextualisation se fait pendant le temps de chargement, par la présence de cartons d'informations qui présentent chacun des personnages. Dans les salons, la scénographie et les informations présentes donnent quelques éléments de contexte également.

Quel procédé d'immersion en amont ?

Dans le cadre de l'exposition, c'est la scénographie qui initie l'immersion avec la mise en scène de la gare de Lyon et la présentation de l'univers de la bd et des personnages. Dans le cadre des salons, idem.

Dans le cadre d'une expérience hors de ces deux contextes, c'est la personne qui va accompagner l'utilisateur qui va finalement amorcer l'immersion par ce qu'elle va dire de l'expérience et de son univers.

Nous n'avons pas d'informations sur la manière dont les enseignants abordent l'expérience mais il aurait été intéressant de savoir quels sont les discours proposés avant l'expérience.

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

- **Dans le cas du module hors exposition**

Lorsque l'utilisateur met le casque, il accède à la homepage comme pour un jeu vidéo ou il a la possibilité de choisir le personnage de Rose ou celui d'Albert, mais aussi la langue, la langue française et anglaise

Apparaît un carton de chargement qui présente le personnage choisi et donne des éléments sur leur profil, leur métier, leur parcours.

Chaque expérience (pour chaque personnage) commence par une cinématique en surplomb sur le champ de bataille et qui nous amène progressivement à l'entrée de la tranchée. L'ambulance de l'infirmière se trouve à côté de l'entrée de la tranchée, on peut la voir.

On entend la voix du personnage choisi, comme s'il se parlait dans sa tête. Ces voix permettent de mettre l'utilisateur dans la peau du personnage mais également à donner des informations sur ce qu'il doit faire, son objectif dans la tranchée.

Pour Rose qui est à la recherche de l'infirmière Louise Masson, elle se dit que Louise doit être dans les parages car il y a son ambulance et qu'il faut vraiment qu'elle arrive à la retrouver.

Pour Rose

L'utilisateur qui se trouve à l'entrée de la tranchée, va pouvoir avancer, progresser dans la tranchée. Il y a une 1ère interaction avec Albert qui interpelle Rose en lui disant qu'il a tourné des films très intéressants qu'il doit rapidement envoyer au service parce qu'on lui demande d'envoyer très régulièrement les bandes de ce qu'il a tourné pour les exploiter après dans les actualités des films cinématographiques. Albert énumère un petit peu ce qu'il a fait et en même temps on voit des petits extraits, très courts, de ce qu'il a tourné.

Albert disparaît ensuite car il est appelé, il a vu des officiers canadiens et donc il va essayer certainement de négocier pour des prises de vues. L'utilisateur peut ensuite continuer à se déplacer. Il va retrouver Albert près des officiers canadiens et de l'officier français qui encadre tout le monde. A ce moment-là, la voix de Rose se fait entendre, elle se dit que ce serait bien de faire une photo d'Albert et des officiers. A l'aide du viseur qui apparaît, l'utilisateur peut chercher le bon point de vue et quand il l'a, l'appareil se déclenche pour faire la photo. Cette dernière apparaît ensuite pendant que la voix de Rose la commente (Albert amas, tel jour, 1918 ...) car elle est en train de prendre des notes pour légènder la photo, comme pour chaque photo qu'elle prend.

L'utilisateur continue sa progression. Les combats s'intensifient et il faut se mettre à l'abri. Il peut alors entrer dans un abri, ou il va retrouver Louise, son blessé, et Albert. Louise demande à Rose de faire une photo du blessé, notamment de sa plaque. L'utilisateur peut alors prendre une deuxième photo, celle qu'on retrouvera dans l'exposition.

Une fois qu'il a fait cette photo, il y a un petit dialogue entre les personnages qui permet de comprendre qu'il se passe quelque chose à l'extérieur. Il y a un assaut canadien qui commence à être lancé, Albert profite de la possibilité de filmer à travers la petite fenêtre, en étant à peu près protégé. Sa vidéo est la cinématique de fin de l'expérience, on y voit la vidéo d'archive réelle tournée par Albert Samana Chikli avec le même point de vue.

Une dernière cinématique fait ressortir l'utilisateur de la tranchée et reprendre de la hauteur.

Pour Albert

L'utilisateur se retrouve dans la même position, à l'entrée de la tranchée. Il va commencer à avancer et va rencontrer Rose, qui a doit envoyer des photos qu'elle a prises sur le terrain. Elle montre à Albert quelques clichés qu'elle a faits avant de disparaître.

L'utilisateur continue sa progression jusqu'au niveau des officiers canadiens et de l'officier français. La voix d'Albert se fait entendre, il se dit que c'est inespéré d'avoir l'autorisation de filmer depuis le parapet, c'est tellement rare déjà d'être en première ligne et il veut en profiter. L'utilisateur va pouvoir actionner la caméra et faire des prises de vue.

L'utilisateur continue à progresser, les combats s'intensifient et il est obligé de se réfugier dans un abri. Il va y retrouver Rose, Louise et son blessé. Il assiste au dialogue entre Rose et Louise qui lui demande de prendre une photo, ce que Rose fait. La voix d'Albert se fait ensuite entendre,

il veut prendre une vidéo de la vague d'assaut. L'utilisateur peut alors en se positionnant d'une certaine manière déclencher la prise de vue.

Les images d'archives vidéo apparaissent, on voit l'assaut. Puis la cinématique de fin se déclenche et fait ressortir l'utilisateur de la tranchée et reprendre de la hauteur.

- **Dans le cas des modules pendant l'exposition**

Les visiteurs vont découvrir chacune des expériences séparément, dans les modules qui concernent chacun des personnages. Les cartons ne sont pas présents car les informations sont données aux utilisateurs dans la scénographie de l'exposition.

Interactivité

Le niveau d'interactivité est assez fort avec deux types d'interactions possibles :

- le déplacement pour les deux personnages
- la prise de photographie ou la prise d'images vidéos

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

- **La tranchée**

La tranchée est reconstituée en 3D à partir d'images d'archives. Les parois sont en terre et il y a quelques sacs de sable. Les parois ne sont pas toutes égales, certaines semblent avoir été détruites par les bombardements. Le sol est en terre, boueux, il y a parfois des planches de bois généralement abîmées. Il n'est pas plat. En hauteur, il y a quelques poutres de bois qui traversent parfois la tranchée au-dessus de nos têtes. On aperçoit également des troncs d'arbres et des structures effondrées comme un pylône métallique.

Il y a plusieurs embranchements, auxquels on ne peut pas forcément accéder car le passage peut être barré par des éléments suite à un bombardement (planches, sacs de sables, caisses en bois) ou par un personnage qui quand on s'approche, nous indique que nous n'avons pas de laisser-passer et que l'on doit faire demi-tour.

- **Les images d'archive**

Les images d'archive utilisées sont totalement intégrées à l'expérience, à la narration mais aussi au décor.

D'abord il y a les prises de vues tournées par Albert et les photographies de Rose, qui montrent un peu le type d'images qu'ils prenaient pendant la guerre et illustre les commentaires des personnages quand ils expliquent qu'ils doivent envoyer leurs prises de vue au service pour qu'ils soient traités dans l'actualité.

Les images d'archive que nous voyons à travers l'expérience sont des images réelles, qui font partie des collections de l'ECPAD. A travers l'expérience, elles sont mises en contexte, en situation, grâce aux personnages et au rôle que l'on endosse comme au personnage à qui on parle (Rose ou Albert), on comprend comment ces images étaient prises et traitées, les prises de notes pour les légèrer mais aussi comment les reporters envoyaient leur travail, c'est à dire quasi quotidiennement.

L'intégration de la vidéo d'archive dans l'abri à la fin de l'expérience est intéressante, c'est comme si on pouvait voir en direct ce qu'il se passe sur le front, on est dans la peau d'Albert Samama Chikli au moment même où il a pris cette vidéo.

- **La bande son**

La bande son est composée de plusieurs éléments :

- la voix des personnages, qui donne des informations sur leur objectif en tant que reporter de guerre, qui permet également d'introduire et d'expliquer certains éléments comme les prises de vues réalisées par Rose et Albert qu'ils doivent envoyer au service photographique et cinématographique. Elle permet d'expliquer également les conditions de travail des reporters de guerre, la difficulté de l'accès au front ou encore la dangerosité. Il y a également les personnages annexes comme le soldat qui nous barre l'accès à un tronçon de tranchée et nous exhorte à faire demi-tour. Cela nous renseigne également sur les conditions de travail des reporters lorsqu'ils étaient sur le front.
- les sons d'ambiance qui permettent de recréer l'ambiance des tranchées en plein bombardements, avec les explosions et les avions qui survolent le champ de bataille. Ils sont spatialisés et synchronisés avec l'expérience.

- **Les personnages**

Nous avons plusieurs personnages dans l'expérience qui représentent une partie des fonctions de l'on retrouvait sur le front :

- Alberta et Rose, reporters de guerre à travers qui on comprend les missions, le travail sur le terrain, la communication avec l'arrière. On visite la tranchée avec leurs yeux, en étant dans leur peau et donc dans leurs pensées. Leurs commentaires et leurs dialogues nous permettent d'entendre et de comprendre ce point de vue, les problématiques liées à la difficulté de l'accès au front renforcée par le soldat qui nous rappelle que nous n'avons pas le droit de laisser passer et par conséquent que nous ne pouvons pas aller au front. Quand Albert voit les officiers, il y voit une opportunité pour monter et filmer depuis le parapet. Les missions annexes aussi comme aider à l'identification et la sauvegarde de la mémoire des soldats.

On comprend également tout le travail de captation et de traitement de l'image, on voit ces images que l'on peut mettre en relation avec ce que l'on voit de la tranchée, la problématique liée à l'envoi des images en temps quasi réel...

- des officiers canadiens et un officier français : leur position en hauteur dans l'expérience symbolise-t-elle leur position plus haut placée que les soldats que l'on trouve dans les tranchées ? Cela permet de montrer également un peu comment étaient structurées les troupes sur le front, les liens entre troupes françaises et canadiennes et comment elles s'organisaient. Permet également d'aborder la question de l'autorisation d'aller sur le front ou les rares occasions plutôt via les réflexions que se fait Albert quand il les rencontre
- les soldats : ils sont peu nombreux dans l'expérience. Il y a deux représentations du soldat, celui qui monte la garde dans les tranchées et s'assure que les ordres soient respectés et celui qui a combattu, qui est blessé comme nous pouvons le voir à la fin de l'expérience.
- l'infirmière : elle permet d'aborder la question des secours aux blessés et l'importance de l'identification de ces derniers.

Thématiques abordées

Le travail des reporters de guerre :

- la captation et le traitement des images : comment sont légendées les images et leur envoi au service qui va s'en servir pour faire les films d'actualité donc la communication avec l'arrière du front et à quoi vont servir ces images
- des informations sur le matériel
- la difficulté de l'accès au front, et de prendre des images de la guerre en passant par dessus le parapet

En second plan :

- les combats, l'artillerie, les assauts
- les blessés de guerre et les soins au blessés / le travail des infirmières

Réalité historique

L'expérience est construite à partir d'images d'archives et non de représentations, les images d'archives provenant de la collection de l'ECPAD, la plus grande base de données d'images d'archives de la 1ère guerre mondiale.

Comme l'évoque Pascal Roussel dans l'entretien, 90% de ce que l'on voit est inspiré des images d'archives, les 10% restants sont ceux que l'équipe a imaginé pour pallier le fait que les images de la guerre sont des images prises en 2D et non en 360 et que par conséquent, il y a des manques. Les personnages sont inspirés de personnages réels pour coller à la réalité historique et leur mission, leurs dialogues sont conçus pour être les plus fidèles possibles à la réalité du terrain. Le service photographique et cinématographique des armées est l'ancêtre de l'ECPAD et les missions de l'institution sont toujours les mêmes aujourd'hui, elle est donc la mieux placée pour aborder ce sujet et à travers cette expérience, elle nous donne un aperçu de son expérience dans le reportage de guerre.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

Ce n'est pas une représentation brutale, on devine la violence et la dangerosité de la guerre à travers la tranchée et les endroits qui sont effondrés, à travers le fait que l'on ne peut pas accéder si facilement au front, le blessé, à travers les bombardements qui s'intensifient à la fin de l'expérience, et à travers la fenêtre de l'abri. Mais la violence est mise à distance. L'accent est mis sur le travail des reporters de guerre et les problématiques qu'ils rencontrent sur le front. On peut se demander quelle représentation des blessés est proposée dans cette expérience, il n'y en a qu'un, alors qu'il y en a eu des centaines de milliers pendant la guerre. Cela donne presque une impression de vide, de manque dans la tranchée par rapport à d'autres expériences, dispositifs et représentations.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

Structure linéaire même si on peut choisir de revenir en arrière ou de tenter d'explorer d'autres endroits que la tranchée principale ou nous nous trouvons.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

- Sélective : par le sujet, focus sur les reporters de guerre et leur travail sur le terrain
- Globalisante : montre les deux facettes des reporters de guerre, vidéo et photo mais donne également un aperçu de l'ensemble de leur travail, de la captation des images sur le front à l'utilisation de ces images dans les films d'actualité. Le point de vue globalisant est également celui donné sur le champ de bataille par les cinématiques de début et de fin d'expérience qui placent l'utilisateur en surplomb sur le champ de bataille, lui donnant ainsi à voir un champ de bataille très vaste, totalement dévasté, des villages en ruine.
- Comparative :
 - comparaison entre les deux personnages entre leurs différentes missions et leurs problématiques. Certaines de ces problématiques sont communes aux deux personnages comme l'accès au front, la captation et le traitement des images mais d'autres sont différentes. Albert tente de montrer l'action, les bombardements quand il monte sur le parapet, Rose doit montrer cela mais à travers la photographie que l'on voit à la fin, que Louise l'infirmière lui demande de prendre, il y a aussi quelque chose qui a rapport avec l'identification des soldats, l'information aux familles et la mémoire aussi de ces soldats.
 - comparative aussi car les images que nous montrent Rose et Albert, celles qu'ils doivent envoyer permet de se rendre compte de la réalité, de comparer les images d'archives réelles et la reconstitution.

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- commentaire sur les reporters de guerre et les conditions de travail pendant la GG
- substitut de la tranchée disparue

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

L'utilisateur est totalement immergé dans le point de vue du reporter de guerre, l'archiviste et photographe Rose Dubois et le caméraman Albert Ammas.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

Le début du scénario crée une légère tension, il faut mener l'enquête, retrouver Louise pour Rose par exemple, cela peut amener chez certains utilisateurs une émotion liée à la peur, plutôt une appréhension, tout comme l'épisode de fin avec l'intensification des bombardements.

Le point de vue en surplomb peut également créer une appréhension car les utilisateurs ne sont pas habitués ou ont le vertige.

Retours, commentaires des publics

D'après Pascal Roussel, les jeunes utilisateurs ont tendance à vouloir tout explorer, ils sont dans le ludique, dans l'action et ils essayent de monter sur les parois de la tranchée, d'explorer tous les espaces.

Autres observations et remarques

Timescope



Photo : [France 3 Régions - Franceinfo](#)

Concepteur(s) / Crédits

Timescope : studio de développement
Commune de Neuville-Saint-Vaast
Office du Tourisme d'Arras
Communauté Urbaine de ARRAS

Date de création / mise en exploitation

2017

Lieu de création

Paris, dans les studios de Timescope

Lieu de diffusion

Monument des Fraternisations à Neuville-Saint-Vaast, aux abords du champ de bataille. Il se trouve à proximité immédiate de la Nécropole nationale de la Targette où 11 500 soldats français ont été entre 1915 et 1917, et de La Targette British Cemetery. Non loin se trouve également la plus grande nécropole allemande de France, la Nécropole militaire allemande de la Maison Blanche où 45 000 soldats allemands sont enterrés.

Le Monument des fraternisations se trouve sur l'ancien champ de bataille, à côté d'un cimetière français et anglais, dans la petite commune de Neuville-Saint-Vaast. Il rend hommage aux fraternisations qui ont eu lieu sur toute la ligne de front à Noël 1914 et à l'hiver 1915. Il fait aussi écho à celles rapportées par Louis Barthas le 10 décembre 1915, dans ses carnets, et à propos desquelles il écrit : « Qui sait ! Peut-être un jour sur ce coin de l'Artois on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient l'horreur de la guerre et qu'on obligeait à s'entretuer malgré leur volonté. » C'est le seul monument à l'époque de sa création qui rend hommage aux fraternisations, ce qui en fait un monument unique.

Englués dans la guerre comme dans la boue (la pluie transformait les tranchées en véritables pièges de boue ou les soldats risquaient de se noyer), les soldats sortent des tranchées et partagent à l'occasion des fêtes des moments, de la nourriture, des boissons, du tabac, quelques moments réconfortants qui leur redonnent une humanité. Des milliers de trêves de quelques heures ou quelques jours ont ainsi lieu à Noël, de la Belgique jusqu'à l'Alsace. La question des fraternisations est restée en silence pendant un siècle car d'une part elle ne correspondait pas au récit national du soldat héros de guerre, vainqueur d'un ennemi sans états d'âmes, et d'autre part, certains soldats ne pouvaient accepter cette idée, porté par un traumatisme qui ne les a jamais quittés. Mais, le temps avance, les mentalités changent et à l'aube du centenaire, certains commencent à parler de ces fraternisations. Christian Carion avec son film Joyeux Noël est l'un d'eux, et son film a largement contribué à faire connaître ces fraternisations au grand public⁴⁹.

- **Le pays d'Artois, un champ de mémoire international**

L'Artois est une ancienne province française, correspondant à la majeure partie du département du Pas-de-Calais. Elle faisait partie de la région Nord Pas de Calais⁵⁰, aujourd'hui fusionnée pour intégrer la région Hauts-de-France. Sa capitale, Arras est toujours la ville la plus importante du territoire et la communauté urbaine d'Arras rassemble 46 communes et compte 108 347 habitants en 2018.

D'hier

Le territoire du pays d'Artois est un champ de bataille international où se côtoient les trois grandes nations belligérantes (France, Empire allemand, Royaume-Uni), des contingents venus d'autres nations d'Europe et de partout dans le monde (Canadiens, Australiens, Néo-Zélandais, Indiens). Selon l'historien Yves Le Maner, "l'Artois fut, en 1914-1915, un élément clé du

⁴⁹ sources :

alain jacques, entretien.

site arras pays d'artois <https://www.arraspaysdartois.com/la-memoire/le-monument-des-fraternisations/>

⁵⁰ Les anciennes provinces composant le Nord-Pas-de-Calais sont, principalement, la Flandre, l'Artois, le Cambrésis, le Hainaut et la Picardie

dispositif français, avant que l'attaque allemande à Verdun, en février 1916, n'entraîne la prise en charge de l'ensemble du front compris entre Ypres et la Somme par des troupes britanniques⁵¹. Le pays d'Artois se trouve à la frontière de la Belgique et sera donc rapidement investi par les troupes allemandes. Entre octobre 1914 et mai 1915, les Allemands mettront en place en Artois de redoutables défenses sur les collines conquises et le territoire sera le théâtre de plusieurs batailles importantes⁵². Parmi elles, les trois batailles d'Artois dans le secteur de Notre-Dame-de-Lorette/Vimy, menées par les français entre décembre 1914 et octobre 1915 mais aussi les batailles menées par les Britanniques et les troupes du Commonwealth sur le secteur Neuve-Chapelle et Loos en Gohelle en 1915 et en 1917, avec la bataille d'Arras qui s'étend entre Vimy (au nord) à Bullecourt (au sud), dont l'objectif est que les troupes alliées fassent diversion pour permettre à l'armée française de mener l'offensive voulu par le général Nivelle dans l'Aisne au Chemin des Dames. On note aussi la bataille de Cambrai et la prise de la crête de Vimy par les troupes canadiennes, une victoire incontestable qui est considérée encore aujourd'hui comme l'un des éléments fondateurs de la nation canadienne.

A aujourd'hui

Même si de nombreuses traces de la guerre sont encore présentes sur le territoire, elles sont désormais fondues dans un paysage, isolées, difficiles à repérer (c'est notamment le cas de l'important patrimoine souterrain), et parfois associées de façon erronée à la Seconde Guerre mondiale. Ce sont donc les mémoriaux, les monuments et les cimetières qui constituent les traces les plus visibles et la mémoire la plus importante de la guerre sur le territoire.⁵³ Parmi les plus importants et les plus anciens, on peut compter :

- la nécropole nationale de Notre-Dame de Lorette, construite en 1919 elle est la plus grande nécropole de France regroupant 42 000 corps⁵⁴
- le Mémorial de Vimy, plus grand mémorial canadien en Europe.

C'est d'ailleurs à quelques kilomètres de Vimy, sur le territoire d'Artois que l'Empire britannique installe les ateliers de la Commonwealth War Graves Commission ou Commission des sépultures de guerre du Commonwealth, créée en 1917, pour gérer l'entretien des cimetières des troupes alliées avant que cette mission ne s'étende au patrimoine funéraire de tous les conflits. Ce centre est aujourd'hui un point de passage important également pour le tourisme britannique.

Dans la mesure où les batailles sur le territoire d'Artois étaient essentiellement des défaites et des batailles de diversion, notamment pour les Français qui ont fini par laisser la place aux troupes alliées pour concentrer leurs forces ailleurs, la mémoire du territoire n'a jamais été

⁵¹ LE MANER Yves, « La Coupole : « sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais » », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, 2009/3 (n° 235), p. 75-80. DOI : 10.3917/gmcc.235.0075. URL : <https://www.cairn.info/revue-guerres-mondiales-et-conflits-contemporains-2009-3-page-75.htm>

⁵² Source : archives pas de calais

<https://archivespasdecalais.fr/layout/set/print/Decouvrir/Chroniques-de-la-Grande-Guerre/Images-de-la-Grande-Guerre/Pelerinage-a-Notre-Dame-de-Lorette/L-offensive>

⁵³ LE MANER Yves, « La Coupole : « sites et organisation de la mémoire de la Grande Guerre en Nord - Pas-de-Calais » », *Guerres mondiales et conflits contemporains*, 2009/3 (n° 235), p. 75-80. DOI : 10.3917/gmcc.235.0075. URL : <https://www.cairn.info/revue-guerres-mondiales-et-conflits-contemporains-2009-3-page-75.htm>

⁵⁴ source : Mémorial 14-18 <https://memorial1418.com/necropole-notre-dame-de-lorette/>

vraiment valorisée du côté français. Pendant longtemps, à Arras et en pays d'Artois, les politiques touristiques en faveur du tourisme de mémoire sont donc quasiment inexistantes.

Cependant, le tourisme est présent sur le territoire mais il s'agit d'un tourisme anglo-saxon qui draine des touristes anglais mais aussi des touristes provenant de toutes les nations qui ont fourni des troupes à l'Empire britannique (Canada, Australie, Nouvelle-Zélande), troupes qui elles ont beaucoup combattu dans la région, où certains sites sont devenus des lieux mémoriels incontournables comme Vimy. Ce tourisme s'organise principalement à partir de la Belgique, en particulier de la Flandre qui a bien avant la France, compris son importance et l'apport économique qu'il peut représenter. Selon l'Office du Tourisme d'Arras, les battlefields ou les circuits touristiques dédiés aux lieux de mémoire de la Première Guerre mondiale, ne passent aujourd'hui qu'un jour en France contre trois en Belgique.

Le tourisme de mémoire français se développe progressivement dans la région d'Arras et sur le pays d'Artois avec notamment la valorisation de la Carrière Wellington à partir de mars 2008. La région Nord Pas de Calais commence à l'approche du centenaire à mettre en place des actions en direction du tourisme et de la mémoire dont le projet les Chemins de la Mémoire du nord Pas de Calais. De nombreux musées sont rénovés, d'autres sont créés, ainsi que des monuments et des mémoriaux sur tout le territoire.

La commune de Neuville-Saint-Vaast, haut lieu de mémoire

La commune de Neuville-Saint-Vaast se trouve sur le territoire de l'Artois, entre la ville d'Arras et de Lens, à une dizaine de kilomètres de chacune. Elle se trouve également aux pieds de la crête de Vimy, haut lieu de la bataille notamment pour les troupes alliées canadiennes, dont elle verrouille l'accès. Le site du Mémorial de Vimy se trouve en partie sur la commune de Neuville-Saint-Vaast et emprunte aussi aux communes de Vimy elle-même et de Givenchy en Gohelle. La commune de Neuville-Saint-Vaast se trouve donc en plein cœur des combats de l'Artois pendant la guerre. Se côtoient sur ses terres les troupes de tous horizons, ce dont témoignent les nombreux monuments et mémoriaux : français, anglais, canadiens, allemands, polonais, tchécoslovaques.

Le village est évacué dès le début de la Grande Guerre et il sera totalement détruit par les combats de 1915. Il est occupé dès les premiers mois de la guerre en 1914, par les Allemands pour qui il représente l'une des positions stratégiques les plus défendues. Au sud de la commune, les Allemands installent un système d'ouvrages et de tranchées baptisé le Labyrinthe dont il ne reste aujourd'hui qu'un seul vestige, et qui formait, entre Neuville-Saint-Vaast et la commune Écurie, un saillant de la ligne ennemie. Il sera reconquis à l'issue de la troisième bataille d'Artois⁵⁵ entre le 25 septembre et le 11 octobre 1915⁵⁶.

Le village, dont il ne reste qu'un seul morceau de pan de mur à la sortie de la guerre, est entièrement reconstruit après la guerre.

Aujourd'hui la commune accueille plusieurs cimetières :

⁵⁵ <https://archivespasdecalsais.fr/Recherche-par-commune/Lettre-N/Neuville-Saint-Vaast/La-conquete-du-Labyrinthe>

⁵⁶ <https://www.neuville-saint-vaast.fr/fr/histoire/neuville-saint-vaast-et-les-guerres/chronologie-rubart809-28.html>

- la nécropole nationale française de La Targette créée en 1919, contient 12 010 sépultures de combattants des deux guerres mondiales dont 11 443 de la Première Guerre, morts au cours des deux batailles de l'Artois de 1915
- à ses côtés se trouve le cimetière britannique du Commonwealth La Targette British Cemetery avec 641 soldats
- le plus vaste cimetière allemand de France où reposent 44 833 soldats tués de 1914 à 1918
- le seul cimetière militaire tchécoslovaque de France
- et enfin, deux cimetières canadiens.

La commune accueille également de nombreux monuments, outre ceux qui se trouvent dans les cimetières comme :

- un monument aux morts
- un monument de la renaissance
- une monumentale croix du souvenir de 12 m en béton
- le monument du Flambeau de la paix du sculpteur Charles Yronduy
- des monuments dédiés à des soldats primitivement isolés dans les champs et risquant d'être abîmés, oubliés, désormais placés dans l'enceinte du Flambeau de la Paix.
- le monument aux morts de la 53e D.I. et de l'aspirant Leuregans dit monument Leuregans
- le monument polonais à la mémoire des volontaires de la Grande Guerre
- le mémorial de la compagnie Nazdar
- et enfin, le monument des fraternisations

On y trouve aussi plusieurs jardins de la paix, celui qui se trouve sur la Nécropole de la Targette mais aussi :

- le jardin de la paix tchèque et slovaque
- le jardin de la paix canadien
- jardin de la paix polonais

Elle accueille également une centaine d'érables offerts en 2017 par le Canada dans le cadre des commémorations du centenaire de la bataille de Vimy.

La petite commune de Neuville-Saint-Vaast est donc un haut lieu de mémoire et de nombreuses commémorations rythment la vie de la commune, offrant aussi une lecture des pratiques commémoratives et mémorielles des pays impliqués et des liens qu'elles entretiennent. Cela en fait un lieu de pèlerinage, de commémoration, important sur le front ouest mais également un lieu politisé.

En ce qui concerne les cérémonies, les cérémonies françaises se déroulent le 8 mai et le 11 novembre. A ces occasions, un parcours est organisé avec le maire, les élus, le porte-drapeau et les membres de la population qui le souhaitent, entre les différents cimetières. Le cimetière allemand a été intégré au parcours il y a seulement 10 ou 12 ans, car jusque-là les anciens combattants étaient réticents. Il fait aujourd'hui pleinement partie du programme et le cimetière allemand est aujourd'hui la première étape du parcours qui se poursuit au cimetière tchécoslovaque, puis au monument polonais, et enfin, aux cimetières anglais et français avant de se terminer au Monument aux Morts. Depuis l'inauguration du Monument des fraternisations, le 17 décembre, date à laquelle Louis Barthas a écrit son intention dans son carnet, est également

devenu une date de commémoration. Non pas de la guerre et des soldats tombés cette fois, mais des fraternisations.

Les commémorations tchèques, slovaques et polonaises se déroulent, elles, autour de la journée du 9 mai qui est la journée de l'Europe. Si les Tchèques et les Slovaques organisent leur commémoration ensemble, les Polonais eux organisent leur propre événement. Leurs différences culturelles ne sont pas compatibles, en témoigne la tentative du maire de Neuville de proposer une journée commune à l'issue de laquelle les tchèques et les slovaques ont demandé à conserver leur propre cérémonie car leurs pratiques commémoratives ne sont pas en accord avec celles des polonais qui ont une vision un peu plus "festive" selon les observations de Mr le Maire. Les cérémonies Tchèques et slovaques sont organisées à tour de rôle, une année par les tchèques, une année par les Slovaques. Après une cérémonie aux pieds du Monument aux Morts puis une autre au cimetière tchécoslovaque, un pot de l'amitié est organisé à la salle des fêtes suivi d'un repas où la population est conviée. Chaque pays vient avec ses spécialités et cuisine sur place.

Les commémorations canadiennes sont en lien avec celles organisées autour du Monument et du Mémorial de Vimy, les trois communes sur lesquelles se trouvent le site sont conviées aux commémorations, puis les Canadiens viennent déposer des fleurs au cimetière anglais. Les Anglais eux, ne viennent pas commémorer sur la commune de Neuville.

Les différences culturelles dans les pratiques de commémoration et les pratiques mémorielles se lisent également à travers l'organisation et l'entretien des cimetières. Le cimetière français est mis en scène à travers l'alignement impeccable des croix blanches, le cimetière français est plus fleuri, des fleurs sont plantées aux pieds de chacune des croix, tout comme dans le cimetière tchécoslovaque. Le cimetière allemand est lui beaucoup plus sobre, paré de croix noires. Aux pieds de chaque croix, quatre soldats sont enterrés. L'entretien est toujours impeccable et géré de façon plus naturelle et écologique. Par exemple, l'élagage se fait naturellement au gré du vent.

Il est intéressant de noter que les Anglais, n'organisent pas de commémorations sur la commune et quelques délégations allemandes viennent de temps en temps déposer des fleurs au cimetière allemand, qui est pourtant l'un des plus grands d'Europe avec 45 000 soldats enterrés. Il est intéressant également de noter que ni les Anglais, ni les Allemands n'ont souhaité participer à l'élaboration du Monument des fraternisations, fraternisations qui ont pourtant eu lieu entre les soldats français, anglais et allemands.

Le maire de Neuville-Saint-Vaast accorde une place importante à la transmission auprès des enfants, qui sont invités et présents à chaque cérémonie à ses côtés.

Il est intéressant également de noter qu'en dehors des cérémonies, peu d'actions en termes de valorisation du patrimoine et de médiation sont organisées par la commune. L'entretien avec le maire de la commune révèle que finalement, les habitants sont peu au courant de ce qu'il s'est passé sur la commune et que beaucoup d'entre eux ont découvert l'histoire du village à travers le site de Vimy, à travers les yeux des Canadiens donc.

La création du Monument des Fraternisations a été l'occasion pour le maire et son équipe de découvrir l'histoire particulière de la commune, le vécu des habitants et des anecdotes de fraternisations notamment. Les premières actions à destination du public et des habitants en particulier, ont eu lieu pendant le centenaire, organisées par une association spécialement créée

à cette occasion. Entre 2014 et 2019, chaque année, l'association a organisé une soirée pour permettre aux habitants de découvrir l'histoire du village pendant la guerre ainsi que la reconstruction, avec notamment des témoignages. Ces actions menées pendant le centenaire ont engagé une démarche de valorisation, avec la demande et l'obtention du label Village patrimoine et à cette occasion, l'organisation prévue pour la fin de l'année 2021, des premières visites guidées avec une historienne bénévole. La borne Timescope s'inscrit donc dans cette démarche de valorisation qui débute. C'est la première reconstitution proposée sur le territoire de la commune (Vimy mis à part) et la première action de médiation en direction d'un large public.

Le Monument des Fraternisations

Historique

Le réalisateur Christian Carion, originaire de l'Artois, fils d'agriculteur, passionné par la Première Guerre mondiale découvre un jour l'histoire des fraternisations, notamment à travers le livre *Batailles de Flandre et d'Artois* de l'historien Yves Buffetaut⁵⁷. Il décide d'en faire un film, ce qu'il arrive à faire après son premier film "Une hirondelle a fait le printemps" en 2001, et dont le succès lui ouvre les portes et la confiance du monde du cinéma. Il sort en 2005, le film *Joyeux Noël* qui raconte l'histoire de soldats ennemis sortant des tranchées pour une trêve, fêtent Noël ensemble et à cette occasion, jouent un match de football.

Christian Carion décide de tenter d'aller plus loin et de donner vie au monument que Barthas appelle de ses vœux, lorsqu'il écrit le 10 décembre 1915 à Neuville Saint-Vaast : « Qui sait ? Peut-être un jour sur ce coin de l'Artois on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient l'horreur de la guerre et qu'on obligeait à s'entre-tuer malgré leur volonté. »

Christian Carion n'est pas le premier à s'intéresser à ce projet, puisqu'il existe un monument à la mémoire des fraternisations dans la commune natale de Louis Barthas, dans le Sud de la France. Mais ce projet, d'ampleur relative est semble-t-il perçu comme un monument antimilitariste et donc mal reçu, mais il est également, très loin de l'Artois. Une autre tentative cette fois en Artois, en 1992, de commémoration des fraternisations par l'ex-présidente de Région Marie-Christine Blandin, a été avortée lorsque voulant célébrer ces fraternisation elle a déposé une gerbe au cimetière allemand de Neuville-Saint-Vaast, déclenchant une large vague de contestation d'ampleur nationale notamment relayée par des journaux comme *Charlie Hebdo* et *le Canard enchaîné*.

Christian Carion crée donc en 2005 l'association Noël 14 avec le réalisateur Bertrand Tavernier et fédère des personnalités médiatiques. Il a la conviction que ce monument doit voir le jour en Artois, à proximité d'autres sites importants, et que cela ferait sens. Mais il ne veut pas que le projet soit celui d'un groupe de convaincus et lui donner une portée plus importante. La tâche s'annonce dure, car déjà pendant le tournage de son film *Joyeux Noël*, Christian Carion se heurte aux fortes réticences de l'Armée. Il est soutenu par le président de Région, Daniel Percheron, qui est prêt à subventionner le projet. La commune de Neuville-Saint-Vaast donne un terrain situé à côté des cimetières français et anglais. L'association commence à récolter un peu de fonds grâce à un match de foot rassemblant des célébrités dans les années 2008/2009. Puis, dans l'attente d'un soutien officiel qui s'éternise et n'arrive jamais, le projet retombe, l'association retombe en sommeil. Mais à l'occasion du centenaire, en novembre 2013, Christian Carion publie une tribune dans le journal *le Monde*, où il raconte son lien fort avec la mémoire de la Grande Guerre, comment il a découvert l'histoire des fraternisations, ses recherches, le manque de reconnaissance des fraternisations par l'armée, en particulier en

⁵⁷ <https://france3-regions.blog.francetvinfo.fr/le-blog-de-viure-al-pais-france3/2015/12/17/loccitan-louis-barthas-et-le-monument-des-fraternite-du-pas-de-calais.html>

France, son parcours et notamment ses difficultés pour réaliser le film Joyeux Noël et il termine sa tribune en demandant si une fois de plus, nous allons oublier ces soldats, et fait le “ souhait que le soir de Noël 2014, une première pierre puisse être posée à l'endroit même où un homme a imaginé ce qui était impensable, les pieds dans la boue de l'Artois.”⁵⁸

Quelques années auparavant, en 2011, le maire d'Arras, également président de la communauté urbaine d'Arras, Jean-Marie Vanlerenberghe doit céder sa place. Deux de ses collaborateurs vont lui succéder, Frédéric Leturque à la mairie et Philippe Rappeneau devient président de la communauté urbaine. Cependant, chacun doit trouver sa place, et la ville d'Arras veut garder la mainmise sur le tourisme, y compris le tourisme de mémoire, au moins jusqu'au centenaire en 2017, malgré le passage à l'échelle communautaire de la compétence tourisme⁵⁹. La communauté urbaine doit donc trouver un moyen d'exister et cherche à l'approche du centenaire, le projet qu'elle pourrait porter. C'est dans ce contexte-là, que Philippe Rappeneau découvre la tribune de Carion et décide de l'aider. Entre-temps Neuville-Saint-Vaast intègre la communauté urbaine d'Arras.

Philippe Rappeneau voit donc dans la tribune de Carion une opportunité qu'il saisit et il décide à ce moment-là de tout faire pour l'aider à ériger le monument que Barthas appelle de ses vœux. Il contacte Christian Carion et s'assure du soutien toujours effectif du président de Région Daniel Percheron. Le 26 juin 2014, la Communauté urbaine d'Arras devient le maître d'ouvrage du projet d'un commun accord entre les différents partenaires publics et privés mobilisés et en décembre 2014 est lancée une campagne de financement participatif sur la plateforme Ulule. Philippe Rappeneau et Daniel Percheron réussissent à présenter rapidement le projet au Président de la République François Hollande, lors de l'inauguration de l'Anneau de la Mémoire à Notre-Dame de Lorette, le 11 novembre 2014. Le président assure de son soutien et de sa présence pour l'inauguration l'année suivante. A partir de là, une course contre la montre s'engage pour concevoir et réaliser le monument des fraternisations en vue de son inauguration l'année suivante, en décembre 2015, date anniversaire des écrits de Barthas.

François Beirnaert, chargé de mission à la direction du Développement Économique de la Communauté urbaine d'Arras, porte le projet dont l'objectif est de se démarquer des autres, ceux qui se trouvent déjà sur le territoire. Il entreprend un inventaire des monuments déjà présents. Le choix est fait de donner une forte dimension paysagère au monument, pour le faire exister auprès de l'immense cimetière de Neuville-Saint-Vaast aux côtés duquel le monument va être construit. Un concours est lancé pour trouver un binôme architecte/paysagiste capable de concevoir un projet qui réponde au cahier des charges de la communauté urbaine. Trois projets retenus, le premier ne sera pas retenu car le paysagiste décède en cours de projet et l'architecte refuse de modifier le projet porté par ce dernier, qui ne correspondait pas au cahier des charges. Le deuxième projet n'est pas retenu car d'une part, il est trop axé sur le match de football évoqué par le film de Carion, qui est finalement anecdotique et basé sur des sources erronées, et qui d'autre part, propose la réalisation d'un labyrinthe en topiaires, dont l'entretien est beaucoup trop coûteux et compliqué pour les moyens des services techniques. En février 2015, le projet est donc confié au binôme composé de l'artiste plasticien polyvalent Gérard Collin-Thiébaud et de l'Atelier Sensomoto spécialisé dans le paysagisme.

L'inauguration aura lieu le 17 décembre 2015 en présence du président de l'époque, François Hollande. La présence du Président de la République tient non pas à la symbolique et à

⁵⁸ https://www.lemonde.fr/idees/article/2013/11/09/ces-tranchees-de-la-fraternite_3510940_3232.html

⁵⁹ loi NOTRe du 16 juillet 2015

l'importance du projet, mais à un événement politique particulier, la victoire de Xavier Bertrand sur Marine Le Pen lors des élections régionales de 2015 dans le Nord-Pas-de-Calais-Picardie ou face à la montée du FN, la gauche se retire pour s'allier au candidat des Républicains et favorise la victoire de ces derniers. Alors qu'un mois auparavant, l'Élysée avait finalement contredit l'engagement du Président car il cela ne passait pas dans l'agenda politique, 48h ou 24h avant l'inauguration, la présence du Président de la République est finalement confirmée, et sert de tribune à François Hollande pour la reconnaissance de la victoire de Xavier Bertrand et des alliances qui ont été faites pour contrer le FN. Le jour de l'inauguration, sont donc présents le Président de la République François Hollande, le président du Sénat Georges Larcher, Xavier Bertrand, la gauche, aux côtés des porteurs du projet et d'une assemblée d'officiels et d'habitants de plus de 600 personnes.

Dans son discours, François Hollande offre une reconnaissance officielle, la première, aux multiples fraternisations qui ont eu lieu tout au long de la guerre et au caporal Barthas.

Après l'inauguration, il revient donc à l'Office du Tourisme de faire vivre le monument pour lequel toutes les forces avaient été mobilisées pour réussir son inauguration, lui donner du sens en l'inscrivant dans le récit national.

Projet artistique et architectural

Le projet propose d'élever le monument, pour ses concepteurs, "surélever le site c'est élever le débat". L'idée à travers la visite de ce monument est de "faire revivre aux visiteurs cette sortie de la tranchée amenant la fraternisation entre les soldats des différents pays".

Le monument n'est pas accessible sans un cheminement d'une trentaine de mètres mais un cheminement qui symbolise celui qu'on fait les soldats pour sortir de leur tranchée et aller fraterniser.

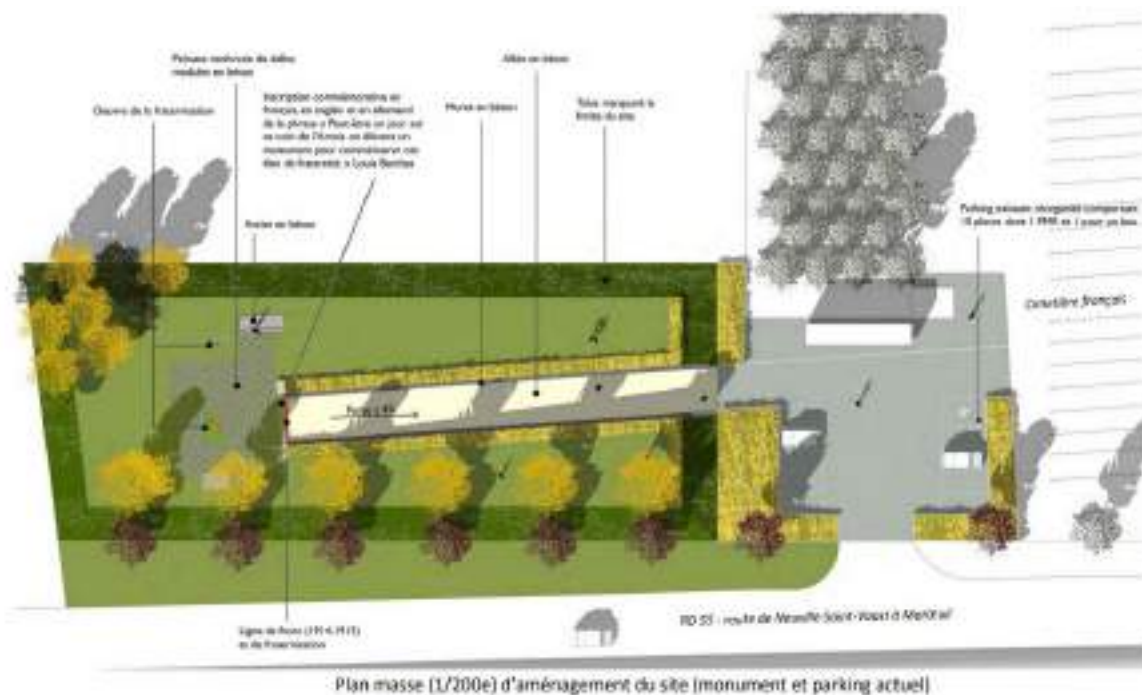
Ainsi les visiteurs vont remonter une allée centrale qui représente une tranchée sortant de terre pour aller à la rencontre de soldats de toutes origines. Les parois de la tranchée en béton reprennent les motifs de planches de bois. A la sortie de la tranchée, les visiteurs "traversent une ligne de lumière leds symbolisant la ligne de front, et chevauchent la phrase de Louis Barthas qui est à l'origine du projet, écrite au sol en trois langues (français, anglais et allemand)". Sur le haut du monument, se trouvent "6 silhouettes en verre translucide, à taille humaine (1,80 m), représentant des soldats français, anglais et allemands de 1914-1918 en uniformes, saisis en pleine fraternisation comme un arrêt sur image. Chaque visiteur pourra côtoyer, tourner autour, passer devant, derrière, se fondre dans la translucidité de ces soldats à échelle humaine, se retrouvant sans même y avoir pensé, porteurs de cette fraternisation".

Chacun des éléments présents sur le monument est symbolique. Le verre sur lequel sont gravés les personnages par exemple, symbolise la fragilité des fraternisations. Les personnages sont répartis en deux groupes, l'un représentant l'invitation à la rencontre et l'autre l'invitation au partage.

Les concepteurs portent une grande attention à la végétalisation du monument qui doit permettre le dialogue entre le cimetière de Neuville-Saint-Vaast et le monument des fraternisations. Le choix de la végétalisation a été fait depuis le départ, pour faire exister le monument à côté des milliers de tombes de la Nécropole. Le parti pris paysager s'appuie sur les cultures paysagistes des trois pays concernés, en particulier dans leur culture paysagiste dans les cimetières de la Première Guerre mondiale où les français présentent des cimetières immenses aux croix bien alignées pour mettre en évidence la souffrance, les anglais vont chercher à inviter au recueillement en symbolisant une sorte de jardin d'Eden au gazon parfaitement entretenu et où chaque tombe est fleurie, et les allemands, pour qui les guerriers

partent au paradis des guerriers, une forêt, où les arbres doivent être libres de pousser comme ils le font de manière naturelle dans les forêts. L'arrangement paysager et le choix des espèces font donc "échos" à la culture paysagère des trois pays concernés notamment la culture paysagère mémorielle : "le double alignement d'arbres à l'avant (symétrie à la française), la prairie fleurie sur les talus (anglais), le bosquet d'arbres (allemand)". La végétation est également pensée en relation aux "événements saisonniers (feuillage jaune des ginkgos à l'automne, prairie parsemée de narcisses blancs au printemps)".

Dès le départ, l'expérience se prolonge dans le monde numérique grâce à des QR Codes et une application qui permet de découvrir des extraits du film Joyeux Noël, des images et des écrits d'archives, des lettres de soldats ou encore des objets⁶⁰. Malheureusement, les Qr Codes ne seront pas très utilisés et le site internet fermé, aussi parce qu'au départ il revenait à l'office du tourisme d'en assurer la gestion, alors que ce n'était pas son rôle.



Source : Communauté Urbaine d'Arras, document de présentation : Création d'un lieu de mémoire dédié aux fraternisations entre soldats durant la Première Guerre mondiale

⁶⁰ Communauté Urbaine d'Arras, document de présentation : Création d'un lieu de mémoire dédié aux fraternisations entre soldats durant la Première Guerre mondiale. <http://www.nord-ouest.com/noel14/noel14.pdf>



Entrée du monument avec inscription phrase Barthes





Images du Monument avec végétation, soldats sur panneaux de verre, panneaux d'information et QR Codes

Conception Monument des fraternisations

Communauté urbaine d'Arras, maîtrise d'ouvrage. Proposition projet : Noël 14, association de C. Carion. Soutenu par : Ministère de la défense, Sénat, région Nord-Pas de Calais, département Pas de Calais, CCI région Nord de France, Ville de Neuville Saint-Vaast. Plus de 300 mécènes dont Crédit mutuel, Dalkia, Veolia, Engie

La tranchée du Moulin Rouge

La tranchée du Moulin citée par Barthes dans son récit, se situe sur une colline à la frontière des communes de Thélus et Neuville-Saint-Vaast, à environ 2.4 kilomètres du site où est installée la borne Timescope. La localisation apparaît à la fin de l'expérience avec d'autres sites de mémoire importants se trouvant à proximité comme Vimy ou Arras.

Le site a fait l'objet de fouilles archéologiques par le service archéologique de la Ville d'Arras avec l'Inrap et d'une valorisation réalisée par la Communauté Urbaine d'Arras, avec la participation financière de l'État, du Département du Pas-de-Calais et de la commune de Thélus. C'est la première fois que des fouilles archéologiques autour de la Première guerre mondiale sont programmées dans le secteur. On y trouve une construction évoquant les vestiges du moulin et son bunker ainsi que le tracé de la tranchée du Moulin Rouge matérialisé par une succession de poteaux de bois reliés par des barbelés. Une table d'orientation et des panneaux ont été installés sur le site, pour aider les visiteurs à "mieux comprendre les combats qui se sont

déroulés sur ces terres d'Artois"⁶¹. Ils évoquent également le témoignage de Barthas, le sort du moulin et le travail archéologique mené.



Site du Moulin Rouge où l'on voit en premier plan, la matérialisation de la tranchée représentée par les poteaux de bois et les barbelés.

⁶¹ Communauté urbaine d'Arras <https://www.cu-arras.fr/du-moulin-rouge-au-monument-des-fraternisations/>



Exemple de panneaux et cartes



situés sur le site



Durée de l'expérience

3mn environ

Contexte de création et de diffusion

Au départ, la première problématique autour du Monument est, pour l'Office du Tourisme et la communauté urbaine d'Arras, donc de savoir comment faire vivre le monument des fraternisations après son inauguration en 2015.

L'autre problématique est celle d'aider les visiteurs à comprendre l'histoire des fraternisations qui n'est pas assez lisible à travers le monument et les supports de médiation mis en place autour. Personne ou presque ne lit les panneaux, ne scanne les QR codes, ne s'assoit sur les bancs. Le projet manque de clarté pour qui n'est pas initié. Il faut donc trouver des moyens de raconter l'histoire des fraternisations autrement, plus simplement et de manière plus accessible. En 2016, une première action est mise en place, une exposition photographique.

À partir de 2017, le contexte politique change, la ville passe la main à la communauté urbaine d'Arras sur les questions du tourisme. L'Office du Tourisme est créé, et Christian Berger est nommé à sa direction. Il doit faire ses preuves, mais il connaît bien le monde du tourisme notamment la thématique 1^{ère} Guerre Mondiale pour avoir travaillé avant la fusion des régions, en tant que directeur du Comité régional du tourisme Nord-Pas-de-Calais, sur les chemins de la Mémoire⁶². L'une de ses convictions est également qu'il faut booster largement les usages du numérique et digitaliser les pratiques de l'office du tourisme qui n'avait pas du tout de culture du digital. Via son relationnel, Christian Berger rencontre les créateurs de la société Timescope à l'été 2017, puis il envoie Philippe Rappeneau et François Beirnaert qui sont tous deux séduits. Philippe Rappeneau décide de mettre en place 3 expériences sur le territoire de la communauté urbaine d'Arras et rapidement le Monument des fraternisations est désigné comme l'un des lieux pouvant accueillir une borne Timescope.

Parmi les problématiques rencontrées par la communauté urbaine, il y a à la fois comment faire circuler les visiteurs sur le territoire et comment raconter ce territoire, en particulier comment raconter une histoire difficile à raconter, celle de la Grande Guerre. Le potentiel offert par l'outil, d'amener de l'image, et surtout du son et donc un récit, celui de Barthas, ce qui semble idéal pour répondre aux deux problématiques spécifiquement liées au monument des fraternisations, c'est à dire, faire exister ce monument inauguré en grandes pompes et continuer à lui donner du sens, mais aussi, aider les visiteurs à mieux comprendre l'histoire des fraternisations et à travers elles, la raison d'être du monument. L'expérience individuelle proposée par Timescope, permet également de revenir à une dimension individuelle, humaine, en symbole de la dimension humaine à laquelle ont été ramenés les soldats au moment où ils décident de fraterniser. Une dimension déjà inscrite dans le monument des fraternisations. La technologie permet également de prendre de la hauteur sur le site et de le mettre en lien avec les autres sites mémoriels qui se trouvent autour et ainsi d'inscrire les fraternisations dans un territoire plus large. Le fonctionnement en autonomie est un autre atout pour la communauté urbaine, qui finance des visites guidées à perte car peu fréquentées, et l'outil permet donc d'assurer une présence continue, de garder une voix humaine et qui plus est, traduite en trois langues.

Timescope qui existe depuis 2016 et au moment de la rencontre avec Philippe Rappeneau, président de la communauté d'agglomération d'Arras, a déjà travaillé sur la thématique de la Première Guerre mondiale et prépare un projet sur la région Lens-Liévin incluant une expérience sur la Grande Guerre.

Timescope, la communauté urbaine et Neuville-Saint-Vaast vont donc travailler à marche forcée pour inaugurer la borne à l'occasion des commémorations des fraternisations en décembre 2017.

La première phase est celle de la définition des objectifs. Ensuite, le projet entre en pré-production. L'équipe de Timescope met en place une équipe appelée Task Force, qui rassemble des membres de l'entreprise et d'autres, notamment Alain Jacques, archéologue et historien spécialisé sur la Première Guerre mondiale.

Le projet va également rassembler les élus, les services techniques, les archives municipales et départementales, des historiens et archéologues de la Grande Guerre, le marketing, la

⁶² projet destiné à valoriser le patrimoine et les lieux de Mémoire de la Première Guerre mondiale

communication et la presse de la Communauté Urbaine et de l'Office de Tourisme et côté Timescope un chef de projet, des graphistes 3D, l'équipe d'ingénierie⁶³.

Pendant cette phase de pré-production, l'équipe de Timescope va rassembler des documents iconographiques, textuels notamment les carnets de Barthas, des gravures d'époques ou des photos d'époque etc, et faire une analyse de ces éléments. Elle va également travailler l'éditorial, c'est-à-dire le ton, est-ce qu'on veut générer des émotions, qu'est-ce qu'on veut faire passer comme message par exemple... À partir de là, l'équipe de Timescope, sur la base de ces éléments-là, va confier à ses graphistes, le soin de réaliser un film qui vient servir les objectifs définis en amont.

Les éléments sont certifiés, validés ou modifiés par Alain Jacques comme pour chaque projet, à l'instar des casques des soldats français, dont le premier modèle présenté a été mis en circulation en janvier 1916 alors que l'histoire se déroule en décembre 1915. Les casques ont été modifiés pour être conformes au modèle porté par les soldats en décembre 1915.

Le projet a été réalisé entre l'été 2017 et décembre 2017, date de l'inauguration de la borne.

Par la suite, une seule action sera mise en place autour du monument, en 2018, où une Grande veillée est organisée pour le 11 novembre 2018, où tous les cimetières du territoire sont illuminés avec des milliers de bougies. C'est également malheureusement, l'occasion de rendre un hommage à Philippe Rappeneau, mort brutalement quelques semaines auparavant.

En 2019, un projet de livre autour du monument et un projet autour d'une figure locale, Ernest Petit, sont avortés puis le Covid viendra stopper toute velléité d'action.

Quelle est la proposition de médiation annoncée ?

L'objectif de médiation est de faire découvrir l'histoire du champ de bataille et des fraternisations à travers un film immersif qui plonge les visiteurs dans les tranchées, pendant l'hiver 1915 afin qu'ils puissent se rendre compte des conditions dans lesquelles vivaient les soldats et ce qui les a poussés à sortir des tranchées pour fraterniser.

Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

L'objectif est de faire voyager les visiteurs dans le temps, de les plonger dans les tranchées, de montrer les conditions dans lesquelles évoluaient les soldats et ce qui les a poussés à sortir des tranchées. Cela doit aider les visiteurs du monument et du champ de bataille à mieux se représenter et visualiser les événements qui s'y sont déroulés un siècle auparavant et à mieux comprendre pourquoi et comment les soldats ont fraternisé.

L'équipe cherche à marquer les visiteurs en suscitant de l'émotion mais en cherchant aussi un équilibre avec la rigueur scientifique et historique. Le discours est en partie emprunté aux carnets de Louis Barthas, témoin célèbre de la Grande guerre et à qui l'on doit la volonté d'ériger un monument en mémoire des fraternisations.

⁶³ <https://unigo-conseil.com/linnovation-dans-le-tourisme-destinations-start-up-la-rencontre-impossible-ou-lacceleration-reciproque/>

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Discours de Timescope

Pour l'entreprise Timescope, la borne est une promesse de voyage dans le temps, c'est en quelque sorte une machine à voyager dans le temps. Pour elle, comme le montrent des études de neurosciences, la réalité virtuelle en activant les zones du cerveau liées à l'émotion, au souvenir, permet de mieux se rendre compte, de mieux comprendre, apprendre et retenir, c'est ceci que cherche Timescope avec la mise en place de son dispositif et ses films immersifs.



Sur le Twitter, le post annonçant l'inauguration de la borne reprend ce vocabulaire du voyage dans le temps : une expérience de réalité virtuelle inédite pour voyager dans le temps jusqu'au 10 décembre 1915, pendant la Grande Guerre.

On note également le vocabulaire de la découverte de l'inédit.

Publics ciblés

Les publics ciblés sont ceux qui visitent le site, en particulier les plus jeunes qui est pour Philippe Rapeneau, "une génération de l'image" pour qui la borne Timescope et la réalité virtuelle représente "un moyen d'aller toucher les plus jeunes"⁶⁴.

Publics réels

Il y a peu de données sur la fréquentation et le profil des publics.

Selon les statistiques de 2018 et 2019, la moyenne d'utilisation est de 8 personnes par jour, avec des pics dont on ne connaît pas la raison, et dont on ne connaît pas la répartition puisque les

⁶⁴ Source France 3 Hauts-de-France - Neuville-Saint-Vaast : avec le Timescope, remontez le temps et plongez dans les tranchées <https://www.youtube.com/watch?v=N2P6n-Trmy4>

statistiques sont données / semaine. 95% des utilisateurs sont francophones et 5% seulement ont choisi la version anglaise, sans que l'on sache leur origine précise.

Statistiques sur l'année 2018 + 2019

(données par François Beirnaert, Chargé de mission Tourisme, Direction du Développement Économique de la Communauté Urbaine d'Arras)

TIMESCOPE MONUMENT DES FRATERNISATIONS	
Nombre d'utilisations	6 266
Nombre d'utilisations quotidiennes en moyenne	8
Avis utilisateurs (base votants)	
"Wao"	68%
"Sympa"	29%
"Non"	3%
Répartition des utilisations par langue	
Version Française	95%
Version Anglaise	4%
Version Allemande	0%

Par comparaison, les chiffres de fréquentation des deux autres bornes installées sur le territoire sont une moyenne de 21 par jour pour la Citadelle avec des pics parfois beaucoup plus importants, et 86 par jour sur la place des Héros.

Modèle économique

Le dispositif est proposé gratuitement aux visiteurs. Il est en accès libre, 7j/7j et 24h/24h.

Le projet a été cofinancé par la commune de Neuville, la communauté urbaine d'Arras et l'office du tourisme.

Selon François Beirnaert, le coût d'achat était d'environ 30 000 euros par film, et le contrat de maintenance est de 15 000 à l'année soit 5000 euros par borne.

D'une manière générale, la conception d'une borne Timescope et de son contenu oscille entre 30/40 000 euros et 150 000 euros.

Description du dispositif technique : matériel, support...

Borne Timescope, équipée d'un casque de réalité virtuelle

Synopsis

Le visiteur va plonger au cœur d'une tranchée à l'hiver 1915 pour assister aux fraternisations.

Quelle contextualisation avant l'expérience ?

La contextualisation vient d'abord du site, puisque les visiteurs sont sur le champ de bataille, à proximité immédiate des cimetières français et britanniques ainsi que du jardin de la paix. Elle vient ensuite des informations délivrées sur le Monument des Fraternisations. On peut y trouver quelques informations sur les soldats, leurs conditions de vie et de combat mais aussi sur les fraternisations à travers les panneaux et l'application. Cependant, il est à noter que les visiteurs ne lisent pas tous les panneaux avant de faire l'expérience.

Quel procédé d'immersion en amont ?

L'immersion se fait par la présence du visiteur sur le champ de bataille, sur le monument des fraternisations.

Il n'y a pas d'espace dédié à l'entrée en immersion, car finalement, c'est le site lui-même qui a cette fonction.

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

L'utilisateur arrive devant la borne. Il se positionne debout proche de la borne, la tête à l'emplacement du casque et les mains sur les poignées latérales qui lui permettent de faire tourner le casque pour voir à 360°. L'expérience commence.

Une voix off masculine explique les consignes :

“Vous pouvez ajuster les jumelles à votre taille, et tourner à 360° autour de la borne pendant l'expérience. Pour une expérience optimale, alignez la borne avec la flèche au sol. Vous êtes prêts ? Alors c'est parti.”

Une voix off féminine prend le relais et raconte :

“Vous voici projeté il y a plus d'un siècle, sur le front de la Grande Guerre. Nous sommes le 10 décembre 1915. Alors que Noël approche, la nature impose aux hommes une trêve. Voici le récit du caporal et tonnelier Louis Barthas, 36 ans, dans ses carnets de guerre”.

Pendant qu'elle parle, nous voyons des images du front, nous sommes sur le no man's land, on y voit des explosions mais pas de soldats. Des bruits de combat se font entendre.



Puis nous descendons dans la tranchée. Il y a des soldats qui attendent, un qui regarde par-dessus le parapet, un autre qui semble être en train de sculpter quelque chose, référence à l'artisanat de tranchée. Nous sommes en face d'un petit abri.





Une voix off masculine prend le relais, c'est celle du caporal Barthas :

“En cette période, la situation des troupes en lignes était lamentable. Notre principale occupation était de maintenir en état le boyau Mercier jusqu'à la Tranchée du Moulin. En certains endroits, boyaux et tranchées avaient complètement disparu sous l'eau, presque tous les abris s'effondraient.”

Quelques explosions sont visibles au loin. La tranchée se vide de ses hommes et se remplit de boue. La voix de Barthas continue : “Le 10 décembre en maints endroits de la première ligne, les soldats durent sortir des tranchées pour ne pas s'y noyer; les Allemands furent contraints d'en faire de même et l'on eut alors ce singulier spectacle : deux armées ennemies face à face sans se tirer un coup de fusil.”

L'expérience nous ramène sur le front, on peut y voir plusieurs soldats qui se regardent face à face. La voix de Barthas raconte : “Français et Allemands se regardèrent et virent qu'ils étaient des hommes tous pareils. Ils se sourirent, des propos s'échangèrent, des mains se tendirent et s'étreignirent, on se partagea le tabac, un quart de jus ou de pinard.”

Pendant ce temps, nous pouvons voir des soldats allemands et français, qui s'observent, puis se rapprochent, discutent, partagent des choses, se serrent la main. Il y a une vingtaine d'hommes.



Barthas continue : Ah si l'on avait parlé la même langue ! Cependant nos grands chefs étaient en fureur. Qu'allait-il arriver grands dieux si les soldats refusaient de s'entretuer ? et nos artilleurs reçurent l'ordre de tirer sur tous les rassemblements qui leur seraient signalés et de faucher indifféremment Allemands et Français.

Pendant ce temps, progressivement les hommes disparaissent. L'expérience nous ramène dans la tranchée, avec de la boue qui les remplit les transformant en étang ou en rivière et des explosions, les combats ont repris.

La voix de Barthas continue : "Qui sait ! Peut-être qu'un jour sur ce coin de l'Artois, on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient la guerre en horreur et qu'on obligeait à s'entretuer malgré leur volonté. "

Cette phrase de Louis Barthas apparaît écrite en blanc dans une écriture manuscrite, sur l'écran, comme pour marquer son importance. Le fond s'obscurcit.

Nous reprenons de la hauteur sur le Monument des fraternisations. On peut entendre des oiseaux chanter. Il fait beau, le soleil brille. La voix off féminine reprend : "Le vœux de Louis Barthas a été exaucé. Le 17 décembre 2015, le président de la République française inaugurerait le monument qui est devant vous. Il est au cœur des hauts lieux de la Grande Guerre en Artois. Nous prenons à présent de la hauteur pour découvrir plusieurs sites emblématiques à quelques kilomètres d'ici."

On change un peu de point de vue tout en restant en hauteur. Autour de nous, plusieurs sites sont signalés par un point, une flèche, le nom du site accompagné parfois d'une petite information et d'une photo. Parmi ces sites : Notre Dame de Lorette, Crête de Vimy, le Moulin rouge, Maison blanche, Arras et d'autres.

La voix off féminine termine : "Nous espérons que vous avez apprécié l'expérience, n'hésitez pas à voter sur l'écran tactile." Les utilisateurs peuvent donc voter et donner leur sentiment sur l'expérience.

Interactivité

Il n'y a que peu d'interactivité pendant l'expérience et elle consiste à tourner autour de la borne pour observer le paysage à 360° degrés.

Elle est présente à la fin, au moment où les utilisateurs peuvent donner leur sentiment sur ce qu'ils viennent de voir. Elle n'est donc pas vraiment intégrée au récit, elle vient après et n'a pas de fonction narrative.

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

- **La tranchée**

La tranchée est creusée dans la terre, les parois sont en terre, par endroits recouvertes de planches en bois ou de fascines. Au-dessus, des sacs de sable. Nous pouvons voir l'entrée d'un abri, renforcée par de nombreux sacs de sable, avec deux soldats à l'intérieur qui semblent discuter, assis, à côté d'une petite table où est posée une lanterne et des objets. A la sortie de cet abri, sur notre droite, une planche recouverte de boue et de barbelés traverse la tranchée.

Au début, la tranchée est “habitée”, nous voyons quelques soldats, le plus proche de nous se tient debout sur un banc et observe ce qu’il se passe sur le front par-dessus le parapet. D’autres semblent discuter et sculpter des objets. Au fond de la tranchée, des planches mais aussi de grandes flaques de boue dans la première descente, puis plus loin la tranchée qui se remplit d’eau et de boue. Par-dessus les parois, nous pouvons voir une forêt de barbelés et de pieux pour les maintenir ainsi que quelques troncs d’arbres décharnés.

Au fil du récit, nous voyons cette tranchée s’animer puis se vider pour se remplir de boue. Le film illustre le récit de Barthas qui dit que par endroits les tranchées et les boyaux avaient complètement disparu sous l’eau.

La première scène qui se trouve sur le front, permet de contextualiser la tranchée et le récit de Barthas. On peut y voir un no man’s land dévasté, rempli de trous d’obus eux-mêmes remplis d’eau et de boue. Elle illustre le récit de la voix off “vous voici projetés il y a plus d’un siècle, sur le front de la Grande Guerre” puis celui de Barthas qui lui fait suite.

Quand le récit de Barthas commence, nous sommes déjà dans la tranchée et nous pouvons la voir, avec des hommes qui s’affairent sans qu’on puisse distinguer correctement ce qu’ils font. On peut imaginer que certains, comme le dit le récit, étaient occupés à tenter de maintenir en état le boyau.



Le no man’s land est une terre totalement dévastée, où l’on peut voir des trous d’obus remplis d’eau et de boue ainsi que des barbelés, des pieux et quelques tas de ruines.



- **Le récit de Barthas et le récit visuel**

Le récit proposé dans l'expérience est extrait des carnets de Louis Barthas. Le texte est composé d'extraits prélevés dans :

8ème cahier
Secteur de Neuville-Saint-Vaast,
15 novembre 1915-29 février 1916
 Chapitre :
Secteur de Neuville-Saint-Vaast.
L'abri Mercier. Fraternité humaine. Le déserteur Gontran.
 p214-216

Le texte n'est pas complet, une sélection a été opérée pour répondre aux besoins de l'expérience. L'ordre est respecté à une exception, la phrase "Notre principale occupation était de maintenir en état le boyau Merci jusqu'à la Tranchée du Moulin." est en fait la phrase d'ouverture du chapitre. Dans le récit de l'expérience, elle est placée en deuxième.

Texte cité dans l'expérience	Texte original
<p><u>En cette période, la situation des troupes en lignes était lamentable.</u></p>	<p><u>Notre principale occupation était de maintenir en état le boyau Merci jusqu'à la Tranchée du Moulin.</u></p>
<p><u>Notre principale occupation était de maintenir en état le boyau Merci jusqu'à la Tranchée du Moulin.</u></p>	<p><u>En cette période, la situation des troupes en lignes était lamentable.</u></p>
<p>En certains endroits, boyaux et tranchées avaient complètement disparu sous l'eau, presque tous les abris s'effondraient.</p>	<p>En certains endroits, boyaux et tranchées avaient complètement disparu sous l'eau, presque tous les abris s'effondraient.</p>
<p>Le 10 décembre en maints endroits de la première ligne, les soldats durent sortir des tranchées pour ne pas s'y noyer; les Allemands furent contraints d'en faire de même et l'on eut alors ce singulier spectacle : deux armées ennemies face à face sans se tirer un coup de fusil.</p>	<p>Le 10 décembre en maints endroits de la première ligne, les soldats durent sortir des tranchées pour ne pas s'y noyer; les Allemands furent contraints d'en faire de même et l'on eut alors ce singulier spectacle : deux armées ennemies face à face sans se tirer un coup de fusil.</p>
<p>Français et Allemands se regardèrent et virent qu'ils étaient des hommes tous pareils. Ils se sourirent, des propos s'échangèrent, des mains se tendirent et s'étreignirent, on se partagea le tabac, un quart de jus ou de pinard.</p>	<p>Français et Allemands se regardèrent et virent qu'ils étaient des hommes tous pareils. Ils se sourirent, des propos s'échangèrent, des mains se tendirent et s'étreignirent, on se partagea le tabac, un quart de jus ou de pinard.</p>
<p>Ah si l'on avait parlé la même langue ! Cependant nos grands chefs étaient en fureur. Qu'allait-il arriver grands dieux si les soldats refusaient de s'entretuer ? et nos artilleurs reçurent l'ordre de</p>	<p>Ah si l'on avait parlé la même langue ! Cependant nos grands chefs étaient en fureur. Qu'allait-il arriver grands dieux si les soldats refusaient de s'entretuer ? et nos artilleurs reçurent l'ordre de</p>

<p>tirer sur tous les rassemblements qui leur seraient signalés et de faucher indifféremment Allemands et Français.</p> <p>Qui sait ! Peut-être qu'un jour sur ce coin de l'Artois, on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient la guerre en horreur et qu'on obligeait à s'entretuer malgré leur volonté.</p>	<p>tirer sur tous les rassemblements qui leur seraient signalés et de faucher indifféremment Allemands et Français.</p> <p>Qui sait ! Peut-être qu'un jour sur ce coin de l'Artois, on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient la guerre en horreur et qu'on obligeait à s'entretuer malgré leur volonté.</p>
---	---

Le texte est modifié de façon à ce que le contexte du récit de Barthas soit mis en avant et ouvre le récit, probablement pour faciliter la compréhension des utilisateurs.

Les éléments visuels et sonores illustrent le récit qu'entendent les utilisateurs. D'abord, quand la voix off féminine introduit l'expérience, les images du front nous permettent de comprendre la situation globale du champ de bataille, totalement dévasté par les combats, rempli de boue.

Ensuite, quand la voix de Barthas prend le relais, nous sommes dans la tranchée, nous sommes placés dans la peau de Barthas et observons ce qu'il se passe autour de nous comme il l'a lui-même fait en 1915.

Au moment où Barthas parle des fraternisations, nous repartons sur le front pour voir la scène comme on peut imaginer que lui l'a vu, avec les soldats qui sortis des tranchées, se rapprochent, se serrent la main, échangent des choses.

Quand il parle des conditions liées aux intempéries et raconte que les tranchées se remplissent d'eau, les soldats ont disparu. On imagine que cela fait écho au récit qui dit que le boyau était devenu un étang et qu'il était donc devenu totalement impraticable par les hommes.

Quand Barthas évoque le monument, nous sommes de nouveau dans les tranchées mais cette fois-ci elles sont vides d'hommes mais se remplissent d'eau ce qui est une manière d'insister sur les conditions qui ont poussé les soldats à sortir des tranchées. C'est aussi une sorte de transition avec la fin de l'expérience et la dernière partie, qui se situe à une époque contemporaine.

A la fin du récit de Barthas, la phrase "Qui sait ! Peut-être qu'un jour sur ce coin de l'Artois, on élèvera un monument pour commémorer cet élan de fraternité entre des hommes qui avaient la guerre en horreur et qu'on obligeait à s'entretuer malgré leur volonté. ", phrase qui est à l'origine de tous le projet monument + borne Timescope est mise en valeur, inscrite devant les yeux de l'utilisateur, pour insister sur son importance et sa portée.

La dernière partie de l'expérience joue un rôle plus pédagogique, nous sors du récit, nous ramène à l'époque contemporaine et nous fait prendre du recul et de la hauteur sur les événements, symbolisant ainsi un peu le travail de recherche et de réflexion des chercheurs, historiens, concepteurs et cela fait également référence à la conception du Monument qui se veut légèrement en hauteur pour "élever le débat".

- **Les éléments sonores**

Le choix des personnages, des voix, permet de faciliter la compréhension de l'expérience et du récit, chacune a sa fonction et son identité.

- La voix masculine qui introduit l'expérience n'a pour fonction que de donner des explications sur l'usage du dispositif technique.
- La voix off féminine c'est la voix contemporaine qui s'oppose à celle de Barthas, masculine et ancienne. C'est elle qui nous donne le cadre de l'expérience et du récit au début puis nous explique la situation actuelle, du lieu de bataille au lieu de mémoire. Ici, le récit insiste sur l'importance de ce site au niveau local mais également national en mentionnant la présence du Président de la République lors de l'inauguration du monument. C'est cette même voix qui nous invite également à prendre de la hauteur à la fin du récit.

La partie illustration sonore, se compose de plusieurs éléments :

- des bruits d'explosions qui renforcent le sentiment d'être sur le front. Cependant, ils ne sont pas forts, les explosions sont maintenues à distance visuellement et par le son.
- des chants d'oiseaux qui accompagnent la dernière partie, la partie contemporaine du récit avec la voix off féminine. Ils donnent un sentiment d'apaisement, renforçant ainsi la dimension mémorielle, apaisée du lieu.

Thématiques abordées

- les conditions de vie des soldats dans les tranchées pendant l'hiver, sous la pluie
- les combats avec le no man's land, des explosions
- les fraternisations
- la situation géographique du site et des sites alentours

Réalité historique

L'expérience a été réalisée avec et validée par des historiens et experts du site et de la guerre, notamment l'archéologue et historien Alain Jacques qui s'est assuré de la précision la plus importante possible quant à ce qui est donné à voir. On retient l'exemple donné par Bastien Segalen, cofondateur de Timescope, a qui Alain Jacques fait remarquer que les casques, à un mois près, ne sont pas les bons.

Le récit de Barthas est quasiment conforme à l'original, l'aménagement de texte proposé avec l'inversion de la première et de la deuxième phrase, selon l'ordre du récit original, ne dénature pas l'information historique même si elle ne respecte pas totalement l'ordre original.

Le site où se trouvait Barthas n'est pas exactement situé au même endroit de la borne. Cependant, à la fin de l'expérience, la localisation précise du site apparaît et le visiteur est donc informé que le site se trouvait ailleurs. La même remarque est valable pour le Monument cependant, au moment où le Monument était conçu et construit, les fouilles archéologiques étaient encore en cours, le projet a démarré sans que les concepteurs ne sachent où se situait la tranchée du Moulin et le Moulin en question.

On peut dire qu'il y a eu de petits arrangements avec le site mais l'expérience ne cherche pas à induire en erreur le visiteur et toutes les informations nécessaires à la compréhension du site et de l'expérience sont données.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

C'est une représentation qui met un peu à distance la violence, on est au front mais les explosions et les bombardement sont tenus à distance du visiteur, l'accent est mis sur les conditions de vie des soldats, la dangerosité des tranchées où les soldats pouvaient se retrouver piégés par la boue et se noyer dans d'atroces souffrances. Il y a là une sorte d'ironie violente, ou les soldats ne meurent pas au front mais dans les tranchées qui sont censées les protéger, pas en se battant mais en se noyant dans la boue.

C'est une représentation qui met aussi l'accent sur l'humanité, la capacité à fraterniser, une représentation qui humanise la guerre en montrant des actes de paix et de bienveillance que sont les fraternisations.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

La structure narrative est linéaire, c'est un film donc le spectateur est passif et suit le film du début à la fin sans pouvoir agir sur la structure narrative autrement qu'en tournant la tête.

Finalement, le récit sonore est linéaire, mais on pourrait tout de même dire qu'une partie de la structure est mixte dans le sens que l'utilisateur peut regarder ou il le veut pendant que se déroule le récit.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

- logique sélective : une thématique unique, celle des fraternisations
- logique globalisante : à travers cette expérience, on parle de toutes les fraternisations qui ont eu lieu sur le front et c'est ce à quoi rend hommage le monument, qui est expliqué au début de l'entrée de ce dernier. Point de vue en surplomb sur le champ de bataille permet également une logique globalisante.
- logique comparative : les tranchées en occupation puis emplies par la boue ?

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- substitut des tranchées et du champ de bataille disparus
- commentaire à travers ce que l'on voit et le récit sur ce qui s'est passé sur le site

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Quand l'utilisateur est plongé dans les tranchées, il est dans la peau du Caporal Louis Barthas au moment où il assiste aux fraternisations et évoque l'idée d'élever un monument à la gloire de ces fraternisations.

Au début et à la fin de l'expérience dans la peau d'un observateur extérieur, finalement dans sa propre peau, celui d'un visiteur qui vient s'informer, commémorer.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

Le récit génère de l'empathie, fait appel à notre humanité, notre bienveillance, une émotion liée à l'amour, quand on se rend compte des conditions terribles dans lesquelles étaient les soldats, celles qui les ont poussés à sortir et à fraterniser.

On est tenté de se demander ce qu'on aurait fait nous même, dans des conditions aussi terribles, et cela aide à plonger dans l'histoire et l'Histoire mais aussi à comprendre le pourquoi de ces fraternisations.

Retours, commentaires des publics

Retour fait par la communauté d'agglomération de Basile Segalen, Timescope et donné par François Beirnaert : les panneaux présents sur le Monument des Fraternisations étaient assez peu lus avant mais comme les gens doivent un peu attendre avant de faire l'expérience Timescope et potentiellement après, le temps que les personnes avec qui ils sont venus la fasse, ils se mettent à lire les panneaux. De même, les visiteurs prennent le temps de s'asseoir sur les bancs et d'observer le site. D'après Mr le Maire, les habitants de Neuville-Saint-Vaast ont été nombreux à vouloir découvrir la borne. Selon les statistiques de 2018 et 2019, les $\frac{2}{3}$ des publics sont très enthousiasmés par l'expérience, presque $\frac{1}{3}$ est satisfait et seulement 3% des utilisateurs n'ont pas apprécié l'expérience, sans que l'on sache les raisons de leur vote.

"Waoo"	68%
"Sympa"	29%
"Non"	3%

Autres observations et remarques

La borne Timescope s'inscrit totalement dans la continuité du discours tenu par le Monument des fraternisations. Elle donne vie à la phrase de Barthes écrite à l'entrée du Monument, comme lui elle nous fait prendre de la hauteur sur le débat autour de la guerre et sur la posture mémorielle à adopter par rapport aux soldats français mais aussi allemands. Elle insiste sur la dimension humaine du conflit, sur l'humanité qui peut ressortir en temps de violence, de guerre

Elle est l'une des premières actions de médiation en direction des habitants et du public, elle est également la première reconstitution proposée sur le territoire.

Ghost Of Thiepval 360



Concepteur(s) / Crédits

- Association de la Somme, Association basée en Irlande du Nord, propriétaire du Bois de Thiepval en France, pour la reconstitution de la tranchée
- Producteurs :
 - BBC, Warren Bell, Producer for Digital & Learning
 - Studio Enter Yes (Kris Kelly Managing Director, création de l'environnement virtuel)
 - Nigel McAlpine (BBC au moment de la conception - actuellement Immersive Technology Lead dans l'entreprise Digital Catapult)
 - Blackmarket

Date de création / mise en exploitation

Mise en ligne vidéo YouTube et expérience en téléchargement le 9 juin 2016

Lieu de création

Angleterre, Irlande, France

- Bois de Thiepval pour la restauration d'une partie du système de tranchée se trouvant dans le bois de Thiepval.
- Angleterre et Irlande pour BBC et Enter Yes

Lieu de diffusion

En ligne

- Sur YouTube
- En téléchargement sur pc et oculus rift

Durée de l'expérience

3mn22

Contexte de création et de diffusion

- **Les tranchées de Thiepval Wood**

En 2004, l'association Somme achète le bois de Thiepval à l'Etat français, avec le soutien d'un financement du ministère irlandais de la culture, des arts et des loisirs. Elle conserve le lieu comme un "mémorial durable à la mémoire de tous les soldats qui y ont servi et de ceux qui reposent encore dans le Bois". En octobre 2004, l'association lance un "projet de recherche archéologique pour fouiller, conserver, examiner et restaurer de petites sections des systèmes de tranchées et de bunkers à l'avant du Bois de Thiepval. Le projet impliquait le soutien de soldats du Royal Irish Regiment, descendant direct des régiments qui ont combattu lors de la bataille de la Somme"⁶⁵. Le site qui fait 52 hectares est officiellement inauguré en 2006. Des visites y sont organisées par l'association.

- **La bataille de la Somme et sa commémoration**

La bataille de la Somme est l'une des plus importantes de la Première Guerre mondiale et est considérée par certains historiens comme l'historien Stéphane Audoin-Rouzeau comme "l'une des plus grandes batailles du XXe siècle". A l'issue des 4 mois que dura la bataille, les pertes d'ensemble s'élèvent à 1 200 000 hommes, dont un tiers de tués environ. En termes de stratégie militaire, elle permet un relâchement de la pression allemande sur Verdun et incite l'État-major allemand à s'engager dans une guerre sous-marine ce qui déclenchera l'entrée en guerre des Etats-Unis et la victoire de la France et des Alliés sur l'Allemagne⁶⁶. La bataille de la Somme qui commence le 1er juillet 1916 et se termine le 18 nov. 1916 est une bataille majeure pour les troupes britanniques. Le 1er juillet, 1er jour de la bataille est particulièrement meurtrier pour les troupes britanniques dont le total des pertes s'élevant à 57 470 hommes (19 240 tués, 35 493 blessés, 2 152 disparus et 585 prisonniers). Il est considéré comme le jour le plus meurtrier de l'histoire militaire britannique et est un marqueur de commémoration important⁶⁷. La bataille de la Somme est plus courte que celle de Verdun mais elle engage beaucoup plus d'hommes et de ressources. A titre de comparaison, 4 millions d'hommes sont engagés dans La Somme contre 1,2 million d'Allemands et 1,1 million de Français à Verdun. On totalise 1,1 million de perte pour La Somme contre 700.000 à Verdun qui dure deux fois plus longtemps. Le front de la Somme s'étend sur environ 700 km² contre 200 km² à Verdun⁶⁸.

⁶⁵ Association de la Somme, <https://www.sommeassociation.com/about/thiepval-wood>

⁶⁶ Stéphane Audoin-Rouzeau https://francearchives.fr/fr/pages_histoire/38880

⁶⁷ Jean-Michel Steg - EHESS, titulaire d'une thèse sur la Grande Guerre

⁶⁸ Source dossier pédagogique Mémorial de Verdun

<http://memorial-verdun.fr/wp-content/uploads/2021/06/Dossier-p%C3%A9dagogique-Verdun-P%C3%A9ronne-2020-2021.pdf>

La bataille de la Somme et le 1er juillet sont donc des événements particulièrement importants pour les Britanniques comme pour tous les peuples engagés par le Commonwealth (Anglais, Écossais, Gallois, Irlandais, Néo-Zélandais, Australiens, Canadiens, Terre-Neuviens, Sud-Africains) car le territoire de la Somme est un champ de bataille international. Le mémorial franco-britannique de Thiepval érigé en 1932 et aujourd'hui classé, fait partie des plus grands mémoriaux du monde. Il commémore les 72 000 soldats du Commonwealth tombés lors de la bataille de la Somme. A ses côtés, ouvre le 1er juillet 2004, un centre d'accueil et d'interprétation porté par le Conseil général de la Somme et l'organisation caritative britannique "Thiepval Project" qui a levé une souscription nationale en Grande-Bretagne afin de collecter des fonds, avec le soutien de l'Union européenne (FEDER) et de RTE.⁶⁹

- **Le projet**

Dans le cadre du centenaire de la Grande Guerre et portée par cette mémoire nationale forte, la BBC met en place une série de dispositifs numériques et non numériques, parmi les centaines d'événements et dispositifs créés en Angleterre à cette occasion.

Le studio Enter Yes est en charge de la création de l'environnement virtuel (tunnel, tranchée et champ de bataille). Il réalise un modèle virtuel par photogrammétrie des tranchées restaurées par l'Association de la Somme dans le bois de Thiepval, à partir de cartographies et de photographies. Il réalise également des captations de soldats en uniformes qui seront intégrés avec des soldats en modèle 3D à l'expérience. On trouve sur la chaîne Vimeo du studio des vidéos qui montrent différentes étapes du process.

Dans un article publié sur LinkedIn, Nigel McAlpine qui travaille alors pour la BBC explique qu'il a déjà depuis 2013 des idées autour de la thématique de la bataille de la Somme. Il veut reproduire l'avancée sur la Somme minute par minute avec de multiples personnages, scènes et points de vue. Malheureusement, ce projet ambitieux ne trouvera pas de financements suffisants. Cependant, cela l'oblige à revenir à l'essentiel "un lien émotionnel avec ce qui comptait - les soldats"⁷⁰.

Quelle est la proposition de médiation annoncée ?

Faire découvrir les tranchées de Thiepval Wood et commémorer les hommes qui se sont battus le 1er juillet 1916.

Proposer une expérience engageante afin d'apprendre l'histoire de Thiepval, extrait interview Graham Bell : "une façon plus engageante d'apprendre les réalités de la bataille de la Somme"

Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

Faire découvrir les tranchées modélisées de Thiepval mais aussi les remettre dans leur contexte en ajoutant le tunnel puis le champ de bataille. Surtout, il semble qu'il y ait une volonté de replacer l'humain au cœur de ces tranchées, de rendre hommage aux soldats, de montrer dans

⁶⁹ <https://www.cheminsdememoire.gouv.fr/fr/centre-dinterpretation-de-thiepval>
<https://www.thiepval.org.uk/thiepvaldonors.pdf>

⁷⁰ <https://www.linkedin.com/pulse/ghosts-thiepval-vr-still-emotional-connection-tech-nigel-mcalpine/>

quelles conditions ils étaient, dans quel état d'esprit ils étaient avant et pendant les premiers instants de l'assaut.

Une intention qui place l'émotion à travers le témoignage et les extraits choisis, au cœur de l'expérience, une émotion augmentée par le traitement en noir et blanc qui à la fois rappelle que l'on parle d'une époque passée mais qui offre aussi un cadre propice à l'émotion, au souvenir, quelque chose d'un peu poétique quelque part.

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Interview / article G. Bell :

“une occasion unique pour les gens de voir par eux-mêmes à quoi ressemblait la vie dans les tranchées alors que les troupes se préparaient à passer par-dessus.”

Le discours met en avant l'expérience, le vécu, en voyant soi-même on peut comprendre ce qu'il s'est passé juste avant l'assaut.

Publics ciblés

Publics de la BBC, personnes intéressées par la commémoration

Publics réels

Difficile à dire. Pas d'enquête ni de chiffres officiels, reprenant toutes les vues et les téléchargements.

Quelques chiffres cependant :

- 58 070 vues pour la vidéo 360 en ligne sur la chaîne YouTube de la BBC
- Sur la page officielle du projet, sur le site de la BBC, il est indiqué que 12 314 ont testé l'expérience⁷¹. Cependant nous ne savons pas à quoi exactement se réfère ce chiffre.
- Sur la page Facebook, la vidéo 360 totalise environ 3000 vues.

Modèle économique

L'expérience est proposée au public gratuitement.

Elle est produite et financée par la BBC, les studios partenaires

Pas de budget connu

Description du dispositif technique : matériel, support...

Pour les utilisateurs sur YouTube / cardboard : ordinateur, tablette ou smartphone

Pour les utilisateurs de casque : casque Oculus Rift, PC, casque Oculus Quest 2 éventuellement

Synopsis

EN

⁷¹ <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/ghosts-of-thiepval-vr>

It's 1 July 1916 – the first day of the Battle of the Somme. Step inside the trenches of Thiepval Wood and go over the top as surviving soldiers recall their experiences.

FR

Nous sommes le 1er juillet 1916, premier jour de la bataille de la Somme. Descendez dans les tranchées de Thiepval Wood et remontez pendant que les soldats survivants se souviennent de leurs expériences.

Quelle contextualisation avant l'expérience ?

La contextualisation est limitée à la page web qui présente l'expérience en quelques mots et propose les liens de visionnage ou de téléchargement.

Quel procédé d'immersion en amont ?

Pas d'immersion préalable, la page web est une page d'information classique. Idem pour YouTube, la plateforme n'offre pas de possibilités de travailler l'immersion en amont. L'immersion commence donc quand on lance le film immersif.

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

(Version YouTube)

L'utilisateur se rend sur la page et lance la lecture.

L'écran de départ est noir. La musique commence et un fondu fait apparaître une tranchée et au-dessus de nous, un ciel étoilé. La caméra est en mouvement, nous avançons dans la tranchée. Un travelling qui va durer toute l'expérience.

Un texte s'affiche :

*Thousands upon thousands of young men lined up in the trenches
around Thiepval Wood on the morning of 1 July 1916, as they waited to go over the top.
By nightfall almost 60.000 would be severely wounded and 20.000 would be dead.*

*Des milliers et des milliers de jeunes hommes alignés dans les tranchées
autour du bois de Thiepval le matin du 1er juillet 1916, alors qu'ils attendaient de franchir le sommet.
À la tombée de la nuit, près de 60 000 personnes seraient gravement blessées et 20 000 seraient mortes.*

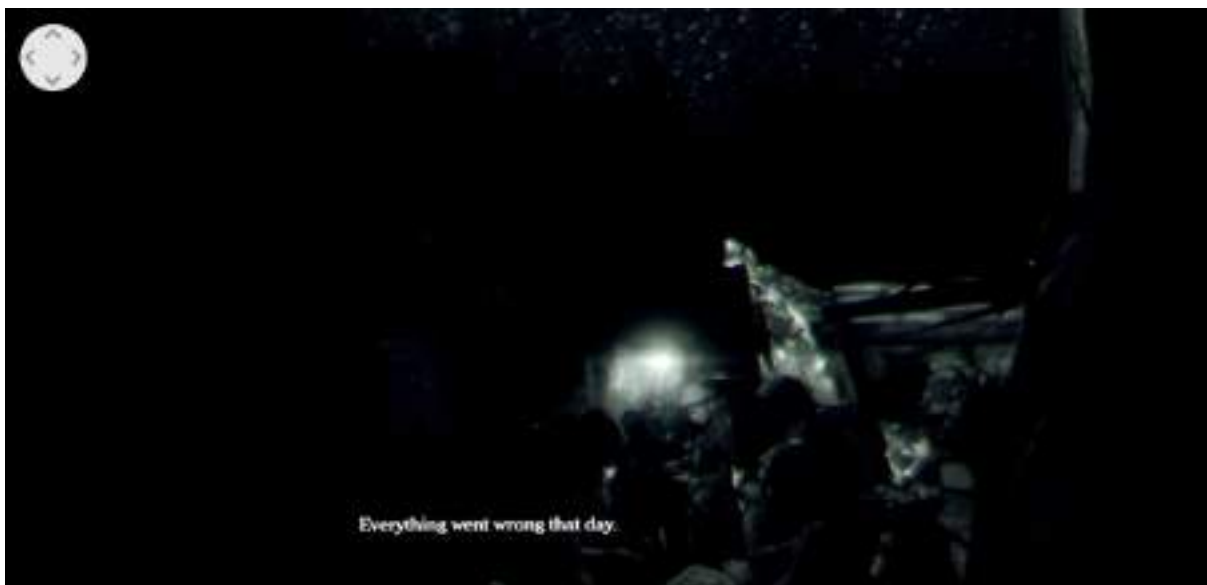


Pendant ce temps nous avançons dans la tranchée. Elle est étroite, les parois sont à certains endroits recouvertes de grillage et en haut des sacs de sable. Au sol, des planches. Des caisses sont dispersées dans le passage. Au-dessus de la tranchée, nous apercevons les silhouettes de tronc d'arbres, pas de feuilles. Derrière nous, la tranchée est sombre, de sorte que nous ne pouvons pas voir à plus de quelques mètres. Nous croisons un soldat, il est en train de lire.

Le titre de l'expérience apparaît : Ghost of Thiepval

Cela dure quelques secondes puis le premier témoignage se fait entendre :
*1st of July the Battle of the Somme, the battle of Thiepval,
everything went wrong that day.*

*1er juillet la bataille de la Somme, la bataille de Thiepval,
tout s'est mal passé ce jour-là.*



La caméra continue d'avancer. Nous arrivons à un endroit où, à droite il semble que ce soit un abri, on peut voir des planches et des tôles. De nombreux soldats se trouvent à cet endroit. Ils sont assis, fusil à la main. Nous les frôlons presque.

Nous continuons tout droit dans la tranchée. Il y a de nombreux soldats assis, appuyés sur leurs fusils ou avec des objets dans les mains, difficile de savoir ce qu'ils font.

Un nouveau témoignage commence alors que nous continuons notre progression dans la tranchée. L'endroit est assez sombre mais au fond brille une forte lumière. Il y a toujours de nombreux soldats.

I never dreamt that even borrowed time could go so slowly.

I'd advanced before many times. I wasn't afraid to advance.

I didn't like it, but I wasn't afraid of it.

Je n'aurais jamais imaginé que même le temps emprunté puisse passer si lentement.

J'avais avancé plusieurs fois auparavant. Je n'avais pas peur d'avancer.

Je n'aimais pas ça, mais je n'en avais pas peur.

Nous arrivons à un endroit où il y a un nouvel abri, sur notre droite. Nouveau témoignage :

During the night was the danger time of attack.

We had dug ourselves in.

Everything took on a strange shape.

It was so weird and the whole thing unnatural.

Pendant la nuit était le moment du danger d'attaque.

Nous nous étions enterrés dans ce sentiment.

Tout a pris une forme étrange.

C'était tellement bizarre et tout ça n'était pas naturel.

Pendant ce temps, la caméra fait un léger virage sur la droite et nous fait passer devant l'entrée de cet abri où se trouvent deux soldats, se tenant debout le fusil à la main. Une petite lanterne éclaire l'entrée de l'abri mais nous ne voyons pas bien ce qu'il y a au fond.

Puis, la caméra nous entraîne sur la gauche pour continuer sur le boyau principal.

Un autre témoignage se fait entendre :

They were the longest those hours and the shortest hours in life.

I remember those lads standing there, dead silent.

Couldn't make a noise.

The fellow next to you, he was your best friend.

Perhaps didn't know him the day before.

C'étaient les heures les plus longues et les heures les plus courtes de la vie.

Je me souviens de ces gars qui se tenaient là, silencieux.

Impossible de faire du bruit.

Le type à côté de vous, c'était votre meilleur ami.

Peut-être ne le connaissiez vous pas la veille.

Nous passons entre deux soldats assis, l'un fusil à la main et l'autre tient un objet difficile à identifier. Ce passage est assez sombre mais nous nous approchons de la lumière qui brille toujours. C'est en fait une lanterne, accrochée à la paroi. Elle marque un virage. En face de nous, se trouve l'entrée d'un abri. À gauche de l'entrée, un homme est assis avec un sac à ses pieds et à droite, un autre se tient debout, appuyé sur son fusil. Au fond de l'abri, nous pouvons voir un autre soldat de dos, avec son équipement. Contre la paroi de gauche des tonneaux en bois debout ou couchés.



La caméra prend un virage sur la droite pour suivre la tranchée pendant qu'un nouveau témoignage se fait entendre.

We stood there, packed like sardines, unable to even stand up in comfort.

Men were fast asleep on their feet, others just stood staring into a cloudless sky.

Nous étions là, entassés comme des sardines, incapables même de nous tenir debout confortablement.

Les hommes étaient profondément endormis sur leurs pieds, d'autres se contentaient de regarder le ciel sans nuages.

Il y a un soldat debout, qui regarde droit devant lui. Une respiration anxieuse se fait entendre ainsi qu'un battement de cœur. Le mouvement de la caméra s'accélère légèrement.

Nous avançons dans la tranchée qui est à présent vide. Il y a des caisses au sol qui entravent le passage. Nous entendons des bruits de fond, en sourdine, des voix qui crient, des bruits comme des bruits d'explosions. Nous nous rapprochons semble-t-il du champ de bataille et de l'assaut. Le sol est encombré d'objets, comme s'il y avait eu une explosion.

Nouveau témoignage :

In trench warfare there is seldom a day that you don't have some casualties.

They hit you on the arm, there was harm.

That's were legs disappeared.

Dans la guerre des tranchées, il y a rarement un jour sans faire de victimes.

Ils t'ont frappé au bras, il y a eu mal.

C'est là que les jambes ont disparu.

La tranchée tourne légèrement vers la droite. Il y a un nouvel abri sur notre gauche. Nous passons dans un passage couvert.

Le témoignage se termine et un autre enchaîne :

I wondered if I would live long enough to get out of the trench.

Je me demandais si je vivrais assez longtemps pour sortir de la tranchée.

Pendant qu'il parle, nous passons par-dessus deux hommes qui se trouvent à terre, l'un en position foetale et l'autre coincé dans des décombres. Devant nous, au fond c'est gris et il y a des éclairs de lumière, des projectiles de terre ou d'obus suspendus en l'air.

Le témoignage continue

and if I did,

*would I have enough puff let in me to cover that 400 yards or so in one mad rush.
et si je le faisais,
aurais-je assez de bouffée en moi pour couvrir ces 400 mètres environ en une seule course folle.*

La respiration est de plus en plus forte. Un bruit se fait entendre, comme un fusil que l'on charge. Nous arrivons semble-t-il à quelques mètres de la première ligne. Au-dessus de nos têtes, des projections, des explosions, nous pouvons voir des traînées lumineuses, semble-t-il des tirs d'obus ou de mitrailleuse. Les explosions sont de plus en plus nombreuses jusqu'à devenir comme un grondement de tonnerre incessant. Nous entendons des tirs de mitrailleurs, un peu en fond. Le sol de la tranchée est couvert de corps de soldats morts, il y a une caisse en bois sur laquelle sont posées une boîte noire et une lanterne.

Un nouveau témoignage s'enchaîne. La voix est plus grave.

*Last of all you came to the frontline.
The firing line.
A la fin, vous arrivez sur la ligne de front.
La ligne de tir.*

Un sifflet se fait entendre.

*Every trench would have a firing step
you could step on to
that brought your head above the parapet.
But nobody put their head above the parapet.
Chaque tranchée avait une étape de tir
sur laquelle vous pouvez monter
pour passer votre tête au-dessus du parapet.
Mais personne ne met la tête au-dessus du parapet.*





Pendant qu'il parle nous avançons toujours dans la tranchée, nous sommes plus exactement dans le boyau qui mène à la première ligne qui se trouve maintenant en face de nous. En face de nous, une échelle en bois qui permet de voir ce qu'il se passe au -dessus du parapet. Au sol, toujours des corps de soldats.

Le témoignage se termine au moment où nous arrivons en première ligne, nous passons au-dessus des corps entremêlés de trois soldats puis la caméra commence à prendre de la hauteur, comme si nous étions un soldat qui monte à l'échelle pour aller au combat.

Alors que nous prenons de la hauteur, nous pouvons voir une partie de la tranchée de 1ère ligne. A gauche, le corps d'un soldat est étendu face contre terre, puis 3 caisses en bois, un soldat est en équilibre sur échelle en bois et tire sur l'ennemi par-dessus le parapet, un autre est accroupi de dos aux pieds de l'échelle. Plus loin, un autre semble avancer fusil à la main vers le fond de la tranchée. À droite, un soldat est debout sur des caisses empilées et tire en direction de l'ennemi. Derrière lui, un soldat replié sur lui-même, main sur les oreilles pendant qu'un autre est suspendu en l'air, comme s'il venait de prendre une balle et qu'il tombait de l'échelle qui se trouve au même endroit. Dans le ciel gris et opaque, nous distinguons des traits lumineux qui symbolisent les tirs de l'armée ennemie et des projectiles, de la terre ou des bouts d'obus, difficile à dire.

La caméra continue à monter, nous commençons à apercevoir les barbelés. Un autre témoignage s'enchaîne pendant que nous montons sur le front :

Soon as you get out over the top fear has left you, it's terror.

And all hell lets loose.

Dès que vous sortez du sommet, la peur vous a quitté, c'est la terreur.

Et tout l'enfer se déchaîne.

Nous sommes à présent sur le champ de bataille. Il y a des débris, une planche ou une tôle à moitié enfoncée dans le sol. Aux pieds des barbelés, il y a un trou d'obus dans lequel il y a deux soldats, l'un est assis caché dans le trou et un autre est à moitié hors du trou. On ne voit pas très loin, tout est une sorte de brouillard gris d'où sortent des projectiles et des balles.

Le témoignage continue pendant que nous passons au-dessus du trou d'obus et à travers un nuage de projectiles.

You don't look, you see. You don't hear, you listen.

Your nose is filled with the fumes of death.

Vous ne regardez pas, vous voyez. Vous n'entendez pas, vous écoutez.

Votre nez est rempli des fumées de la mort.



Au moment où le mot “death” est prononcé, une grosse explosion se fait entendre. Devant nous, encore des débris et des barbelés, un corps à moitié enfoncé dans la boue à notre droite et un autre dans un trou d’obus au milieu des débris et des barbelés et toujours un fond gris et épais à travers lequel on ne peut pas voir.

Une dernière voix se fait entendre, nous l’avons déjà entendue :

The battle of Thiepval

Everything went wrong that day.

La bataille de Thiepval

Tout s'est mal passé ce jour-là.

Nous avançons toujours plus loin sur le front, nous entendons toujours la respiration, les bruits d’explosions. Il y a encore plus de débris et en face de nous, des dizaines de faisceaux lumineux sont suspendus en l’air, immobiles mais pointés dans notre direction. Au fond, un nuage noir causé probablement par l’explosion d’un obus et des débris, des barbelés. On entend des cris, au loin, un peu en sourdine. Un soldat est debout mais penché, à notre droite. On ne sait pas s’il tombe à cause d’une balle ou s’il tente de se protéger.

La respiration s'arrête, les bruits d'explosions aussi après un dernier coup de sifflet, le battement de cœur résonne fortement pendant que nous traversons les derniers mètres en direction des balles. Puis le silence revient, nous entendons juste le bruit du vent, un peu éloigné. Un texte s'affiche :

*When the Battle of the Somme finally ended
in mid-November, the number of casualties were huge.
Quand la bataille de la Somme s'est enfin terminée
à la mi-novembre, le nombre de victimes était énorme.*

Quelques notes de musique se font entendre furtivement, nous sommes au milieu des faisceaux lumineux, l'environnement s'obscurcit, il ne reste qu'une légère trace des faisceaux lumineux. Le texte continue ;

The British lost around 420.000 lives, the French around 195.000. Around 650.000 German lives were lost.

The Allies had advanced only five miles (8km).

Les Britanniques ont perdu environ 420 000 vies, les Français environ 195 000. Environ 650 000 vies allemandes ont été perdues.

Les Alliés n'avaient avancé que de cinq milles (8 km).

Le fond est totalement noir, le générique apparaît.

Enter Yes

Director Kris Kelly

Producer Nigel McAlpine

Technical director Willem Kokke

Interactivité

La seule interaction possible est de tourner la tête ou d'utiliser la souris de l'ordinateur pour découvrir l'environnement autour de soi

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

- **La modélisation et la représentation de la tranchée**

La tranchée n'est pas tout à fait représentée de manière réaliste. Déjà parce qu'elle est en noir et blanc mais aussi parce que les détails ne sont pas très précis. Que ce soit la tranchée, les hommes ou les objets qu'elle contient, l'environnement est modélisé de façon assez grossière. On reconnaît la plupart des éléments, comme les éléments fortifiant les parois, les soldats, les caisses, les lanternes, les fusils, les sacs, tonneaux ou encore les échelles mais les objets qui se trouvent par exemple dans les mains des soldats ne sont pas toujours identifiables.

L'ambiance sombre et le noir et blanc, nous plongent dans cette atmosphère irréaliste évoquée dans un témoignage. Cela a peut-être également une fonction technique, éviter de recréer trop de détails notamment sur les parties de tranchées qui n'ont pas été modélisées et recréées de toute pièce.

Dans une vidéo mise en ligne sur la plateforme Vimeo par le Studio Enter Yes, on trouve une version de travail où la tranchée est plus réaliste, il n'y a pas cette sorte de flou dans le noir qui fait qu'on ne voit pas bien les détails de l'environnement. On peut y voir que certains modèles de soldats sont nets et bien lisibles alors que d'autres sont beaucoup plus médiocres, non abouties, il manque des parties, comme s'il avait manqué des points de capture pendant la modélisation. Dans l'expérience finale sur YouTube, l'atmosphère dans le noir laisse entrevoir ces modélisations non abouties, mais le fait que le modèle de la tranchée soit lui aussi dégradé, fait que finalement, tout est au même niveau de modélisation. Malgré tout, on reconnaît tout de même la plupart des éléments, soldats, objets, tranchée etc. Il est intéressant de voir que dans la vidéo sur Vimeo, quelques petits éléments sont animés, comme une bougie.

La différence entre les deux laisse penser que l'environnement final a été retravaillé pour que tous les éléments soient harmonisés, mais aussi que l'ensemble de l'environnement reste tout de même lisible. Par exemple, il y a un peu moins de soldats dans les tranchées, le premier soldat que l'on voit par exemple n'était pas seul dans la première vidéo, ou encore les soldats qui se trouvent en 1ère ligne sont moins nombreux et le fond gris permet de mettre en évidence leurs silhouettes, car l'œil n'est plus dérangé par les détails des parois des tranchées ni les projectiles.

- **Le récit sonore et le récit visuel**

Le récit sonore est composé de 9 extraits de témoignages et de deux courts textes, un pour introduire l'expérience, l'autre pour la conclure.

Texte anglais	Texte français
Texte introduction - écrit	
Thousands upon thousands of young men lined up in the trenches around Thiepval Wood on the morning of 1 July 1916, as they waited to go over the top. By nightfall almost 60.000 would be severely wounded and 20.000 would be dead.	Des milliers et des milliers de jeunes hommes alignés dans les tranchées autour du bois de Thiepval le matin du 1er juillet 1916, alors qu'ils attendaient de franchir le sommet. À la tombée de la nuit, près de 60 000 personnes seraient gravement blessées et 20 000 seraient mortes.
Témoignage n°1	
1rst of July, the Battle of the Somme, the battle of Thiepval, everything went wrong that day.	1er juillet, la bataille de la Somme, la bataille de Thiepval, tout a mal tourné ce jour-là.
Témoignage n°2	
I never dreamt that even borrowed time could go so slowly. I'd advanced before many times. I wasn't afraid to advance. I didn't like it, but I wasn't afraid of it.	Je n'aurais jamais imaginé que même le temps emprunté puisse passer si lentement. J'avais avancé plusieurs fois auparavant. Je n'avais pas peur d'avancer. Je n'aimais pas ça,

	mais je n'en avais pas peur.
Témoignage n°3	
During the night was the danger time of attack. We had dug ourselves in. Everything took on a strange shape. It was so weird and the whole thing unnatural.	La nuit était le moment du danger de l'attaque. Nous nous étions enterrés dedans. Tout a pris une forme étrange. C'était tellement bizarre et tout ça n'était pas naturel.
Témoignage n°4	
They were the longest those hours and the shortest hours in life. I remember those lads standing there, dead silent. Couldn't make a noise. The fellow next to you, he was your best friend. Perhaps didn't know him the day before.	C'étaient les heures les plus longues et les heures les plus courtes de la vie. Je me souviens de ces gars qui se tenaient là, silencieux. Impossible de faire du bruit. Le type à côté de vous, c'était votre meilleur ami. Peut-être ne le connaissait-il pas la veille.
Témoignage n°5	
We stood there, packed like sardines, unable to even stand up in comfort. Men were fast asleep on their feet, others just stood staring into a cloudless sky.	Nous étions là, entassés comme des sardines, incapables même de nous tenir debout confortablement. Les hommes étaient profondément endormis sur leurs pieds, d'autres se contentaient de regarder le ciel sans nuages.
Témoignage n°6	
In trench warfare there is seldom a day that you don't have some casualties. They hit you on the arm, there was harm. That's were legs disappeared.	Dans la guerre des tranchées, il y a rarement un jour sans faire de victimes. Ils t'ont frappé au bras, il y a eu mal. C'est là que les jambes ont disparu.
Témoignage n°7	
I wondered if I would live long enough to get out of the trench. And if I did, would I have enough puff left in me to cover that 400 yards or so in one mad rush.	Je me demandais si je vivrais assez longtemps pour sortir de la tranchée. Et si je le faisais, aurais-je assez de souffle en moi pour couvrir ces 400 mètres environ en une seule course folle.
Témoignage n°8	
Last of all you came to the frontline. The firing line.	A la fin, vous arrivez sur la ligne de front. La ligne de tir. Chaque tranchée aurait une étape de tir

Every trench would have a firing step you could step on to, that brought your head above the parapet. But nobody put their head above the parapet.	tu pourrais monter dessus pour passer ta tête au-dessus du parapet. Mais personne ne met sa tête au-dessus du parapet.
Témoignage n°9	
Soon as you get out over the top fear has left you, it's terror. And all hell lets loose. You don't look, you see. You don't hear, you listen. Your nose is filled with the fumes of death.	Dès que vous sortez du sommet, la peur vous a quitté, c'est la terreur. Et tout l'enfer se déchaîne. Vous ne regardez pas, vous voyez. Vous n'entendez pas, vous écoutez. Votre nez est rempli des fumées de la mort.
Répétition témoignage n°1	
The battle of Thiepval Everything went wrong that day.	La bataille de Thiepval Tout a mal tourné ce jour-là.
Texte écrit de conclusion	
When the Battle of the Somme finally ended in mid-November, the number of casualties were huge. The British lost around 420.000 lives, the French around 195.000. Around 650.000 German lives were lost. The Allies had advanced only five miles (8km).	Quand la bataille de la Somme s'est enfin terminée à la mi-novembre, le nombre de victimes était énorme. Les Britanniques ont perdu environ 420 000 vies, les Français environ 195 000. Environ 650 000 vies allemandes ont été perdues. Les Alliés n'avaient avancé que de cinq milles (8 km).

Les témoignages sont anonymes, les noms de leurs auteurs ne sont cités à aucun moment.

Le témoignage n°9 semble être celui du soldat Richard Tobin, qui a servi dans la Royal Naval Division britannique.

La phrase “*You don't look, you see. You don't hear, you listen. Your nose is filled with the fumes of death.*” apparaît à plusieurs reprises sur le net et, citée dans des articles, une thèse et une liste d’archives en ligne.

Elle est issue d’un article écrit par le journaliste Jasper Copping “Unseen interviews with WW1 veterans recount the horror of the trenches,” paru sur le net ou dans le journal The Telegraph, le 6 mars 2014. L’article n’est plus disponible en ligne mais nous avons retrouvé sa trace dans une liste de liens d’archives de la BBC en ligne. Elle apparaît également dans le film documentaire de Peter Jackson, They should grow old (traduction français : Pour les soldats tombés) paru en 2018.

L'extrait n°5 "We stood there, packed like sardines, unable to even stand up in comfort." semble venir du soldat Joseph Murray, marin, cette phrase apparaît dans un document⁷² lié à la plateforme numérique de la BBC I Wonder⁷³, qui propose des guides interactifs à l'occasion du centenaire en 2014. Dans ce même document on peut retrouver l'extrait n°4 dont l'auteur est également Richard Tobin, sa voix est reconnaissable.

Tous les éléments sont fixes, comme figés dans le temps. Comme si c'était des souvenirs figés dans le temps et la mémoire des survivants. Nous les voyons au fur et à mesure qu'ils nous les racontent mais nous les revivons aussi à travers les voix que nous entendons et la bande son qui nous place dans la peau d'un soldat dont nous entendons le souffle et le battement du cœur.

Le récit sonore nous fait vivre les derniers moments avant l'assaut du 1er juillet et les premiers moments de celui-ci. Il nous met dans la peau des soldats à ce moment précis. Il nous parle de leur interrogation, de leur état d'esprit, des conditions dans lesquelles ils étaient dans les tranchées, il met en avant les émotions et les ressentis de ces soldats avant et pendant l'assaut. Au fur et à mesure qu'il se déroule, à travers le parcours dans la tranchée, nous pouvons voir le récit prendre forme, les soldats qui dorment debout, ceux qui attendent, assis.

Nous voyons le ciel étoilé cité dans un témoignage. Puis nous arrivons sur le front et nous voyons les corps des soldats, nous comprenons les conditions dans lesquelles se trouvaient les survivants au moment de leur récit.

Nous sommes un peu à leur place, nous sommes ce soldat qui remonte la tranchée étroite, sombre et encombrée d'abord de soldats vivants, puis de débris et de morts, dans cette ambiance surnaturelle comme l'évoque un témoignage, jusqu'en 1ère ligne et qui monte sur le champ de bataille avant de mourir.

La sensation d'être dans la peau d'un soldat est renforcée par la bande sonore, la respiration bruyante et angoissée, les battements de cœur, les bruits d'explosions, les cris et les bruits des mitraillettes.

Elle est également renforcée par le fait que les récits sont anonymisés et qu'ils ne semblent faire qu'un.

Les textes d'introduction et de conclusions servent pour le premier à placer le contexte historique, 1er juillet 1916, à quelques instants du début de la bataille de la Somme dans le bois de Thiepval. Le deuxième à conclure en évoquant les pertes énormes mises en regard des résultats de la bataille. Cela donne un sentiment à la fois triste et ironique, que cette guerre était inutile, plus de 500 000 morts pour seulement 8 km de front repris aux allemands.

Cependant, ce que le texte ne dit pas, ce sont les conséquences de cette bataille qui a permis d'éviter que Verdun ne tombe et qui pousse les Allemands dans une guerre sous-marine qui causera l'entrée des Etats-Unis en guerre et causera leur défaite.

Thématiques abordées

Les conditions de combat en particulier l'état d'esprit des soldats juste avant l'assaut, leurs doutes, leurs ressentis.

⁷² <https://bam.files.bbci.co.uk/bam/live/content/zxggr82/transcript>

⁷³ <https://www.bbc.co.uk/blogs/aboutthebbc/entries/04544e3d-ece8-329b-91c7-8ccee91e211d>

Réalité historique

Le récit s'appuie sur des témoignages réels ainsi que sur la modélisation d'une partie de la véritable tranchée de Thiepval. On peut donc dire qu'il est historiquement et scientifiquement exact.

Les parties de la tranchée et des boyaux qui ont été imaginés par l'équipe de conception car pas restaurés par l'Association de La Somme, est conforme à la réalité des tranchées et nous avons la sensation d'être dans le même système de tranchée du début à la fin. Les éléments qui les composent sont les éléments que l'on retrouve classiquement dans les tranchées, un passage très étroit, des murs en terre renforcés par des grillages, des tôles, des sacs de tables, des abris recouverts de tôle. La représentation du no man's land est peut-être un peu moins fidèle car plus "stylisée" que reconstituée.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

La représentation donnée peut paraître angoissante, nous sommes plongés dans le noir, peu de lumière, on n'y voit pas bien, les bruits des explosions et les cris, tout cela peut paraître angoissant et effrayant.

La représentation est à la fois dans la violence de la guerre, la violence psychologique vécue par les soldats alors qu'ils attendent de monter au front, mais aussi physique évidemment à travers les combats, les morts, les explosions.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

La structure est linéaire car le récit est linéaire et le travelling de la caméra également. Nous ne pouvons sortir du parcours. La seule liberté est de pouvoir regarder autour de soi, et encore, la vue est très limitée par les limites mêmes de la tranchée.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

- Logique sélective : car nous sommes à un moment précis de la bataille de la Somme et de l'intervention des troupes alliées en 1916.
- Logique globalisante :
 - à travers les différents extraits, nous avons un point de vue plus global et nous pouvons imaginer que les sentiments décrits étaient partagés également par de nombreux soldats.
 - Globalisante également car nous parcourons le système de tranchée puis le champ de bataille, nous ne sommes donc pas limités à un seul espace comme dans d'autres expériences.
 - Mais aussi par les chiffres donnés à la fin qui donnent un point de vue plus global sur la guerre, même si focalisé sur le nombre de pertes et le nombre de kilomètres gagnés en retour.
- Logique comparative : peu présente finalement
 - un peu dans les différentes postures des soldats
 - dans les chiffres des pertes donnés à la fin

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- substitut des tranchées disparues de Thiepval
- commentaire sur les événements du 1er juillet 1916

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Nous sommes dans la peau d'un soldat qui remonte le système de tranchées pour monter sur le champ de bataille et qui en chemin croisent d'autres soldats, d'abord vivants puis morts. La respiration et les battements du cœur confirment que nous sommes bien placés dans la peau des soldats.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

Le parcours qui nous fait remonter la tranchée jusqu'en 1ère ligne puis sur le front, peut générer une forme d'angoisse augmentée par la bande sonore avec les respirations et les battements du cœur ainsi que les bruits liés au combat.

Comme si nous étions un véritable soldat en 1916, l'angoisse augmente au fur et à mesure que nous approchons du front. Plus nous arrivons près du champ de bataille, plus le récit est fort en mots et en émotions, les voix graves et solennelles, la bande son enrichie de sons inquiétants, ceux des explosions, des cris, des coups de sifflet.

Le fait que les éléments soient figés et l'environnement noir et blanc limitent tout de même cette angoisse, mais un public sensible pourrait bien ressentir assez violemment ces émotions.

Retours, commentaires des publics

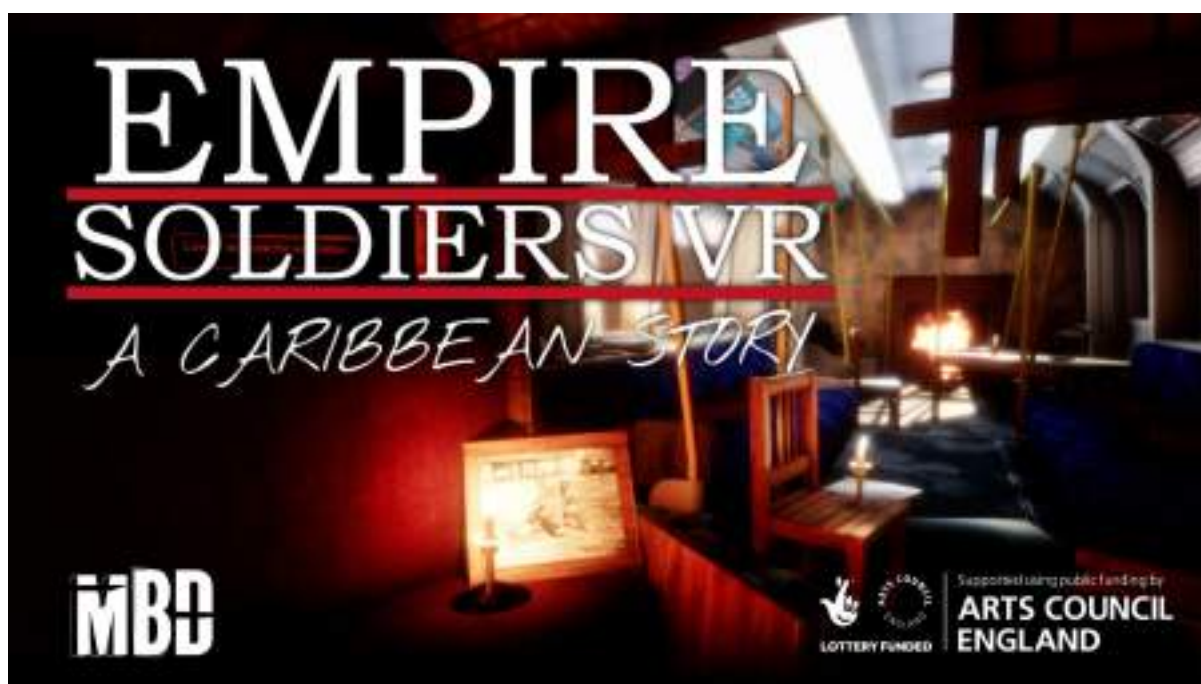
Pas d'indication de la part des concepteurs sur ce point trouvées pendant nos recherches.

Autres observations et remarques

Intéressant par

- l'accessibilité, car l'expérience est mise en ligne et accessible de plusieurs manières sur YouTube, donc ouverte à n'importe quel utilisateur ayant accès à internet.
- la technique utilisée, le fait de modéliser une tranchée restaurée puis de l'utiliser dans le cadre d'un récit historique, accompagné de témoignages

Empire Soldiers : A Caribbean Story



Concepteur(s) / Crédits

MBD (Métro Boulot Dodo), studio de création d'expériences narratives. C'est à l'origine une compagnie de théâtre immersif créée en 1997 qui s'est peu à peu spécialisée dans la création d'expériences numériques immersives autour de l'histoire et du patrimoine. Créé avec le soutien de l'Arts Council England et commandé par Threshold Studios⁷⁴

Date de création / mise en exploitation

Date de mise en ligne sur YouTube : 24 avril 2020

L'expérience de réalité virtuelle a été créée en 2018.

Cependant, les premiers essais ont été proposés au public en octobre 2017

Lieu de création

Angleterre

Lieu de diffusion

Sur la plateforme YouTube

⁷⁴ <https://www.mbd.limited/empire-soldiers-caribbeanstory>

L'expérience a également été diffusée dans plusieurs lieux physiques sous différentes formes VR + installation et VR + installation et danseurs

L'expérience a été présentée dans 11 lieux différents au Royaume-Uni : festivals, musées, centres d'art et cinémas : Kidderminster Town Hall; Newarke Houses Museum; The Old Market à Brighton; The Core à Corby Cube; Wiltshire Museum à Devizes; Birmingham Hippodrome; Birmingham Great Central; the Phoenix art centre and cinema à Leicester; the MAC à Birmingham; Frequency Festival et le Cambridge Film Festival. Elle a également été montrée dans des festivals de cinéma au Kenya et à Madrid.

Durée de l'expérience

12mn20

Contexte de création et de diffusion

Le studio MBD a travaillé en collaboration avec un artiste reggae Madu Messenger sur une pièce qui a bénéficié d'un financement du Arts Council England.

Madu Messenger, ou Karl Arthur de son vrai nom, est historien, poète, auteur de chansons et chanteur. Il est connu sur la scène reggae en Angleterre mais aussi à l'international dans le cadre de sa collaboration avec le groupe de reggae dub Vibronics. Un album *Empire soldiers* sort en octobre 2013, porté par le groupe Vibronics en collaboration avec le groupe de reggae français Brain Damage et réunis "autour d'un concept, une inspiration narrative : l'expérience des soldats anglo-caribéens et franco-africains lors du conflit de la première guerre mondiale". Il est présenté comme "une expérience d'apprentissage sur une période encore souvent méconnue de notre histoire, établissant des parallèles troublants avec des considérations plus contemporaines, de chocs culturels, d'immigrations, de pouvoirs impériaux et d'horreurs de guerre, qui nous touchent tous encore à l'heure actuelle." Madu Messenger y présente une série de textes issus de ses recherches. Certains des textes de l'album sont repris tels quels dans l'expérience VR.

C'est grâce à Steve Gibbs qui fait partie du groupe Vibronics que l'album est créé mais c'est aussi grâce à lui que la connexion se fait entre Madu Messenger et Paul Long, directeur du studio MBD car il travaille au sein du studio en parallèle de ses activités musicales.

Le film expérimental est lancé pendant le Black History month en octobre 2017. Le public pouvait s'asseoir en face d'un soldat virtuel, qui racontait son expérience de la 1ère Guerre Mondiale. Elle est ensuite présentée dans plusieurs lieux, cinémas, musées, festivals au Royaume Uni mais aussi au Kenya et en Espagne (#XRscena⁷⁵). Elle est proposée en 3 formats : pack Bronze, Argent et Or, correspondant à trois dispositifs et trois différents niveaux d'engagement. Le pack Bronze consiste à envoyer simplement le fichier du film à des lieux déjà équipés pour diffuser le film virtuel. Le Pack Silver qui vise plus les musées et galeries d'art dispose d'une installation physique scénographiée. Des sièges représentant les environnements présents dans le film sont proposés aux publics. Le pack Gold intègre un spectacle de danse contemporaine en deux parties, avant l'expérience ou les danseurs qui représentent les soldats expriment leur enthousiasme d'aller se battre, une performance "enthousiaste" et "amusante". Ensuite, après le film, une seconde partie où les soldats expriment leurs frustrations liées aux

⁷⁵ <https://www.britishcouncil.es/en/events/xr-festival>

mauvais traitements. A la fin de l'expérience le public se voit remettre une lettre qui aurait pu être écrite 1918 ou 2018 qui parle de racisme et des luttes de la vie quotidienne liées à la couleur de peau, des problématiques rencontrées en 1918 mais toujours d'actualité.

L'expérience fait partie d'une série de deux expériences, dont la deuxième *Empire soldiers : a south asian story* parle des troupes venues d'Inde est sortie en 2020. Elle reprend les mêmes codes, le train, des environnements qui évoluent, mais elle intègre plus d'images d'archives dans le décor.

Quelle est la proposition de médiation annoncée ?

Le dispositif raconte l'histoire de la contribution des troupes caribéennes à la Première Guerre mondiale et interroge la question du racisme entre hier et aujourd'hui, 100 ans plus tard.

Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

L'intention est de créer une connexion entre le soldat qui raconte son expérience et le public. Dans un environnement, un contexte intime, l'émotion est plus forte, plus profonde en mobilisant l'émotion⁷⁶, dans une expérience intime

Selon une déclaration de Paul Long, directeur de MBD et créateur de l'expérience sur son travail, ce qui motive son travail créatif est de "défendre des voix et des histoires trop souvent oubliées ou ignorées". Il cherche à relier l'histoire et notre expérience vécue, contemporaine donc, pour "générer des discussions et à contribuer à un avenir positif"⁷⁷. Sur la page dédiée aux contenus pédagogiques qui accompagne l'expérience, il est d'ailleurs inscrit que le plan de cours permettra à ceux qui vont l'utiliser de "comprendre comment les leçons de notre passé peuvent nous aider à créer un avenir meilleur"⁷⁸.

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

Selon le texte du dossier technique qui figure également sur certains sites d'institutions ayant proposé l'expérience à leurs publics, le registre lexical est celui de l'émerveillement, de la découverte : on parle d'un nouveau spectacle à couper qui raconte des histoires captivantes

Sur le site de MBD, ce qui est mis en avant est le prix donc la reconnaissance obtenue par l'expérience avant le contenu lui-même.

Publics ciblés

L'expérience est donnée comme accessible à tous à partir de 13 ans. Une des cibles qui se démarque par la présence de contenus adaptés, est la cible jeune public, à partir de 13 ans pour qui des contenus pédagogiques sont proposés en plus de l'expérience.

Publics réels

⁷⁶ Metro-Boulot-Dodo's Empire Soldiers - Warwick Arts Centre
<https://www.youtube.com/watch?v=pyRJyzUXkjo>

⁷⁷ https://filmfreeway.com/EmpireSoldiers_ACaribbeanStory

⁷⁸ <https://www.mbd.limited/empire-soldiers-caribbeanstory>

En l'absence de données, il est difficile de savoir exactement qui sont les publics réels. Cependant, nous pouvons émettre l'hypothèse que ce sont d'abord des publics qui fréquentent des musées, des festivals et des lieux culturels.

Sur la plateforme YouTube, le film immersif a été visionné 1 086 fois.

Modèle économique

Peu de données sur le modèle économique.

Concernant le financement pour la création, nous savons que l'expérience a bénéficié de subventions publiques. Elle est proposée en location aux lieux culturels, 3 formules sont disponibles.

Concernant la diffusion, nous savons que dans certains lieux, quel que soit la formule, elle est proposée gratuitement aux publics comme au Wiltshire Museum, Newarke Houses Museum, The Old Market, The Core, Birmingham Hippodrome et Birmingham Great Central. Pour les autres lieux, aucune information n'est disponible.

Description du dispositif technique : matériel, support...

Pour la version en ligne

un ordinateur ou un smartphone ou une tablette

Pour la version casque

un casque de réalité virtuelle (disponible pour Oculus Rift, HTC Vive et Oculus Go)

un ordinateur pour connecter le casque dans le cas du Rift et du Vive

Pour la version casque + installation

Casques Oculus Rift et PC haut de gamme + installations thématiques / zones de sièges en rapport avec la scénographie virtuelle désigné dans le dossier technique par : constructions de trains / tranchées

Pour la version casque + installation + danseurs

6 casques

éléments d'installation cités ci-dessus

éclairage et support technique

Nécessite un espace occultant (minimum 6m x 6m)

Synopsis

Empire Soldiers : A Caribbean Story est un court-métrage VR qui rend hommage à la contribution oubliée des soldats caribéens à la Première Guerre mondiale. Grâce à la réalité virtuelle et à la vidéo à 360°, écoutez les histoires captivantes du champ de bataille alors que vous êtes rejoint par un soldat de retour du front et partagez l'expérience émotionnelle du retour à la maison. Alors que le voyage se poursuit jusqu'à nos jours, l'attention se tourne vers les changements des 100 dernières années et l'impact de l'immigration sur le monde d'aujourd'hui.

Quelle contextualisation avant l'expérience ?

Sur la plateforme YouTube et dans la version casque seulement : il n'y en a pas.

Sur la version avec installation : sur certaines photos on peut voir à l'entrée des kakémonos avec l'inscription :

Almost 16000 troops were recruited from the Caribbean to fight in the 1st world war

Près de 16000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour combattre dans la 1ère guerre mondiale



Quel procédé d'immersion en amont ?

- Pour la version YouTube et casque : aucune

- Pour la version avec installation

La scénographie reprend les codes de l'environnement virtuel et amorce l'immersion. Il s'agit d'une banquette en bois adossée à un petit bout de parois de tranchée et de deux caisses en bois à l'aspect ancien. Les éléments de la scénographie permettent d'introduire l'histoire, de commencer à créer un lien entre passé et présent et facilitent ainsi probablement l'entrée en immersion des utilisateurs. Elle ne propose pas une immersion totale car elle ne propose pas un espace immersif total dans lequel est plongé l'utilisateur mais quelques éléments qui introduisent l'histoire.



Description de l'expérience utilisateur

(Version Youtube)

L'utilisateur clique sur lecture et la vidéo se lance.

- Introduction

Le logo MBD apparait sur fond noir puis le titre de l'expérience apparaît, avec le nom du producteur au-dessus. Un bruit de chemin de fer se fait entendre.



Une voix off féminine commence :

Almost 16,000 troops were recruited from the Caribbean to fight in the first world war. This is their journey.

Près de 16 000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour combattre lors de la première guerre mondiale. Ceci est leur voyage.

Au moment où elle prononce la dernière phrase, This is their journey, comme une sirène de bateau au son assez grave.

- 1ère séquence : le train 79

0:20 > 0:43



Le premier environnement apparaît. Nous sommes dans un wagon de train à l'allure ancienne. Il y a deux banquettes l'une en face de l'autre, des valises et une caisse en bois vide au sol et sur une étagère au-dessus des banquettes. Les portes et le plafond sont en planches de bois. A travers les fenêtres qui percent les portes, nous voyons l'extérieur défilier, des plantations d'arbres et des buissons verdoyants.

La voix féminine continue :

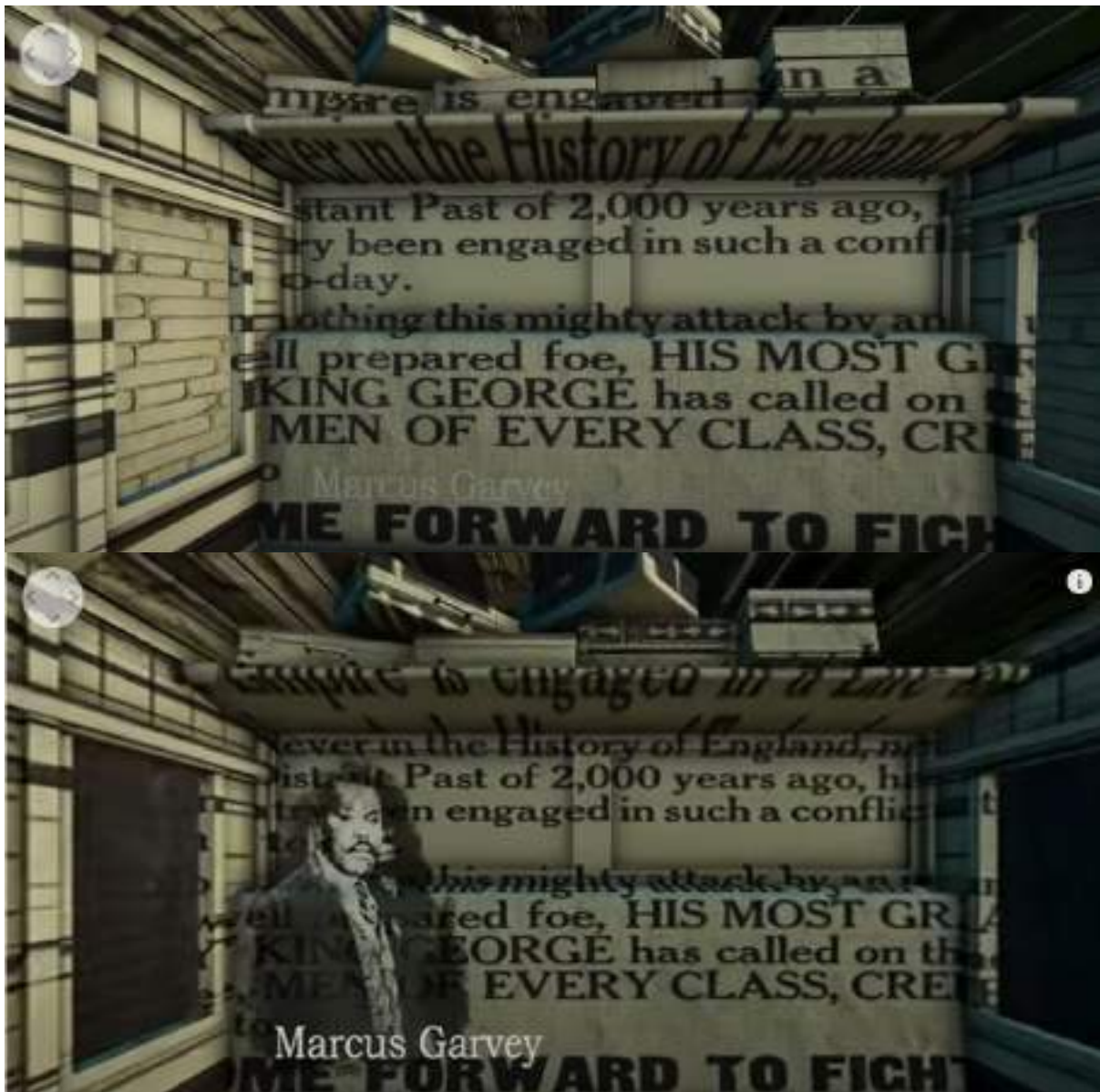
By the outbreak of First World War the West Indies had been under British rule for nearly 300 years. British institutions, and legal practices governed their Islands. When fighting broke out in 1914 the war was greeted with patriotic fervour in the Caribbean....

Au début de la Première Guerre mondiale, les Antilles étaient sous domination britannique depuis près de 300 ans. Les institutions britanniques et les pratiques juridiques régissaient leurs îles. Lorsque les combats ont éclaté en 1914, la guerre a été accueillie avec une ferveur patriotique dans les Caraïbes..

⁷⁹ les titres des séquences sont données à titre indicatif, reprenant la thématique principale de l'extrait, découpées selon les changements de décor visuel, pour permettre un meilleur repérage .

- 2ème séquence : les discours de Marcus Garvey et Robert Love

0:44 > 1:16



Le wagon se transforme en espace de projection pendant que nous entendons un grésillement, comme lorsqu'on change la chaîne d'une vieille radio ou d'une vieille télé. L'image tressaute. Les fenêtres semblent condamnées par des blocs de béton.

Les écritures projetées sont celles d'une affiche de recrutement datant de 1915. Elles sont animées et rétrécissent ce qui nous permet de lire plus de contenu.

L'image de Marcus Garvey apparaît et se déplace de gauche à droite pendant que sa voix se fait entendre en même temps. Il s'agit d'un extrait de l'un de ses discours.

Un autre portrait apparaît en même temps qu'un autre discours, celui du Docteur Robert Love. Il disparaît avant la fin de l'extrait sonore.

- 3ème séquence : la rencontre du soldat

1:17 > 1:48



Les projections disparaissent, les briques de béton aussi pour laisser place au décor verdoyant vu précédemment. Un soldat apparaît sur la banquette en face de nous. Son image semble ancienne, elle est comme filmée il y a 100 ans mais elle est en couleur.

Il raconte :

From islands big and islands small, as children of the empire we answered the call. When the trumpet sounded loud. To fight shoulder to shoulder, we all stood proud.

Des grandes îles et des petites îles, en tant qu'enfants de l'empire, nous avons répondu à l'appel. Quand la trompette a retenti fort. Pour combattre au coude à coude, nous étions tous fiers.

La bande son nous laisse entendre une trompette, qui rappelle l'appel des troupes. Il change de position et met son bras gauche sur son genou et se penche vers nous, avant de continuer :

But if I knew then what I know now... Would I have left the field and plough?

Mais si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

Puis il se tait, il tourne la tête vers la droite, vers la fenêtre et disparaît.

- 4ème séquence : vers le front

1:49 > 2:13



Léger fondu au noir, des bruits d'explosions se font entendre, des images d'explosions apparaissent devant nous dans la cabine du train, la fenêtre de gauche est à nouveau condamnée. Celle de droite laisse entrevoir ce qui s'apparente à une tôle.

La cabine de train se transforme en un bout de tranchée. Sol, parois, plafond, banquettes, tout est recouvert de boue. Sur notre droite, apparaissent des planches de bois.

La voix féminine reprend :

Almost 16,000 troops were recruited from the Caribbean to support the war effort. All came ready to fight alongside their white counterparts on the front line.

For the black populations of the West Indies, World war one was seen as the first real opportunity since slavery to further their quest for equality.

Près de 16 000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour soutenir l'effort de guerre. Tous étaient prêts à se battre aux côtés de leurs homologues blancs sur la ligne de front.

Pour les populations noires des Antilles, la Première Guerre mondiale est perçue comme la première véritable opportunité depuis l'esclavage de poursuivre leur quête d'égalité.

Pendant qu'elle parle, derrière la fenêtre de droite, dans le coin laissé libre par la tôle, apparaissent furtivement des silhouettes de soldats. Des bruits de mitraillettes se font entendre.

- 5ème séquence : les tranchées

2:14 > 3:04



Après un fondu au noir de quelques secondes, un nouvel environnement apparaît. Nous sommes à présent dans les tranchées, assis sur une banquette de tir. Le soldat se tient devant nous, assis sur une petite banquette en bois. Nous sommes en plein combat, la tranchée est barrée d'un côté par une tôle, des planches, un feu et un gros tronc d'arbre.

Le soldat continue :

In the fields of Flanders... a living Hell digging trenches moving shells, gathering up the dead. I'll never forget that smell. But though we'd trained for war, they wouldn't let us fight. We were black and the enemy was white. But if I knew then what I know now... Would I have left the field and plough?

Dans les champs de Flandre... un Enfer vivant creusant des tranchées déplaçant des obus, ramassant les morts. Je n'oublierai jamais cette odeur. Mais bien que nous nous soyons entraînés pour la guerre, ils ne nous laissaient pas combattre. Nous étions noirs et l'ennemi était blanc. Mais si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

Pendant qu'il parle, nous entendons des tirs de mitraillettes. Et lorsqu'il finit de parler, une explosion résonne.

- 6ème séquence : le retour du front

3:05 > 4:18

Nous sommes à nouveau dans le train, qui roule à travers les plantations. Il y a des particules qui flottent dans l'air comme des flocons de neige ou des cendres.

La voix féminine reprends :

Along with other demobilised soldiers, Caribbean troops passed through Taranto in Italy as they left the front line. Here, trouble flared as officers forced black soldiers to clean the laundry and toilet facilities of their white counterparts.

Avec d'autres soldats démobilisés, les troupes caribéennes ont traversé Tarente en Italie alors qu'elles quittaient la ligne de front. Ici, les troubles ont éclaté alors que les officiers forçaient les soldats noirs à nettoyer la buanderie et les toilettes de leurs homologues blancs.

Puis le soldat réapparaît et continue son histoire :

As the war ended, what did we see? Other's returning to their homes and family. But we still had to fetch and carry. Ordered to do the white man's duty laundry. Still giving our loyalty, still giving our time... But a line.... was crossed. When you call us niggers.... Better fed and treated than any nigger have a right to expect.... No sir, I object. We made our stand for y'all, for king and country. But when we stood up for our own rights... You called it a mutiny. If I knew then what I know now... Would I have left the field and plough?

À la fin de la guerre, qu'avons-nous vu ? D'autres retournant chez eux et dans leur famille. Mais nous devons encore aller chercher et transporter, avec l'ordre de faire la lessive de l'homme blanc. Donnant toujours notre loyauté, donnant toujours notre temps... Mais une ligne a été franchie. Quand vous nous traitez de nègres mieux nourris et traités que n'importe quel nègre est en droit de s'attendre.... Non monsieur, j'objecte. Nous avons pris position pour vous tous, pour le roi et le pays. Mais quand nous avons défendu nos propres droits, vous avez appelé cela une mutinerie. Si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

Le soldat nous regarde droit dans les yeux pendant quelques secondes.

- 7ème séquence : les émeutes

4:19 >4:44



La voix féminine reprend :

Eventually, many made it back to England. But despite having transported men over to fight, the government was unwilling to help soldiers return to their homes in the Caribbean. As tension peaked, 1919 saw race riots across Britain. Major seaports were most affected.

Finalemnt, beaucoup sont revenus en Angleterre. Mais bien qu'il ait transporté des hommes pour se battre, le gouvernement n'était pas disposé à aider les soldats à rentrer chez eux dans les Caraïbes.

Alors que la tension atteignait son apogée, 1919 a vu des émeutes raciales à travers la Grande-Bretagne. Les principaux ports maritimes ont été les plus touchés.

Alors que la voix parle, le décor se transforme pour devenir l'intérieur d'une maison. A notre gauche, la paroi de la cabine de train se transforme en mur, une cheminée et un pare-feu apparaissent, à l'intérieur un feu est allumé. L'assise de la banquette qui est en face de nous a disparu, pour laisser place à une bassine et une chaise renversée, au sol trois livres. A notre droite, la porte est devenue celle d'une maison. Derrière les fenêtres, des volutes de fumée rouge comme des explosions et des silhouettes noires qui tressautent. Au milieu de la pièce, volent des débris qui semblent être des débris d'assiettes en céramique. On entend au loin comme des cris de révolte très étouffés.



- **8ème séquence : de retour en Angleterre**

4:45 > 5:48



Après un rapide fondu au noir, nous nous retrouvons dans l'intérieur d'une maison, devant une table. Nous pouvons reconnaître à notre gauche la cheminée qui était dans la séquence précédente, avec son pare-feu. Au-dessus de la cheminée, un bougeoir, un vase et horloge qui indique l'heure de 1h25 (ou 13h25) avec l'inscription MBD. Au-dessus, un cadre avec une photographie montrant trois soldats caribéens. Sur le mur de gauche toujours, la bassine qui se trouve à côté de la cheminée et un placard dont la porte est entrouverte et dans lequel il y a des livres. Sur la table, des assiettes, des tasses et un bougeoir. Derrière nous, il y a un escalier dont on ne voit que les dernières marches. Dans le coin situé à notre droite, légèrement derrière nous, il y a un vaisselier, dont les portes sont entrouvertes et sur lequel sont posés des bougeoirs. Il y a aussi quelques livres. Sur le mur de droite, deux photographies encadrées, où l'on voit des soldats caribéens qui semblent manipuler des obus pour l'une et pour l'autre, on aperçoit au premier plan deux groupes de deux hommes, à droite des officiers reconnaissables à leurs chapeaux, à gauche, un officier et un soldat moins gradé à qui le premier semble être en train de remettre une médaille. Derrière eux en arrière-plan, une troupe de nombreux soldats. En face de nous, un mur avec une porte à droite et une grande fenêtre d'un style anglais ancien, avec un petit rideau qui nous laisse entrevoir la rue pavée.

Le soldat est assis à la table en face de nous. Il continue son histoire :

Back in England, but still at war. Like a gathering storm angry voices swell to a roar. Kill all the niggers and their nigger loving whores. But wait... A hand reaches out and touches me. And my love's calm voice says. Darling you must flee, coz if you don't you'll surely die. Away my love... away and hide. I came to help, is this how it will end ? Chased by the ones I thought would be friends. The same men I stood with, together we would fight. Now wanting my blood, because my skin is not white. If I knew then what I know now... Would I have left the field and plough ?

De retour en Angleterre, mais toujours en guerre. Tuez tous les nègres et leurs putes amoureuses de nègres. Mais attendez... Une main se tend et me touche. Et la voix calme de mon amour dit : Chéri, tu dois fuir, car si tu ne le fais pas, tu vas sûrement mourir. Loin mon amour... loin et caché. Je suis venu aider, est-ce que c'est comme ça que ça va finir ? Pourchassé par ceux qui je pensais des amis. Les mêmes hommes avec qui j'étais, ensemble nous nous battions. Maintenant ils veulent mon sang, parce

que ma peau n'est pas blanche. Si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

Pendant qu'il parle, son image tressaute toujours et des explosions apparaissent et disparaissent tout autour de lui. Elles s'arrêtent momentanément lorsqu'il évoque sa femme avant de revenir de manière permanente jusqu'à la fin de la séquence.

Les cris étouffés ont repris, une musique se fait entendre, elle se confond avec les cris, un orgue aux sonorités très graves. Les cris se modifient légèrement à la fin de la séquence, ils semblent légèrement plus aigus, avec un grésillement comme s'ils provenaient d'une vieille radio.

Quand le soldat finit de parler, il regarde derrière lui puis disparaît au moment où une violente explosion se fait entendre. La lumière se tamise, la pièce est en feu, on entend le crépitement intense du feu. Seules les flammes éclairent la pièce ainsi que les quelques bougies qui se trouvent aux alentours. Les assiettes sur la table sont brisées en morceaux.

- 9ème séquence : Les années après-guerre

5:49 > 7:02



Nous sommes de retour dans la cabine du train, au milieu des plantations. Le soldat est devant nous. Il continue son récit :

Then came the post war years. Graffiti on walls Keep Britain White. Rivers of blood, three words to incite... Division that persisted still in Chapeltown, Moss side, Notting Hill, Kelso Cochrane, Stephen Lawrence, these names we hear. So many of us suffered, throughout the years. Racism was just part of every day. Taunted, abused, kept in our place, told every day we are an inferior race. The scars grew deeper, we fought in the streets. Black men prosecuted, but never the police. The letter of the law means we have equal rights. But the numbers tell a different story of Black vs White. Jobs, health, wealth and education. Britain was still a divided nation. But all of these memories, not so long in the past. Still waiting for the day when we would be free at last... From the shadows of slavery, free at last...

Puis vinrent les années d'après-guerre. Des graffitis sur les murs "Gardez l'Angleterre blanche". Des rivières de sang, trois mots pour inciter... La division qui persistait encore à Chapeltown, Moss side, Notting Hill, Kelso Cochrane, Stephen Lawrence, ces noms-là qu'on entend. Tant d'entre nous ont

souffert, au fil des ans. Le racisme faisait partie de tous les jours. Moqués, abusés, maintenus à notre place, on nous disait tous les jours que nous sommes une race inférieure. Les cicatrices se sont creusées, nous nous sommes battus dans les rues. les hommes Noirs étaient poursuivis, mais jamais la police. La lettre de la loi signifie que nous avons des droits égaux. Mais les chiffres racontent une histoire différente entre noirs et blancs. Emplois, santé, richesse et éducation. La Grande-Bretagne était encore une nation divisée. Mais tous ces souvenirs, pas si lointains dans le passé. Nous sommes toujours en attente du jour où nous serons enfin libres... De l'ombre de l'esclavage, enfin libres...

Pendant qu'il parle, la bande son ne nous laisse entendre que le bruit des roues sur les rails et une musique de fond, légèrement différente de la précédente, toujours une nappe sonore mais dont les notes sont plutôt médiums.

Au moment où il termine, une sirène de train étouffée résonne.

- 10ème séquence : 100 après

7:03 > 7:56



Alors que la voix féminine prend le relais, le décor change. Les fenêtres sont à nouveau murées et en face de nous, la banquette ancienne devient une banquette aux allures modernes, comme celles que l'on trouve dans le métro aujourd'hui. La paroi de droite est également celle d'un métro moderne.

La voix raconte :

The great war of 1914 to 1918 claimed more than 18 million lives. They say history is written by the winners. But in the case of World War One, many of those who fought and died for King and Country were still forgotten by the history books....

La grande guerre de 1914 à 1918 a fait plus de 18 millions de morts. On dit que l'histoire est écrite par les vainqueurs. Mais dans le cas de la Première Guerre mondiale, beaucoup de ceux qui se sont battus et sont morts pour le Roi et le pays étaient encore oubliés par les livres d'histoire....

La voix devient plus engagée, elle indique que :

100 years under the UK black Caribbean's are still...

100 ans sous le Royaume-Uni, les noirs caribéens sont toujours...

au même moment une sorte de sirène grave résonne.

La voix poursuit et énonce une série de faits et de statistiques qui s'affichent en gros, en blanc, dans l'espace en face de nous :

Three times more likely to be living in poverty than white people.

Seven times more likely to be stopped and searched.

Four times more likely to be excluded from school.

Five times more likely to be in prison and infinitely less likely to be in top jobs, schools, universities, housing and even in the best health.

Trois fois plus susceptibles de vivre dans la pauvreté que les Blancs.

Sept fois plus susceptibles d'être arrêtés et fouillés.

Quatre fois plus susceptibles d'être exclus de l'école.

Cinq fois plus susceptibles d'être en prison et infiniment moins susceptibles d'être dans les meilleurs emplois, écoles, universités, logements et même en meilleure santé.



Une sirène de train se fait entendre au loin tant dis que le décor disparaît.

- **11ème séquence : prendre du recul**

7:57 > 8:56



Après quelques secondes, un fondu au noir nous ramène à l'époque d'aujourd'hui. Nous sommes dans le métro londonien, la rame est spacieuse mais totalement vide.

La sirène grave résonne à nouveau. Une musique hip-hop joue pendant quelques secondes. Puis, en face de nous, un homme apparaît, nous pouvons reconnaître le soldat mais il est cette fois-ci habillé de façon moderne, en civil. Il reprends :

This is the time we need to step back. Because the biggest problem is a total lack of willingness to see that this all still takes place. Still disadvantaged because of the colour of my face... We forever hear about how far we have come... But don't let that fool you into thinking the job has been done. When everyone has finished patting themselves on the back... Understand, still, what we endure.... Because we are black. 100 years have past since the great war brought us together. In 100 years time I want to tell you everything is better. But if you want to know the truth... today you should read this letter.

C'est le moment de prendre du recul. Parce que le plus gros problème est un manque total de volonté de voir que ça continue. Toujours défavorisé à cause de la couleur de mon visage... Nous entendons toujours parler du chemin parcouru... Mais ne vous laissez pas tromper en pensant que le travail a été fait. Quand tout le monde a fini de se féliciter... Comprendre, ce qu'on endure encore.... Parce que nous sommes noirs. 100 ans se sont écoulés depuis que la grande guerre nous a amenés ici. En 100 ans, je veux vous dire que tout va mieux. Mais si vous voulez connaître la vérité... Aujourd'hui, vous devriez lire cette lettre.

Dans la rame de métro, les panneaux publicitaires qui se trouvent en hauteur au-dessus du plan de la ligne de métro "Northern Line", nous montrent plusieurs choses. En face de nous, le panneau de gauche est un panneau promotionnel pour la Jamaïque. Le mot "escape" (s'échapper) est écrit en gros et en-dessous "Vols pour la Jamaïque à partir de 400 dollars". Avec la photo d'une petite barque au-dessus de la mer bleu turquoise. A droite, une affiche promotionnelle pour un livre dont le titre est "Synthetic overdrive" et dont l'auteur est Anthony Clark. Des citations entourent le titre à gauche, "un must read", "beaucoup de mots", "10 ans que je n'ai pas lu un livre", à droite, "fantastic", "le seul manuel pour vivre que vous ne lirez jamais", "quel gâchis". Nous ne pouvons pas lire les noms des auteurs de ces citations ; Cette affiche se trouve également au-dessus de nous, à notre gauche. À droite de celle-ci, une affiche qui fait penser à une affiche de sortie de film, avec écrit "Métro-boulot-dodo" et un slogan, "Nous savons ce que

nous faisons. Parfois”. Au-dessus on distingue les noms de Paul Long, Esther Simpson, Charlotte Angharad, Steve Gibbs, Andrew Lecke, Anthony Clark. Ces quatres affiches se répètent dans toute la rame.

Quand le soldat finit de parler, la sirène grave se fait à nouveau entendre.

- 12ème séquence : la lettre

8:57 > 12:12



Après un court fondu au noir, nous nous retrouvons dans un décor qui mêle tous les décors que nous venons de voir.

Nous sommes assis dans la cabine du train mais les parois des deux côtés sont ouvertes. A droite, nous apercevons la rame de métro et au fond, une partie de la pièce dans laquelle se trouvait la cheminée qui se trouve d'ailleurs au fond. A gauche, une autre partie de la pièce et la tranchée. Juste à la limite de la cabine de train et de la rame de métro, nous pouvons voir sur la banquette en face de nous un bougeoir avec le cadre photo qui se trouvait au-dessus de la cheminée, un autre sur une valise à côté et un autre sur la banquette de notre côté, des valises au sol.

Dans la rame de métro, se trouve une chaise en bois, une caisse et des valises au sol, un linge est accroché sur un accoudoir. Au-dessus des sièges, on retrouve les objets qui étaient sur la table, des assiettes, tasses, l'horloge à gauche et à droite les livres. Derrière les fenêtres, à droite la tranchée, à gauche un tunnel de briques. Au fond, dans l'espace de la maison, nous voyons la table qui est en travers du passage et au fond, la cheminée dont le feu est allumé.

De l'autre côté, nous avons l'autre bout de la pièce avec juste à la limite de la cabine, des cagettes en bois, dans l'une se trouve de la vaisselle. Un bougeoir se tient sur la banquette.

Le vaisselier qui se confond avec une banquette de tir et les cadres photos sont placés contre la paroi de la tranchée. L'une des photos était dans la pièce de la cheminée, celle avec les hommes manipulant les obus. L'autre est nouvelle, on y voit des hommes rassemblés posant pour la photo. Entre les deux, des cagettes de bois brûlent et des débris de bois se mêlent avec le sol de la tranchée et ce qui ressemble également à de l'eau.

Dans la cabine en face de nous, une étiquette signalant quelque chose, probablement un danger est placé à de chaque côté de la paroi. Tandis qu'au milieu, une étiquette indique "lower ventilation window", une autre indique des pénalités en cas de non-possession de ticket : "Penalty fare 10£. If you fail to show a valid ticket, or a validated Oyster card for your entire journey" (10 livres d'amende si vous ne présentez pas un ticket valide ou une carte Oyster validée pour la totalité de votre voyage).

Sur la banquette en face de nous, mais aussi dans l'ensemble du décor, des phrases se mettent à défiler, elles remontent de bas en haut. La lettre est lue à voix haute par de nombreuses voix qui parfois se juxtaposent et se répètent.

I write to you, from the front line. I write so that you might know how this war effects us. I do not ask that you feel sorry for me. Only that you know how I live, so when others ask what it is like for us here you can tell them with knowledge and honesty.

From the beginning of our journey we are motivated by promises of equality and unity. Sadly these things do not exist here. There are some that we call friends. There are those who do not see my colour before me. There are also those who respect the way we conduct ourselves in this battle.

But often those same people are reluctant to speak on our behalf when forced to take sides. Often it is those who have the power to make a difference, who are most keen to keep things the same, despite best efforts to better ourselves. The laws that have been past mean that we are entitled to the same treatment. The same opportunities and the same pay as those around us. And yet the conditions we live in, man for man are not the same as white people who are similarly qualified. In the higher ranks our faces become increasingly scarce and we can become easily forgotten. Even by those with whom we once stood shoulder to shoulder. In those places we no longer have a voice of our own but simply wait for others to speak on our behalf. Although we still hope, silence is often all we hear. Some have tried to bring these matters to the attention of the authorities, but we are accused of causing trouble. Our reputation is for violence and confrontation and yet it is usually one of our own that is left injured and without

help. People simply pass by to scared to become involved. Perhaps they believe the things they have been told. Perhaps they do not understand that a black victim hurts just as much as white victim. Perhaps they do not want to know for fear, that once we are seen as human beings, the privilege they enjoy would disappear with their prejudice. Please know that this letter is not written to inflame. It is not written to talk of hatred. This letter is written to contemplate what it might be like to not have to talk about these problems at all. I dream of a time, perhaps 100 years from now, when all of our hopes have become reality. Until then know this, the fight is longer and harder than you imagine it to be. The progress we have made is not the same as you believe it to be. The spirit of the empire remains and it leaves no place at the table for me. Was it foolish to think in this short time. We could shed the shackles of slavery and become equals. Or are we right... still to live in hope that we are part of realising the change we long to see. For my life on the front line, I wish only for peace, after all. Is that not why, 100 years ago, we left the field and plough, to fight for king and country?

Je vous écris, du front. J'écris pour que vous sachiez comment cette guerre nous affecte. Je ne vous demande pas d'avoir pitié de moi. Seulement que vous sachiez comment je vis, pour que quand d'autres demandent comment c'est pour nous ici, vous puissiez leur dire avec connaissance et honnêteté. Dès le début de notre voyage, nous sommes motivés par des promesses d'égalité et d'unité. Malheureusement, ces choses n'existent pas ici. Il y en a que nous appelons amis. Il y a ceux qui ne voient pas la couleur avant moi. Il y a aussi ceux qui respectent la façon dont nous nous conduisons dans cette bataille. Mais souvent, ces mêmes personnes hésitent à parler en notre nom lorsqu'elles sont obligées de prendre parti. Ce sont souvent ceux qui ont le pouvoir de faire la différence qui sont les plus désireux de garder les choses identiques, malgré tous les efforts pour nous améliorer. Les lois qui ont été passées signifient que nous avons droit au même traitement. Les mêmes opportunités et le même salaire que ceux qui nous entourent. Et pourtant les conditions dans lesquelles nous vivons, homme pour homme, ne sont pas les mêmes que les Blancs qui ont les mêmes qualifications. Dans les rangs supérieurs, nos visages se font de plus en plus rares et nous pouvons être facilement oubliés. Même par ceux avec qui nous étions autrefois côte à côte. Dans ces endroits, nous n'avons plus notre propre voix. Mais attendez simplement que d'autres parlent en notre nom. Même si nous espérons toujours, le silence est souvent tout ce que nous entendons. Certains ont essayé de porter ces questions à l'attention des autorités, mais nous sommes accusés de causer des troubles. Notre réputation est faite de violence et de confrontation et pourtant c'est généralement l'un des nôtres qui est blessé et sans aide. Les gens passent simplement par peur de s'impliquer. Peut-être croient-ils ce qu'on leur a dit. Peut-être ne comprennent-ils pas qu'une victime noire fait autant mal qu'une victime blanche. Peut-être ne veulent-ils pas savoir de peur qu'une fois que nous serons considérés comme des êtres humains, le privilège dont ils jouissent disparaîtrait avec leurs préjugés. Sachez que cette lettre n'est pas écrite pour enflammer. Ce n'est pas écrit pour parler de haine. Cette lettre est écrite pour méditer. Ce que cela pourrait être de ne pas avoir à parler du tout de ces problèmes. Je rêve d'un temps, peut-être dans 100 ans, où tous nos espoirs deviendront réalité. Jusque-là, sachez-le, le combat est plus long et plus difficile que vous ne l'imaginez. Les progrès que nous avons réalisés ne sont pas ceux que vous croyez. L'esprit de l'empire demeure et il ne me laisse aucune place à la table pour moi. Était-ce insensé de penser en si peu de temps. Nous pourrions nous débarrasser des chaînes de l'esclavage et devenir égaux. Ou avons-nous raison... de continuer à vivre dans l'espoir que nous participons à la réalisation du changement que nous aspirons à voir. Pour ma vie en première ligne, je ne souhaite que la paix, après tout. N'est-ce pas ce pourquoi, il y a 100 ans, nous avons quitté le champ et la charrue, pour combattre pour le roi et la patrie ?

La séquence se termine sur un fondu au noir, seul reste quelques seconde le bruit du train sur les rails et sa sirène.

Le générique s'affiche quelques secondes après, pendant quelques secondes.

Interactivité

Il n'y a pas d'autres interactivité que la possibilité de pouvoir regarder autour de nous, en utilisant la souris ou en tournant simplement la tête.

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

- **La tranchée**

Elle n'occupe qu'une courte séquence, la 5ème séquence entre 2:14 > 3:04 soit 50 secondes. On la retrouve également à la fin, dans la dernière séquence, entremêlée avec les autres décors de l'expérience.

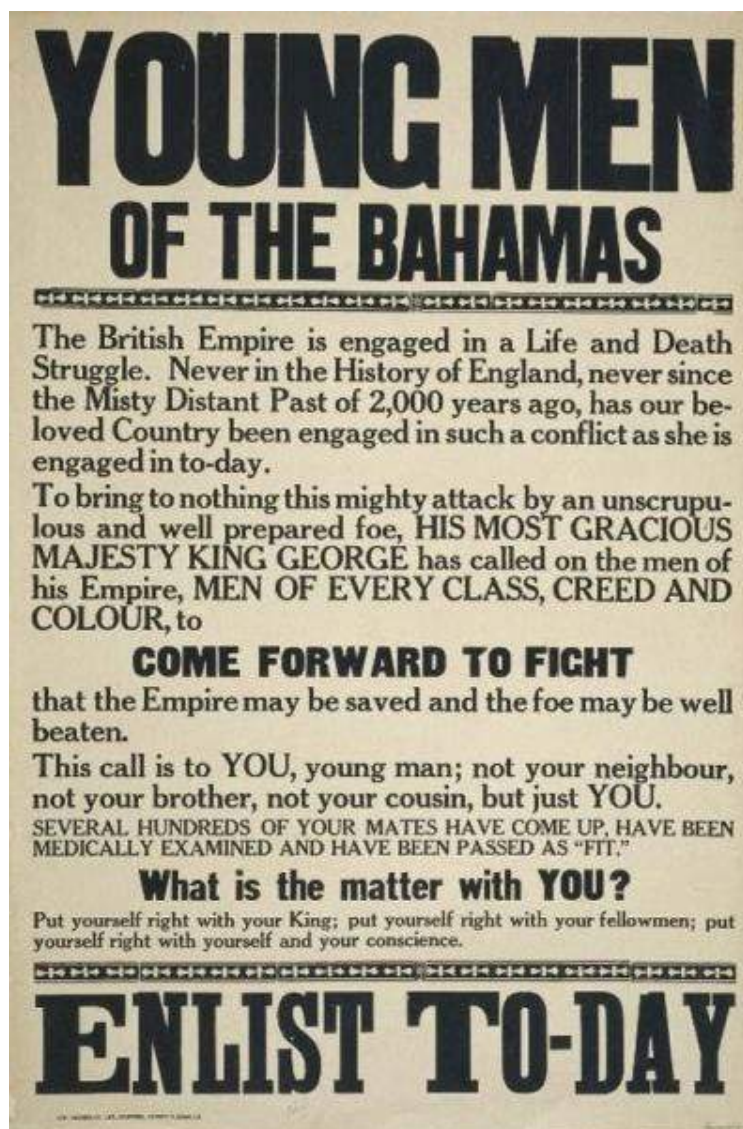
A notre gauche, la tranchée est barrée par une tôle et un tronc d'arbre, il y a un feu qui brûle. A notre droite, nous pouvons voir la tranchée qui continue et tourne, ainsi qu'un boyau de communication qui déboule sur la tranchée. Au-dessus de nos têtes, des barbelés traversent la tranchée, deux grosses poutres. On peut apercevoir des troncs d'arbres au-dessus de la tranchée.

Tous les éléments classiques de la tranchée sont présents, les parois de terre, les planches pour les soutenir, les bancs de tirs en bois, des barbelés, des troncs d'arbres, des planches qui surplombe la tranchée, des plaques de tôle. Elle est assez réaliste même si le graphisme n'est pas ultra-réaliste comme dans d'autres expériences similaires.

Il semble que nous soyons sur une tranchée de première ligne, juste après les combats, ce que nous indique le feu qui brûle encore à notre gauche. Il n'y a pas d'explosion ou de signes que nous sommes en plein combat.

- **Photographies et éléments d'archive**

Tous les éléments d'archives qui sont présents dans l'expérience, que ce soit l'affiche de recrutement, les photos d'archives, les extraits de discours sont des éléments qui existent. Ils ont été fournis par l'historien et artiste Karl Arthur d'après ses recherches. Une partie des photos fait partie des collections de l'Imperial War Museum, certaines ont été numérisées et sont aujourd'hui disponibles en ligne.



Affiche de recrutement des Bahamas (1915)

Gouvernement britannique. The Gleaner Co., Ltd., Imprimeurs, Kingston, Jamaïque. -Cette image est disponible auprès de la division des estampes et des photographies de la Bibliothèque du Congrès des États-Unis⁸⁰

Photographies d'archive

Les photographies nous offrent un point de vue complémentaire, elles racontent une partie de l'histoire des troupes du British West Indies Regiment (BWIR), qui servira en Europe, au Moyen-Orient et en Afrique. Elles nous montrent les soldats travaillant sur le front, la dangerosité à travers la manipulation des obus, les troupes qui attendent d'aller au combat ou encore, un caporal recevant une distinction. Elles montrent aussi la reconnaissance, aussi rare soit-elle, des soldats du BWIR. Elles sont majoritairement issues des collections de l'Imperial War Museums.

Ces photographies sont présentes à des endroits bien déterminés de l'expérience. On les retrouve principalement dans les séquences 7 et 8 qui abordent la question des révoltes qui ont eu lieu après la guerre et dans la dernière séquence avec tous les objets mélangés. Dans les

⁸⁰

https://en.wikipedia.org/wiki/British_West_Indies_Regiment#/media/File:BWIR_recruiting_poster_1915_LOC_cph.3g11198.jpg

séquences 7 et 8, alors que le récit parle de la condition des soldats pendant la guerre en particulier des émeutes nées du manque de reconnaissance et de soutien des troupes du BWIR par l'Empire britannique, elles nous rappellent / nous donnent à voir la participation des soldats caribéens aux combats, insistant sur leur présence et quelque part insistant aussi sur leur demande légitime de reconnaissance. Elle explique la violence des émeutes, le sentiment d'injustice de ces soldats que l'on tente d'invisibiliser.



Troupes antillaises empilant des obus à Ypres, octobre 1917.

© IWM (E(AUS) 2078)⁸¹

⁸¹ <https://www.iwm.org.uk/history/the-story-of-the-british-west-indies-regiment-in-the-first-world-war>



Un soldat du BWIR, supposé être le caporal suppléant Leekam, recevant la Médaille militaire en 1917. Photo publiée avec l'aimable autorisation de la Bibliothèque du Congrès.⁸²



Hommes du British West Indies Regiment nettoyant leurs fusils, route Albert-Amiens, septembre 1916. © IWM (Q 1201)⁸³

⁸² <https://www.iwm.org.uk/history/the-story-of-the-british-west-indies-regiment-in-the-first-world-war>

⁸³ <https://www.gov.uk/government/news/the-role-of-west-indian-soldiers-during-the-first-world-war>
<https://www.nam.ac.uk/schools/learning-resources/west-indian-soldier-interactive-timeline>



Troupes du West Indies Regiment au camp sur la route Albert - Amiens, septembre 1916.

© IWM (Q 1202)⁸⁴



Marcus Garvey, héros national de la Jamaïque, en pied, assis à son bureau

George Grantham Bain Collection — Prints and Photographs division de la Bibliothèque du Congrès des États-Unis⁸⁵

⁸⁴ <https://www.iwm.org.uk/history/the-role-of-empire-and-commonwealth-troops-during-the-battle-of-the-somme>

⁸⁵ https://fr.wikipedia.org/wiki/Marcus_Garvey#/media/Fichier:Marcus_Garvey_1924-08-05.jpg

- **Le train**

Le train a plusieurs fonctions dans l'expérience. D'abord, il évoque le voyage fait par les soldats caribéens pour arriver jusqu'au front et en revenir. Une information historique, il nous place donc dans la peau d'un soldat qui va et qui revient du front.

Mais le train dans cette expérience est beaucoup plus que cela. La symbolique du train est celle du voyage, ici, le voyage dans l'histoire. La cabine du train devient un espace habité par l'histoire (celle de l'expérience) et par l'Histoire (celle des soldats caribéens et de l'Angleterre). Le train symbolise l'histoire des troupes caribéennes et l'évolution de cette histoire à travers le temps. Ce train, à chaque étape ou arrêt, nous raconte quelque chose d'important sur leur condition, leur participation à la guerre, sur le manque de reconnaissance, le racisme. Il sert ainsi la narration, chaque étape, comme un arrêt, fait le lien entre les différents lieux de l'histoire (le train, le front, une maison en Angleterre, le métro) et les événements importants de l'Histoire. Il fait le lien entre hier et aujourd'hui.

- **Le récit**

C'est un récit à double voix. Deux discours se juxtaposent, celui du soldat de retour du front et celui de la voix-off féminine qui nous donne les éléments de contexte historiques.

Le récit du soldat et la voix féminine se font écho tout au long de l'expérience. Chaque étape du récit du soldat est donc précédée par la voix féminine qui le contextualise tout en mettant l'accent sur les injustices et les inégalités qui touchent les soldats noirs.

Nous avons deux points de vue, l'un plus tourné sur les éléments historiques, qui donne des chiffres, des faits, l'autre sur la dimension humaine, les ressentis, les émotions vécues par les soldats.

Le récit est rythmé par la répétition d'une phrase : " si j'avais su ce que je sais maintenant, est-ce que j'aurais quitté champ et charrue ?".

Cette phrase qui structure l'expérience, est comme un crédo, elle marque la déception des hommes qui se sont engagés avec enthousiasme et se sont retrouvés confrontés de plein fouet à la violence du racisme.

La lettre peut être perçue comme un symbole, la voix de l'homme noir, des réflexions partagées par beaucoup face à la situation de l'époque et qui sont toujours les mêmes aujourd'hui. Elle insiste sur le fait que les injustices, le manque de reconnaissance, le racisme sont toujours les mêmes. Le front, qui était celui de la 1ère guerre mondiale, n'a pas totalement disparu, il s'est simplement déplacé, dans la vie quotidienne, dans l'espace public, à travers des événements importants théâtres d'émeutes et de combat pour les droits de l'homme.

Le récit est militant, dans le sens où il met en évidence les inégalités et les injustices dont ont été victimes les soldats caribéens et leurs descendants d'hier à aujourd'hui. Parfois, l'engagement, les sentiments d'injustice sont perçus dans le ton du récit, que ce soit celui du soldat ou de la voix off. Le récit est appuyé par les éléments visuels, les images d'explosion, les flammes, les objets détruits, mais aussi les mots qui accompagnent la dernière partie du récit de la voix off, et mettent l'accent sur les statistiques. Il est également appuyé par la bande sonore, les bruits tels que les explosions, les cris mais aussi la musique, qui insiste sur les sentiments, la solennité, la tristesse, l'injustice, le sentiment d'impuissance.

C'est un récit engagé mais qui ne cherche pas l'accusation, reproche souvent fait aux militants des droits civiques et de la condition noire, il prend bien soin de le dire dans la lettre, c'est un récit qui est là pour faire réfléchir.

- **Récit du soldat au complet**

Des grandes îles et des petites îles, en tant qu'enfants de l'empire, nous avons répondu à l'appel. Quand la trompette a retenti fort. Pour combattre au coude à coude, nous étions tous fiers. Mais si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

Dans les champs de Flandre... un Enfer vivant creusant des tranchées, déplaçant des obus, ramassant les morts. Je n'oublierai jamais cette odeur. Mais bien que nous nous soyons entraînés pour la guerre, ils ne nous laissaient pas combattre. Nous étions noirs et l'ennemi était blanc. Mais si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

À la fin de la guerre, qu'avons-nous vu ? D'autres retournant chez eux et dans leur famille. Mais nous devons encore aller chercher et transporter, avec l'ordre de faire la lessive de l'homme blanc. Donnant toujours notre loyauté, donnant toujours notre temps... Mais une ligne a été franchie. Quand vous nous traitez de nègres mieux nourris et traités que n'importe quel nègre est en droit de s'attendre.... Non monsieur, j'objecte. Nous avons pris position pour vous tous, pour le roi et le pays. Mais quand nous avons défendu nos propres droits, vous avez appelé cela une mutinerie. Si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

De retour en Angleterre, mais toujours en guerre. Tuez tous les nègres et leurs putes amoureuses de nègres. Mais attendez... Une main se tend et me touche. Et la voix calme de mon amour dit : Chéri, tu dois fuir, car si tu ne le fais pas, tu vas sûrement mourir. Loin mon amour... loin et caché. Je suis venu aider, est-ce que c'est comme ça que ça va finir ? Pourchassé par ceux qui je pensais des amis. Les mêmes hommes avec qui j'étais, ensemble nous nous battions. Maintenant ils veulent mon sang, parce que ma peau n'est pas blanche. Si je savais alors ce que je sais maintenant... Aurais-je quitté champ et charrue ?

Puis vinrent les années d'après-guerre. Des graffitis sur les murs "Gardez l'Angleterre blanche". Des rivières de sang, trois mots pour inciter... La division qui persistait encore à Chapelton, Moss side, Notting Hill, Kelso Cochrane, Stephen Lawrence, ces noms-là qu'on entend. Tant d'entre nous ont souffert, au fil des ans. Le racisme faisait partie de tous les jours. Moqués, abusés, maintenus à notre place, on nous disait tous les jours que nous sommes une race inférieure. Les cicatrices se sont creusées, nous nous sommes battus dans les rues. Les hommes Noirs étaient poursuivis, mais jamais la police. La lettre de la loi signifie que nous avons des droits égaux. Mais les chiffres racontent une histoire différente entre noirs et blancs. Emplois, santé, richesse et éducation. La Grande-Bretagne était encore une nation divisée. Mais tous ces souvenirs, pas si lointains dans le passé. Nous sommes toujours en attente du jour où nous serons enfin libres... De l'ombre de l'esclavage, enfin libres...

C'est le moment de prendre du recul. Parce que le plus gros problème est un manque total de volonté de voir que ça continue. Toujours défavorisé à cause de la couleur de mon visage... Nous entendons toujours parler du chemin parcouru... Mais ne vous laissez pas tromper en pensant que le travail a été fait. Quand tout le monde a fini de se féliciter... Comprendre, ce qu'on endure encore.... Parce que nous sommes noirs. 100 ans se sont écoulés depuis que la grande guerre nous a amenés ici. En 100 ans, je veux vous dire que tout va mieux. Mais si vous voulez connaître la vérité... Aujourd'hui, vous devriez lire cette lettre.

- **Récit de la voix off**

Près de 16 000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour combattre lors de la première guerre mondiale. Ceci est leur voyage.

Au début de la Première Guerre mondiale, les Antilles étaient sous domination britannique depuis près de 300 ans. Les institutions britanniques et les pratiques juridiques régissaient leurs îles. Lorsque les combats ont éclaté en 1914, la guerre a été accueillie avec un ferveur patriotique dans les Caraïbes..

Près de 16 000 soldats ont été recrutés dans les Caraïbes pour soutenir l'effort de guerre. Tous étaient prêts à se battre aux côtés de leurs homologues blancs sur la ligne de front.

Pour les populations noires des Antilles, la Première Guerre mondiale est perçue comme la première véritable opportunité depuis l'esclavage de poursuivre leur quête d'égalité.

Avec d'autres soldats démobilisés, les troupes caribéennes ont traversé Tarente en Italie alors qu'elles quittaient la ligne de front. Ici, les troubles ont éclaté alors que les officiers forçaient les soldats noirs à nettoyer la buanderie et les toilettes de leurs homologues blancs.

Finalement, beaucoup sont revenus en Angleterre. Mais bien qu'il ait transporté des hommes pour se battre, le gouvernement n'était pas disposé à aider les soldats à rentrer chez eux dans les Caraïbes. Alors que la tension atteignait son apogée, 1919 a vu des émeutes raciales à travers la Grande-Bretagne. Les principaux ports maritimes ont été les plus touchés.

La grande guerre de 1914 à 1918 a fait plus de 18 millions de morts. On dit que l'histoire est écrite par les vainqueurs. Mais dans le cas de la Première Guerre mondiale, beaucoup de ceux qui se sont battus et sont morts pour le Roi et le pays étaient encore oubliés par les livres d'histoire....

100 ans sous le Royaume-Uni, les noirs caribéens sont toujours...

3 fois plus susceptibles de vivre dans la pauvreté que les Blancs.

7 fois plus susceptibles d'être arrêtés et fouillés.

4 fois plus susceptibles d'être exclus de l'école.

5 fois plus susceptibles d'être en prison et infiniment moins susceptibles d'être dans les meilleurs emplois, écoles, universités, logements et même en meilleure santé.

- **La dernière séquence**

La dernière séquence tente d'illustrer toute l'histoire des troupes caribéennes de la 1ère guerre à aujourd'hui. Le décor illustre cette lettre qui aurait pu être écrite hier comme aujourd'hui, pendant la Grande Guerre ou à notre époque contemporaine. L'incrustation de la lettre dans le décor, semble avoir pour fonction d'insister sur le fait que tout est lié et que cette histoire est profondément liée à l'histoire des troupes, à leur condition et l'évolution de celle-ci d'hier à aujourd'hui.

Elle donne un sentiment de confusion car toutes les époques, les décors, les objets sont entremêlés les uns aux autres. C'est symbolique de ce qu'évoque la lettre, de l'état d'esprit des troupes qui se sont battues et ne comprennent pas pourquoi elles ne sont pas reconnues et mieux traitées, comme leurs descendants qui aujourd'hui sont toujours confrontés aux mêmes problèmes.

Thématiques abordées

- La place des troupes caribéennes dans l'armée de l'Empire britannique : le racisme, le manque de reconnaissance, les injustices dont ils sont victimes, les inégalités, dans la vie quotidienne pendant la guerre, au retour du front,

- Les conséquences de la participation des troupes caribéennes à la 1ère guerre mondiale à travers l’histoire, jusqu’à aujourd’hui

Réalité historique

Tous les événements cités, les archives utilisées pour servir le récit visuel et sonore sont des éléments historiques avérés. L’historien et artiste Karl Arthur s’est servi de ses recherches pour alimenter le processus de création, pour l’écriture des textes, pour la création des environnements virtuels.

Quelle représentation / présentation de la guerre ?

C’est une représentation qui s’ancre dans la violence, la violence inhérente à la guerre mais celle qui émane, en plus, qui vient se rajouter, et qui est celle de la violence physique et psychologique dont sont victimes les troupes caribéennes et leurs descendants.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

La structure est linéaire, le récit se déroule sans que l’on puisse intervenir.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

- Sélective : par le sujet qu’elle aborde, ciblé sur l’histoire des troupes caribéennes, le fait qu’on ne peut pas sortir du train de l’histoire et de l’Histoire.
- Globalisante : car elle propose un point de vue plus global sur l’histoire des troupes du BWIR et les conséquences de leur participation aux combats. Elle ne traite pas que de la 1ère guerre mais des 100 dernières années. Parce qu’elle nous montre l’avant, le pendant et l’après-guerre et aborde d’une manière globale la condition des troupes caribéennes à travers le récit d’un seul soldat, qui a lui seul symbolise tous les autres
- Comparative : elle met en regard la situation des troupes caribéennes et celles de leurs descendants avec celle des soldats blancs et leurs descendants également, celles de la société noire et de la société blanche de l’Angleterre.

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- substitut du train, des tranchées de la maison anglaise disparus
- commentaire sur certains éléments de l’histoire des troupes caribéennes, forme de commentaire à travers les images d’archive

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Il est placé dans le point de vue de l’observateur moderne, mais aussi un peu dans celui du soldat et de ses descendants, avec qui il traverse l’histoire, les paysages, le front, la maison en Angleterre et le métro londonien.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

La colère, la peur, le sentiment d'injustice, d'impuissance, la tristesse, le mépris, le désappointement

Retours, commentaires des publics

Autres observations et remarques

C'est une expérience assez atypique, par le sujet qu'elle traite et par la forme qu'elle adopte. L'histoire de cette expérience est intéressante et tout aussi atypique, partant de recherches scientifiques, devenue album de reggae, puis expérience de réalité virtuelle et spectacle de danse. Elle part de l'underground pour arriver dans les musées, les festivals, ce qui lui apporte une véritable reconnaissance.

La deuxième expérience réalisée à l'occasion du centenaire sur les troupes indiennes, est construite sur un schéma similaire. Le train joue le rôle de fil rouge, le récit est à double voix, une voix féminine qui donne le contexte historique et la voix d'un soldat indien qui raconte le point de vue humain, celui du soldat, de ses émotions, ses ressentis.

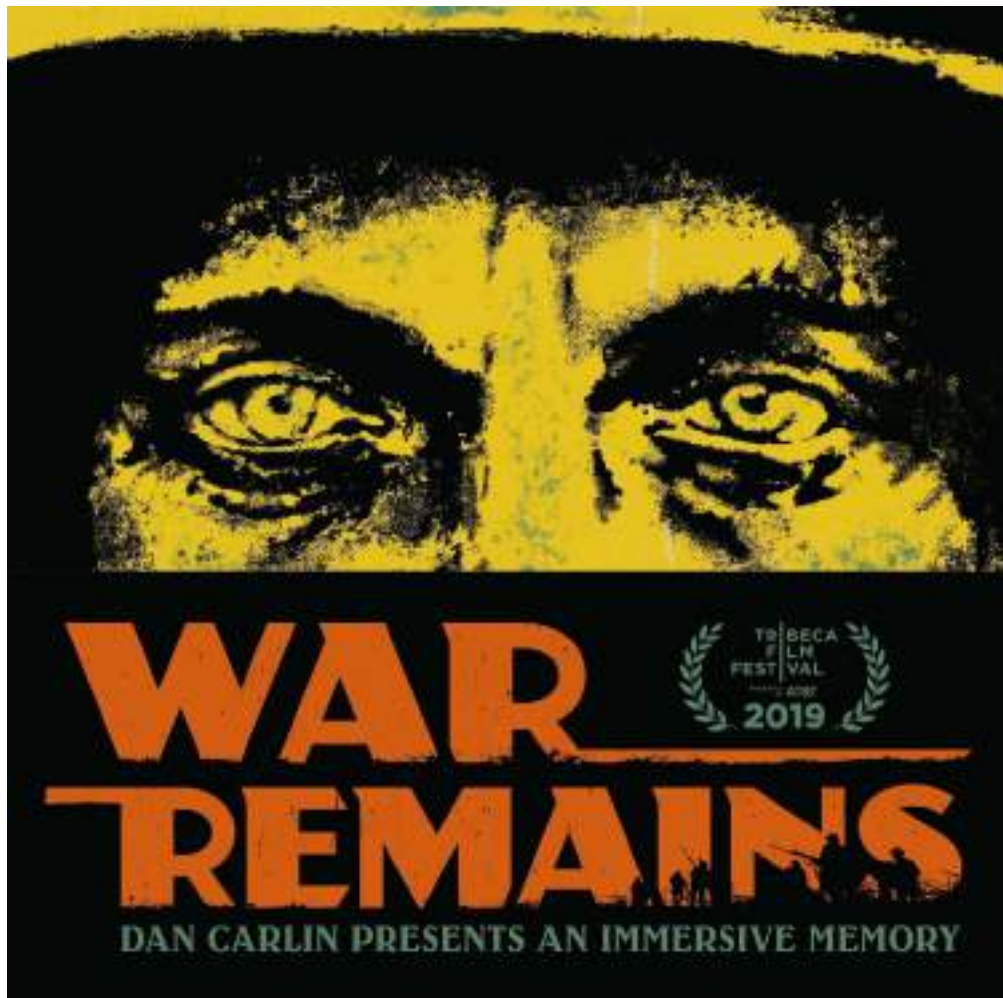
Le travail des images d'archive est légèrement différent, il y a plus d'images et elles sont plus incrustées dans l'environnement virtuel que dans la première expérience.

La voix off apparaît à la fin de l'expérience, tandis que le soldat lui n'apparaît jamais, seulement matérialisé par les nombreuses images d'archives découpées de soldats.

La tranchée est assez similaire mais elle est traitée de jour, sous la pluie et la neige. Un abri se trouve en face de l'utilisateur, alors qu'il n'y en a pas dans la première expérience.

Une troisième expérience a été publiée en décembre 2022, sur la thématique de la 1ère guerre mondiale en Afrique du Sud. La réalisation est légèrement différente. Il n'y a pas de train cette fois.

War Remains



Concepteur(s) / Crédits

Dan Carlin

Produit par MWM Interactive, réalisé par Brandon Oldenburg et développé par Flight School Studio, son conçu par Skywalker Sound.

Dan Carlin

Dan Carlin est un commentateur politique et podcasteur américain qui anime depuis plusieurs années deux podcasts, Common Sense et Hardcore History. Titulaire d'un diplôme universitaire en histoire, il est d'abord journaliste de télévision, auteur, chroniqueur et présentateur radio avant de se lancer sur internet et dans le podcast, ce qui lui vaudra une large reconnaissance. Il totaliserait plusieurs centaines de millions de téléchargements pour l'ensemble de ses podcasts. Selon un article du NY times, Hardcore History détient le record de téléchargement après une

interview de Barack Obama avec 351,000 téléchargements en 24 heures.⁸⁶ Son podcast Hardcore History s'intéresse aux épisodes violents de l'histoire comme les guerres. Il a été nommé en 2012 pour un Stitcher Award dans la catégorie meilleur podcast éducatif. Par ailleurs, Carlin a reçu une récompense pour le "meilleur podcast classique" aux iTunes Best of 2014 awards. Il est largement connu par le grand public. Il serait même surnommé "le professeur d'histoire de l'Amérique".

En parallèle, Dan Carlin a lancé un autre podcast, Addendum History (trad. li. Histoire annexe ou annexes de l'Histoire), un format plus court où il propose du "matériel supplémentaire" notamment des interviews. Parmi les interviewés on trouve des historiens, des scientifiques, mais aussi des stars, l'acteur Bill Barrett, Tom Hanks ou encore Elon Musk.

Le nombre de ses abonnés sur les réseaux sociaux confirment sa célébrité. 433 040 abonnés sur Twitter, 439 000 sur YouTube où chaque vidéo a été suivie par des dizaines de milliers de personnes. Son premier podcast de la série consacrée à la GG, aurait totalisé 5,4 millions de téléchargements. Il semble que Dan Carlin ait décidé de développer ses activités lorsqu'en 2019 il sort un livre et l'expérience VR War Remains.

Certains historiens font remarquer que le contenu de Dan Carlin manque parfois de profondeur d'analyse, ce dont ce dernier semble avoir conscience. Il se voit comme un vulgarisateur et non comme un historien.⁸⁷

MWM

MWM est un studio de création d'histoires, c'est une filiale de Madison Wells qui se définit comme "une société de divertissement indépendante primée qui s'associe à des créatifs pour donner vie à des histoires et des conteurs négligés."

Date de création / mise en exploitation

24 avr. 2019

5 mai 2019 : première présentation publique (festival tribeca)

Lieu de création

Dallas, USA. Siège de Flight school studio.

Lieu de diffusion

Lieu physique

- Première diffusion au Festival du film de Tribeca en 2019
- Présentation à Dallas, Austin du lundi 12 août 2019 au samedi 19 octobre 2019
- National WWI Museum and Memorial à Kansas City, Missouri : du 27 mai 2021 au 31 décembre 2021.

En ligne

Depuis 21 mai 2020 sur les stores de Steam, Oculus et Viveport

⁸⁶ https://archive.nytimes.com/artsbeat.blogs.nytimes.com/2015/06/23/obama-interview-sets-download-record-for-maron-podcast/?_r=1

⁸⁷ https://www.huffpost.com/entry/dan-carlin-hardcore-history_n_5643b5b5e4b08cda34875511

Durée de l'expérience

Environ 15 minutes

Contexte de création et de diffusion

Peu d'informations à ce sujet. L'expérience est sortie en 2019, juste après le centenaire. On peut se questionner sur le fait que le centenaire a eu un impact sur la création de cette expérience. Selon Ethan Stearns, vice-président exécutif de MWM Interactive, c'est Dan Carlin qui a eu l'idée, et qui s'est associé à WMW pour la développer⁸⁸.

Les recherches ont été faites par Dan Carlin qui a déjà traité le sujet de la 1ère GM dans son podcast. La série de six épisodes qu'il a consacré à la Première Guerre mondiale a totalisé plus de 20 heures d'audio⁸⁹. C'est à partir de son idée et des contenus qu'il avait produit et amassé que l'expérience a été développée.

L'expérience a été offerte par MWMi au National WWI Museum and Memorial pour continuer à la faire vivre selon Ethan Stearns, vice-président exécutif du contenu chez MWM Interactive qui estime qu'il "n'y a pas de meilleure maison permanente que le musée et mémorial national de la Première Guerre mondiale"⁹⁰. Le musée est "la principale institution américaine dédiée à la mémoire, à l'interprétation et à la compréhension de la Grande Guerre et de son impact durable sur la communauté mondiale. Le musée et mémorial détient la collection la plus complète d'objets et de documents de la Première Guerre mondiale au monde et est le deuxième plus ancien musée public dédié à la préservation des objets, de l'histoire et des expériences de la guerre."⁹¹

Quelle est la proposition de médiation annoncée ?

Mettre les gens en situation d'empathie avec des hommes qui ont connu une "expérience massive de bombardement".

Ce qui intéresse Dan Carlin pars d'une idée, mettre les gens dans les chaussures d'autres gens et d'y marcher 1 mile avant de les juger pour comprendre qui ils sont. Cette idée lui vient d'une plaque installée sur l'un des murs de la maison de son grand-père. Pour lui, c'est une façon d'entrer en empathie avec les autres. Et c'est ce qu'il déclare avoir essayé de faire pour War Remains. Pour lui, la réalité virtuelle doit permettre de montrer l'inimaginable. Elle permet de tromper notre "cerveau de lézard" même si ton cerveau conscient sait que ce n'est pas vrai. La combinaison de cette démarche d'empathie et de la réalité virtuelle devait permettre pour Dan Carlin de "recréer un cauchemar".

Pour Brandon Oldenburg (Flight school studio), il s'agissait de partir de l'idée de Dan Carlin et d'une large idée de la Première guerre mondiale pour arriver à une expérience compacte de 15 minutes. Selon lui, il s'agit d'abord de trouver le conteur, la personne qui va raconter l'histoire et de lui proposer le médium le plus adapté pour raconter son histoire.

⁸⁸ <https://www.kcur.org/arts-life/2021-05-24/virtual-reality-depiction-of-trench-warfare-is-opening-at-kansas-citys-wwi-museum-and-memorial>

⁸⁹ https://www.huffpost.com/entry/dan-carlin-hardcore-history_n_5643b5b5e4b08cda34875511

⁹⁰ communiqué de presse du Museum

<https://www.theworldwar.org/news/virtual-reality-experience-war-remains-coming-may-2021-national-wwi-museum-and-memorial>

⁹¹ <https://www.theworldwar.org/news/virtual-reality-experience-war-remains-coming-may-2021-national-wwi-museum-and-memorial>

En mettant les publics “dans les bottes des soldats”, ils pourront mieux comprendre ce qu’ils ont vécu pendant la GG, soit une situation extrême selon Dan Carlin.

Pour Dan Carlin, il s’agit de donner un “avant-goût” de ce qu’ont vécu les soldats pendant les bombardements, cela doit permettre aux gens de comprendre quelque chose qui est impossible à imaginer et par là, nous aider à mieux comprendre notre époque, construite sur une génération de survivants traumatisés.

Quelles sont les intentions de l'équipe de conception ?

L’expérience est désignée par le terme “mémoire immersive”. Dans une vidéo Behind the scene, Brandon Oldenburg (Flight school studio) l’explique ainsi : “si vous pouviez prendre toutes la conscience collective de toutes les vies qui ont été perdues pendant la guerre, le poids émotionnel de la Première Guerre mondiale, et si vous le mettiez dans son contexte vous pourriez avoir un tout petit avant-goût de ce que cela aurait pu vous faire si vous y aviez été. C’est ce que nous avons essayé de faire avec cette expérience”. L’objectif est de les entraîner dans la mémoire collective du passé “à la limite d’une expérience traumatisante”

L’expérience doit répondre aux attentes des gens qui pensent que c’est un film, ceux qui pensent que c’est un jeu vidéo et ceux qui pensent que c’est le réel. Elle doit être perçue comme quelque chose que vous avez vécu ou comme une sorte de rêve avec une sensation étrange et nébuleuse.

Selon Bill Rudolph (Skywalker sound) et Jane Cadic (Flight school studio), Dan Carlin a voulu un niveau de réalisme important, cela devait être comme un souvenir réel. Il a voulu créer un espace inconfortable. Le but est clairement de faire quelque chose d’effrayant. Même si pour Dan Carlin, il faut faire attention à ne pas franchir la ligne qui fait que l’expérience est si effrayante que les gens ne voudront pas y rester ni la tester.

Pour Dan Carlin, l’expérience doit permettre de faire ressentir ce qu’est l’artillerie pendant la guerre pour que si vous alliez lire ensuite quelque chose sur le sujet, vous pourriez dire que vous savez que c’est quelque chose, parce que vous l’aurez ressenti au fond de vous-même.

Selon Brandon Padveen, producteur associé chez MWM Immersive, l’expérience est si viscérale qu’elle doit modifier votre relation à l’histoire, la faire entrer dans une “toute nouvelle dimension”. Il s’agit de convaincre que c’est la réalité. Pour le studio MWM spécialisé dans le storytelling, il s’agit d’utiliser la technologie comme un outil pour raconter des histoires.

Quels sont les discours d'escorte concepteur / musée ?

- **Sur les vidéos behind the scene, le vocabulaire qui revient souvent est :**
un rêve, un cauchemar, un souvenir réel
On est dans le spectaculaire, le sensationnel
légendaire podcasteur, expérience viscérale, vivre un moment de l’histoire comme jamais auparavant ...

- **Sur le site de War remain**

Texte présenté

Dan Carlin présente une mémoire immersive

Ce n'est pas un jeu. C'est l'histoire. Présenté par Dan Carlin, podcasteur légendaire de Hardcore History®, War Remains est une expérience VR immersive qui transporte les téléspectateurs dans le paysage infernal cauchemardesque du front occidental de la Première Guerre mondiale. Observez l'histoire se dérouler du point de vue d'un soldat dans cette expérience viscérale qui suscite la réflexion.

- **Dan Carlin citation sur la VR**

La réalité virtuelle crée d'autres dimensions. Le médium permet au conteur d'engager le public d'une manière que les genres de narration précédents n'ont pas pu exploiter. Le niveau d'engagement est d'autant plus élevé que le public est impliqué à 100 %. C'est une expérience active et non passive.

Parfois, cela peut sembler si réel que le corps humain réagira inconsciemment à ce qui se passe dans l'expérience, même si l'esprit conscient sait que c'est une illusion. Quelqu'un me l'a expliqué un jour en disant que cette technologie pouvait tromper le « cerveau de lézard » d'une personne. Être capable d'activer cette partie du système sensoriel d'une personne est un outil incroyable à mettre entre les mains de quelqu'un qui essaie de faire sentir à son public qu'il habite le conte. C'est une couche de réalité de moins qui sépare le public de l'histoire.

- citation dan carlin
VR = outil d'amplification de l'empathie⁹²

- **Communiqué de presse du musée⁹³**

KANSAS CITY, MO. – War Remains , l'expérience immersive de [MWM Interactive \(MWMi\)](#) fera ses débuts dans sa nouvelle maison, le National WWI Museum and Memorial en mai 2021. Présenté par le légendaire podcasteur «Hardcore History» [Dan Carlin](#) , War Remains est une expérience VR immersive qui transporte téléspectateurs sur le front occidental de la Première Guerre mondiale. Les téléspectateurs verront l'histoire se dérouler du point de vue d'un soldat dans cette expérience viscérale qui suscite la réflexion.

Dans cette expérience VR, Dan Carlin entraîne le public dans les tranchées alors qu'une scène de bataille active fait rage. Grâce à des effets visuels époustouflants, à un son puissant et aux conseils de la voix emblématique de Carlin, le public a la possibilité de vivre un moment de l'histoire comme jamais auparavant. War Remains a été produit par MWMi, réalisé par Brandon Oldenburg et développé par [Flight School Studio](#) , avec un son conçu par [Skywalker Sound](#) .

Twitter
taste of a nightmare

⁹² <https://www.historynet.com/war-remains-wwi-museums-latest-virtual-reality-experience-takes-viewers-into-the-trenches/>

⁹³ <https://www.theworldwar.org/news/virtual-reality-experience-war-remains-coming-may-2021-national-wwi-museum-and-memorial>



War Remains
@War_Remains

...

Construction for [@HardcoreHistory](#)'s [#VR](#) taste of a nightmare is officially underway in [#Austin](#), Texas.
[#warremains](#)

[Traduire le Tweet](#)



5:17 PM · 30 juil. 2019

17 Retweets 89 J'aime

Publics ciblés

Amateurs d'histoire

Publics réels

Difficile à dire en l'absence d'enquête.

- publics en ligne amateurs d'histoire, de jeux d'histoire
- publics du musée
- publics des youtubeurs qui filment et diffuse leur expérience

Modèle économique

- **Production**

Le coût de production exact n'est pas diffusé sur internet et nous n'avons pas réussi à avoir des infos.

Le coût annoncé dans certains articles est de plus d'un million de dollars

- **Diffusion**

Billetterie installation à Dallas

tarif inconnu

Achat en ligne

- sur steam et vive port : 3,99€
- sur oculus : 4,99 €

National WWI Museum

24 \$ pour le public et de 18 \$ pour les membres du musée et du mémorial⁹⁴. Les billets peuvent être achetés en ligne ou directement sur place. Le tarif de l'expérience s'ajoute au billet normal d'accès au musée dont les tarifs varient entre 10–18 \$US

Produits dérivés :

- casquette 20,00 USD
- t-shirt 20,00 USD
- affiche 35,00 USD

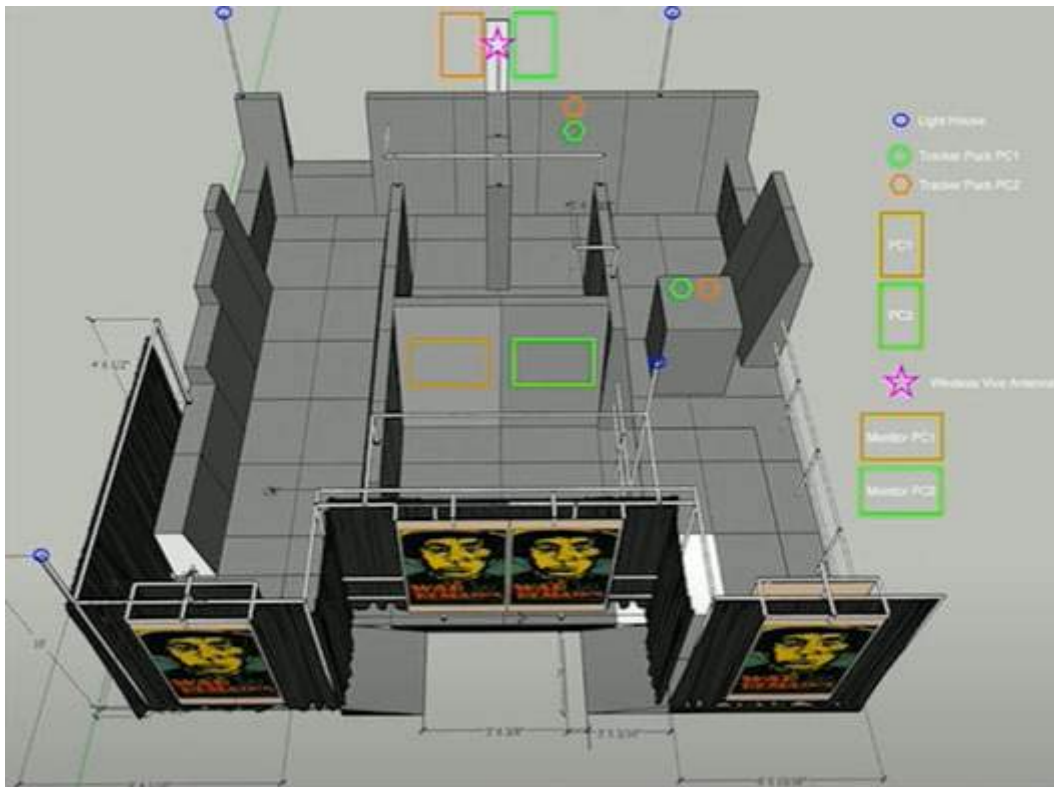
Description du dispositif technique : matériel, support...

Casque : Vive Pro

Ordinateurs, capteurs ...

Installation de reconstitution de la tranchée

⁹⁴ <https://kcstudio.org/virtual-reality-experience-war-remains-opens-may-27-at-national-wwi-museum-and-memorial/>



Plan du dispositif extrait d'une conférence XRDC talk de Mac Smith & Taylor Williams. Source : <https://www.youtube.com/watch?v=uXBUV5YYA8s>

Synopsis

Dan Carlin présente une mémoire immersive

Ce n'est pas un jeu. C'est l'histoire. Présenté par Dan Carlin, podcasteur légendaire de Hardcore History®, War Remains est une expérience VR immersive qui transporte les téléspectateurs dans le paysage infernal cauchemardesque du front occidental de la Première Guerre mondiale. Observez l'histoire se dérouler du point de vue d'un soldat dans cette expérience viscérale qui suscite la réflexion.

Quelle contextualisation avant l'expérience ?

Sous casque

L'expérience de contextualisation commence sur la page de téléchargement de l'application par le teaser, les textes de présentation, mais est-ce qu'on peut vraiment parler de contextualisation ? On sait qu'on est dans la période de la 1ère guerre, sur le front occidental et que l'on va entrer dans la plus extrême bataille de l'Histoire.

Aucune indication sur le lieu, l'année, aucune autre information donnant des éléments de contexte. Le contexte est plus sur l'histoire que sur l'Histoire.

Installation

N'ayant pas eu la chance de voir l'installation, on ne peut se baser que sur ce que l'on voit des articles, vidéos et photos sur internet.

Quel procédé d'immersion en amont ?

Sous casque

Le procédé d'immersion ne démarre qu'au lancement de l'expérience, ou l'utilisateur se trouve sur le champ de bataille, le fond est rougeoyant comme si tout autour de lui était en feu.

Installation

Sur les vidéos qui montrent les coulisses 'behind the scene', on peut voir un schéma de l'installation et assister à une discussion sur le parcours utilisateur. Il y a un sas d'attente, juste avant que l'utilisateur ne rentre dans le dispositif casque et installation. Il s'agirait de laisser un temps aux utilisateurs pour penser à ce qu'il va se passer, cela peut s'interpréter comme un temps donné pour se concentrer, se préparer à affronter le front occidental et sa violence, c'est aussi un mécanisme qui permet de créer de la tension chez l'utilisateur, en le plaçant dans une situation d'attente, de solitude, propice à se poser des questions sur l'inconnu. Un mécanisme de mise en immersion, pour se couper du monde d'origine et rentrer dans l'expérience immersive.

Sur des vidéos de visiteurs, on peut apercevoir l'espace, du moins l'entrée de l'espace. Il y a un vieux bureau sur lequel sont posés des questionnaires à remplir.

Juste à l'entrée, il y a également un panneau qui donne des consignes pour les utilisateurs⁹⁵.



Un visiteur se prépare à entrer dans l'espace du musée de la Première Guerre mondiale abritant l'expérience de réalité virtuelle "War Remains".⁹⁶

⁹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=I9Y2ZVVVlVI>

⁹⁶ <https://cityscenec.com/war-remains-virtual-visit-to-trench-combat-hell-sellout-wwi-museum-attraction/>

Selon ce que montre cette image : le soldat qui est mis en avant, un portrait rapproché, comme l'expérience VR tente de nous rapprocher de ces soldats, nous voyons son visage en gros plan, son regard cependant nous évite. La souffrance se lit sur son visage, les traits sont durs, il a l'air fatigué, épuisé même, on voit les cernes sous ses yeux, il ne sourit pas. Cela comme pour exprimer ce que les soldats ressentent avant d'aller au combat ou après en être sortis.

A l'entrée les sacs de sable semblent commencer à placer le décor et créer un lien entre l'espace d'avant et l'espace du pendant. L'entrée est noire, comme un tunnel dans lequel on s'apprête à rentrer qui n'est pas sans rappeler le côté sombre et étroit d'une tranchée.

Description de l'expérience utilisateur / parcours, scénario

Casque

- Sas de lancement



Nous sommes sur le champ de bataille, dans une forêt de troncs d'arbres, comme brûlés. Un nuage rougeoyant nous empêche de voir l'horizon.

Le titre de l'expérience apparaît en face de nous ainsi qu'une animation nous montrant une manette similaire à celle qui accompagne les casques et dont un bouton est mis en lumière et animé, une sorte de tutoriel pour nous indiquer comment lancer l'expérience.

- Séquence 1 : introduction au front



Nous sommes dans un espace très sombre. Nous pouvons voir au loin, tout autour de nous, se détacher des éclairs lumineux cachés derrière des nuages de fumée. Des silhouettes semblent se détacher furtivement quand les éclairs illuminent les nuages de fumée, mais leur apparition est si rapide qu'on ne peut en être sûr. Des bruitages suggèrent la présence furtive de ces silhouettes, un peu comme dans les films d'horreur. On entend des bruits d'explosions étouffés, puis des gouttes d'eau qui tombent. Ces gouttes d'eau tombent en fait dans une grande flaque qui se trouve sous nos pieds. Nous nous tenons sur un petit caillebotis en bois au milieu de cette flaque d'eau. Des bruits d'eau, comme des pas, se font entendre quand Dan Carlin évoque les champs boueux et les tranchées.

La voix de Dan Carlin commence.

Someday we're going to be able to preserve memories, save them in a way where they can be incorporated into the history books and you can download them and then walk a mile in the moccasins of the people of the past. But there are good memories and then there are bad memories. And there's something fascinating isn't there about the most extreme memories of human history. If you could actually download a flashback of say the Western Front of the First World War it might be the most intense thing you could ever experience you would be present then for a war that was meant to end all wars supposedly, you would instead be watching modern warfare begin. That conflict marked the murderous dawn of an era were a mechanized, industrialized, inefficient 20th century dragged the old honorable glorious romantic 19th century across the muddy fields of Flanders and shot it in a trench.

Un jour nous serons capables de préserver les souvenirs. De les sauvegarder de manière à pouvoir les introduire dans les livres d'histoire et vous pourrez les télécharger et marcher un mile dans les chaussures des gens du passé.

Mais il y a des bons souvenirs, et il y a des mauvais souvenirs. N'y-a-t-il pas quelque chose de fascinant dans les souvenirs les plus extrêmes de l'histoire humaine / de l'humanité. Si vous pouviez télécharger un flash back, disons du front occidental de la Première Guerre mondiale, c'est la chose peut-être la plus intense que vous pourriez expérimenter.

Vous seriez alors présent dans une guerre qui était censée mettre fin à toutes les guerres. Mais à la place, vous seriez en train de regarder la guerre moderne commencer.

Ce conflit a marqué l'aube meurtrière d'une époque ou un 20ème siècle mécanisé, industrialisé inefficace a trainé un vieux, honorable, glorieux et romantique 19ème siècle à travers les champs boueux de la Flandres et lui a tiré dessus dans les tranchées.

- **Séquence 2 : dans les pas des soldats**



L'environnement change.

Une explosion a lieu en face de nous, le nuage apparaît, nous entendons le bruit. Elle est située au sol, à quelques mètres de nous. Elle permet d'éclairer l'environnement. Nous entendons un crépitement. Elle n'est pas animée, elle est comme figée mais il y a comme des jets de feu qui sortent de ce nuage de feu ou rentre à l'intérieur, on ne sait pas vraiment, et autour d'eux, des étincelles qui crépitent.

Le caillebotis s'allonge de plusieurs mètres, jusqu'à l'emplacement de l'explosion. Les planches apparaissent une par une, d'abord de couleur transparente puis elles semblent se solidifier. Cela donne l'impression d'une signalisation qui nous conduit vers l'explosion.

Autour de nous, des objets sont figés en suspension.

- Sur notre gauche, nous pouvons voir :
deux lettres, une sorte de montre à gousset, une photographie ancienne, un récipient en céramique, une pelle, une balle de revolver, un pendentif avec une croix...
- Sur notre droite :
une photo qui montre le portrait ancien d'une jeune femme, une autre photo, une pince, un carnet, des documents

La silhouette d'un soldat apparaît devant nous, sur le caillebotis, elle est noire.

La voix de Dan Carlin continue, pendant que la silhouette avance vers l'explosion.

When you're ready, if you were ready for even a simulation of what actual people went through, follow in the footsteps of the soldier in front of you as he stepped straight into the fire of the First World war.

Quand vous serez prêt, si vous êtes prêt, pour ne serait-ce même qu'une simulation de ce que de vraies personnes ont traversé, suivez les pas du soldat devant vous alors qu'il marche droit sur le feu de la 1ère Guerre mondiale.

Un mouvement de traveling se met en marche et nous fait avancer vers l'explosion, sur les pas du soldat qui finit par disparaître dans le feu.

La voix de DC se termine au moment où le soldat disparaît dans le feu, et où nous sommes nous aussi très proches.

Un fondu au noir fait disparaître la scène.

- **Séquence 3 : dans le ballon**





La séquence suivante s'ouvre, nous sommes dans une montgolfière, dans le ciel, au milieu des nuages.

Dans le ciel autour de nous, nous pouvons apercevoir d'autres ballons mais aussi des avions se pourchassant et se tirant dessus.

Sur le côté du ballon, une sorte de tablette est accrochée, sur le bord gauche du ballon. Des images, principalement des cartes animées défilent sur cette tablette qui est en fait comme un écran.

DC reprends :

The world was thoroughly nineteenth-century. At the beginning of this war you have French soldiers marching off to battle with a sense of romance expecting honor and glory and when these nineteenth-century troops wearing red pants and blue jackets with tails encounter 20th century machine guns and giant artillery pieces the French are torn to shreds.

Nobody had expected anything quite like this how could they ? Automobiles for example are new in the First World War, submarines that can travel them to the surface of the sea and attack shipping that's right out of a Jules Verne book, and how about the HG Wells like science fiction air machines that are filling the sky in numbers for really the first time ever ? This kind of mechanization and the growth of industry and assembly lines and factories will become the hallmarks of war in the 20th century but this is really the first time you get to see them.

The power of all this new weaponry and all the steel in the air make it suicidal for people to stay above ground and that's how you get the growth of these trenches, stretching all the way eventually from the mountains to the sea, across the entire western front. The terrain becomes hideous and gruesome and the artillery barrage has turned the landscape into a totally alien looking environment, like the moon, only weird. Some of the battles from this war are legendary meat grinders like Verdun or the Sommes, a months-long battle where the British attackers on the very first day suffered 58,000 casualties. The 3rd ether, often called Passchendaele, took that horrific Mordor-like hellish landscape and flooded it. It would double the normal rainfall just when you thought a combat environment couldn't get any more nightmarish impossibly, Passchendaele does...

Le monde était complètement 19ème siècle. Au début de cette guerre, vous aviez des soldats français marchant pour aller au combat avec un sens de la romance, s'attendant à trouver l'honneur et la gloire.

Et quand ces soldats du 19ème siècle qui portaient des pantalons rouges et des vestes à queue de couleur bleue, rencontrent les mitrailleuses du 20ème siècle et cette énorme, énorme artillerie, les Français sont déchirés en lambeaux.

Personne ne s'attendait à quelque chose comme ça. Comment auraient-ils pu ? Les automobiles, par exemple, sont nouvelles dans la Première Guerre mondiale. Les sous-marins, qui peuvent les transporter à la surface de la mer et attaquer les bateaux, sortent tout droit d'un livre de Jules Vernes. Et que dire des machines à air de science-fiction de HG Well qui remplissent le ciel pour la toute première fois.

Ce type de mécanisation et le développement de l'industrie, des chaînes de montages, des usines, deviendront les caractéristiques / la marque de la guerre du 20ème siècle.

Mais c'est la toute première fois que vous les voyez, la puissance de toutes ces nouvelles armes, et tout l'acier qui est dans les airs, rends suicidaire le fait de se tenir au-dessus du sol, et c'est comme ça que se développent ces tranchées qui s'étendent, des montagnes à la mer, sur la totalité du front occidental. Le terrain devient hideux et macabre (ou terrible, affreux) et le barrage d'artillerie a transformé le paysage en un environnement totalement alien comme la lune, seulement bizarre.

Certaines des batailles de cette guerre sont de véritables boucheries légendaires, comme Verdun ou la Somme, une bataille de plusieurs mois ou les troupes britanniques au tout premier jour ont connu des pertes de 58 000 victimes.

Le 3ème ?? souvent appelé Paschendale a pris ce terrifiant Mordor comme un paysage infernal et l'a inondé, avec le double de pluie juste au moment où vous pensiez qu'un environnement de combat ne pouvait pas être plus cauchemardesque. Impossiblement, Passchendaele l'a fait.

Détail de ce qui défile sur la carte :

D'abord une carte du front avec des drapeaux français qui flottent.

Puis des flèches sortent de derrière les drapeaux pour aller vers l'Allemagne, illustrant les propos de DC autour des troupes françaises au début de la guerre et en montrant leurs mouvements.

Puis les drapeaux et les flèches disparaissent pour laisser place à une image d'archive détournée et incrustée sur la carte, de soldats allant au front.



L'Allemagne se recouvre d'une sorte de nuage de fumée d'où sortent des tirs, qui se dirigent vers les soldats. Les explosions déchirent l'image de soldats et un nuage d'explosion rougeoyant vient recouvrir la totalité de l'image.

Ensuite, la carte réapparaît, un char apparaît en superposition, il semble sortir d'une tranchée ou arriver au sommet d'une pente. Le titre Machine of war apparaît en haut à gauche de l'image, avec des images d'archives épousant la forme des pays et montrant lesdites machines de guerre. Ce sont soit des vidéos soit des images d'archives animées qui défilent entre les frontières des pays.

Des flèches rouges laissant derrière elle des traces sanguinaires sortent de l'Allemagne pour se diriger vers le front.

Elles laissent ensuite place à une photo aérienne d'un terrain complètement miné par les obus, ce paysage alien, lunaire dont parle DC sur lequel s'affiche une grille, qui rappelle une carte géographique, peut-être un canva de tir.

Sur cette carte, qui reste figée pendant un moment, finissent par apparaître des lignes, qui retracent les frontières des pays, leurs noms s'inscrivent, la mer apparaît entre l'Angleterre et le continent. Puis, rapidement des lignes traversent le front de part en part, signalant les limites du champ de bataille, la zone la plus violente.

Puis, la photographie laisse la place à la carte vue précédemment, elle redevient beige. Les lignes deviennent rouges et en surimpression nous voyons des explosions puis des cratères d'obus apparaître et disparaître sur la carte.

Les lignes disparaissent et les points de repère des batailles de la Somme, Verdun apparaissent.



Une vague de sang recouvre ensuite la totalité de l'écran au moment où DC énonce le nombre de victimes de l'attaque britannique. Puis nous revenons à la vue aérienne avec le sol boueux. Dernière séquence, retour de la carte mais cette fois-ci c'est un focus sur Passchendaele, de nouveau des cratères d'obus.

Quand DC prononce les derniers mots de cette séquence, au moment où il dit juste au moment vous pensez Passchendaele l'a fait", nous sommes dans le noir total et cela dure quelques secondes, ce qui a pour effet de faire monter la tension.

- Séquence 4 : en 1ère ligne





La séquence commence dans le noir, avec des bruits d'explosions, de mitrailleuses et des cris. Puis l'environnement apparaît, nous en sommes en première ligne en plein assaut, juste à l'arrivée d'un boyau de communication et protégés par un gros tas de sacs de sable ou nous pouvons voir un périscope. Nous pouvons nous pencher pour regarder dans le petit miroir du périscope et voir le no man's land, avec un soldat couché derrière des sacs de sable, au fond, une église bombardée et les silhouettes de montagnes.

En face de nous, nous voyons plusieurs soldats monter au front et se faire tuer pour la plupart. Nous pouvons apercevoir un général, reconnaissable grâce à son chapeau.

A notre droite, au-dessus du boyau de communication, un tireur fait feu sur l'ennemi avec une mitraillette, il finit par se faire tuer également. Le boyau est entravé par de grosses planches de bois qui barrent le passage, nous pouvons voir quelques obus.

Derrière nous, la tranchée ne fait que quelques mètres, nous pouvons un mur de terre, auquel sont accrochés des rats. Au-dessus de la tranchée, nous pouvons apercevoir des barbelés, ainsi que des soldats aller au front.

Plusieurs avions passent au-dessus de nos têtes en direction de l'ennemi. Un soldat explose littéralement en plusieurs morceaux dans un bain de sang.

Les soldats se parlent entre eux, ils se motivent en criant "on peut le faire", allez les gars"...

A la fin de la séquence, ils sont tous morts.

Un fondu au noir termine la séquence.

- Séquence 5 : le poste de communication



La séquence commence par quelques secondes dans le noir. Nous entendons une porte qui s'ouvre puis la lumière arrive. Nous sommes dans un minuscule abri de terre dont quelques parois sont renforcées par quelques planches. L'abri est surmonté par des planches en bois. Le sol est fait de caillebotis. Un sac est accroché sur l'une des parois. L'abri est éclairé par une petite lanterne métallique sur une étagère et une ampoule électrique sur notre gauche.

Devant nous, un soldat blessé, genou à terre. Il est de dos, il semble souffrir mais il finit par se relever et passer la porte, avant de la refermer nous laissant seuls dans l'abri. Des rats courent sur le sol.

Au-dessus du soldat, il y a une sorte d'étagère, c'est là qu'est posée la lanterne métallique et à côté, une sorte de petite bonbonne non identifiée avec deux récipients en céramique, comme vus dans la séquence 2.

Sur notre gauche, sur une table en bois, un poste de communication. Le combiné est posé sur une carte ou il y a des taches de sang.

Nous entendons les tirs de mitraillettes, il y a des explosions qui font trembler les parois et tomber de la terre depuis le plafond.

Derrière nous, il y a un sac accroché à la paroi et un masque de dragon chinois.

Une voix sort du combiné, c'est celle de DC :

War correspondent Philip Gibbs described one of these artillery barrages as he witnessed and said : ough, then suddenly, as the [inaudible ...] it is absurd to describe it, no words have been made for modern bombardment of this intensity. One can only give a people an inaccurate notion of what one big shell does. When hundreds of heavy guns are firing upon one small Line of Land of ground, and shells and [...] all the description is futile.

They call this kind of shell a drumfire because the shell hits so rapidly that it sounds like a drumwar . Doesn't it ?

We'll only be here for a few minutes, find out if you were here for more than 24 hours, how do you think you'll be like when you came out ? Imagine you're enduring this sort of thing for months and can't just take the VR headset when you are afraid.

Le correspondant de guerre Philip Gibbs a décrit l'un de ces barrage d'artillerie auquel il a assisté et il a dit : et soudain, [...] c'est absurde de le décrire. Il n'y a pas de mots fait pour les bombardements modernes de cette intensité. On ne peut que donner à un peuple, une notion inexacte de ce que fait un gros obus. Quand des centaines d'armes ouvrent le feu sur une seule petite ligne de terre Toute description est futile/vaine. Ils appellent ce genre d'obus un tambour de feu parce que les coordonnées frappent si rapidement que cela ressemble à un tambour de guerre. Vous ne trouvez pas ? On ne sera ici que pour quelques minutes, mais si vous étiez là pour plus de 24h, comment pensez-vous que vous serez en sortant ? Imaginez que vous êtes là pour des mois et que vous ne pouvez pas enlever le casque VR de votre vue.

A ce moment, l'image disparu, un fondu nous met dans le noir total, les bruits d'explosions diminuent progressivement et la fréquence également, pour laisser place à bruit de fond qui ressemble à une large foule d'homme qui crient et un son similaire à un battement de cœur se fait entendre jusqu'à la fin de la séquence pendant que DC dit :

These artillery strikes drove people insane, the shockwave literally shattered your nerves. Remember something I don't care how bad it seems, on the Western Front, in the First World War things can always get worse, they can always get much much worse.

Ces frappes d'artillerie ont poussé les gens à la même chose, les ondes de choc vous ont littéralement brisé les nerfs. Rappelez-vous quelque chose, je me fiche de la gravité de la situation sur le front occidental pendant la première guerre mondiale, les choses peuvent toujours empirer. Elles peuvent vraiment vraiment vraiment devenir encore pire.

- Séquence 6 : Retour sur le front





Nous entendons la porte s'ouvrir, un bruit métallique suivi d'un grincement. Nous apercevons la tranchée et le no man's land. Des éclairs lumineux viennent illuminer les parois du poste de communication. Puis une transition avec un fondu au noir nous ramène dans une autre tranchée.

La tranchée est en partie dévastée par les bombardements. La paroi de droite est en partie éboulée, laissant entrevoir ce qu'il se passe derrière, le champ de bataille.

Nous sommes dans un recoin, à notre droite le panneau "to the fire trench" indique que nous sommes face à la tranchée de première ligne. En face de nous, sur la paroi de la tranchée à moitié éboulée, des planches de bois, un panneau "do not stand about here - even if you are not hit someone else will" (ne vous mettez pas debout ici, si vous n'êtes pas blessé, quelqu'un d'autre le sera). Un casque surmonte la tranchée, piqué sur un poteau de bois. Devant nous, un bras pends dans le vide, c'est celui d'un soldat mort dont le cadavre est couché sur une planche de bois qui jouxte notre tête.

Un char passe au-dessus de nos têtes. Un autre char passe devant nous, tente de passer par-dessus la tranchée, nous le voyons rester bloquer et se faire tirer dessus puis prendre feu. Un soldat sort du char, il est en feu, il tombe aux pieds du char, nous l'apercevons à travers le trou qui est dans la paroi. Il meurt.

La bande son commence par le bruit des chars, assez fort car un char passe au-dessus de notre tête. Puis, quand le char qui est mitraillé devient un peu étouffé, des bruits aigus sifflent dans nos oreilles.

- Séquence 7 : l'attaque au gaz



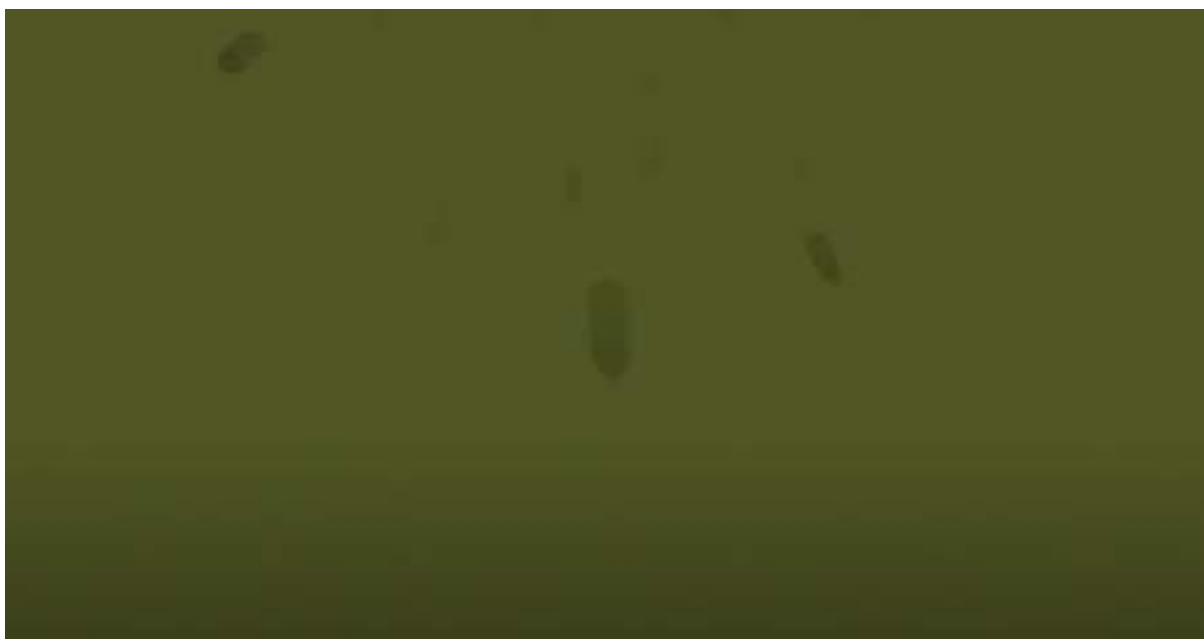
Un fondu au noir nous entraîne dans un autre endroit des tranchées. Nous sommes à un endroit où la paroi semble avoir été démolie. Sur notre droite, il y a un soldat mort dont le visage semble avoir été brûlé, qui ressemble plus à celui d'un squelette. Nous voyons aussi un tronçon de tranchée. Comme il fait relativement noir, nous ne pouvons pas en voir le fond.

Devant nous, le no man's land, des trous d'obus remplis d'eau et des soldats morts ou blessés. Nous assistons à une petite scène où un soldat tente d'en sauver un autre, il lui dit "donne moi ta main" puis "n'abandonne pas". Au même moment, d'autres soldats qui progressent sur le champ de bataille se font abattre. Nous pouvons voir au loin des lance-flammes.

A notre gauche, il y a une paroi qui nous empêche de voir ce qui se passe et nous pouvons voir le corps d'un homme et celui d'un cheval.

Une explosion laisse échapper un nuage qui semble être un nuage de gaz. Ce nuage recouvre en quelques secondes, la totalité de l'endroit où nous sommes, nous ne voyons plus correctement, nous voyons plus des formes et des silhouettes, des bouts de tranchée.

- Séquence 8 : le nuage de gaz et les obus



La voix de DC reprend :

You still can't visit some of these battlefields to this day even 100 years later they're still polluted with things like arsenic and Mercury and lead and oh yeah, millions upon millions of unexploded shells.

Vous ne pouvez visiter certains de ces champs de bataille jusqu'à présent, 100 ans après, ils sont toujours pollués avec des choses comme de l'arsenic, du mercure, du plomb et oui, des millions de millions d'obus qui n'ont pas explosé.

La bande son nous laisse entendre des cris ainsi que des sirènes au lointain.

A ce moment-là, le nuage a recouvert la totalité de notre champ de vision. DC continue :

De temps en temps, des membres des équipes de nettoyage sont encore tués par les détonations de l'une de ces vieilles munitions. Dans le ciel, à quelques mètres au-dessus de nos têtes, des obus apparaissent, ils sont figés en l'air. Nous prenons de la hauteur, comme si nous étions à nouveau dans le ballon qui s'élèverait dans le ciel au milieu des obus.

DC continue :

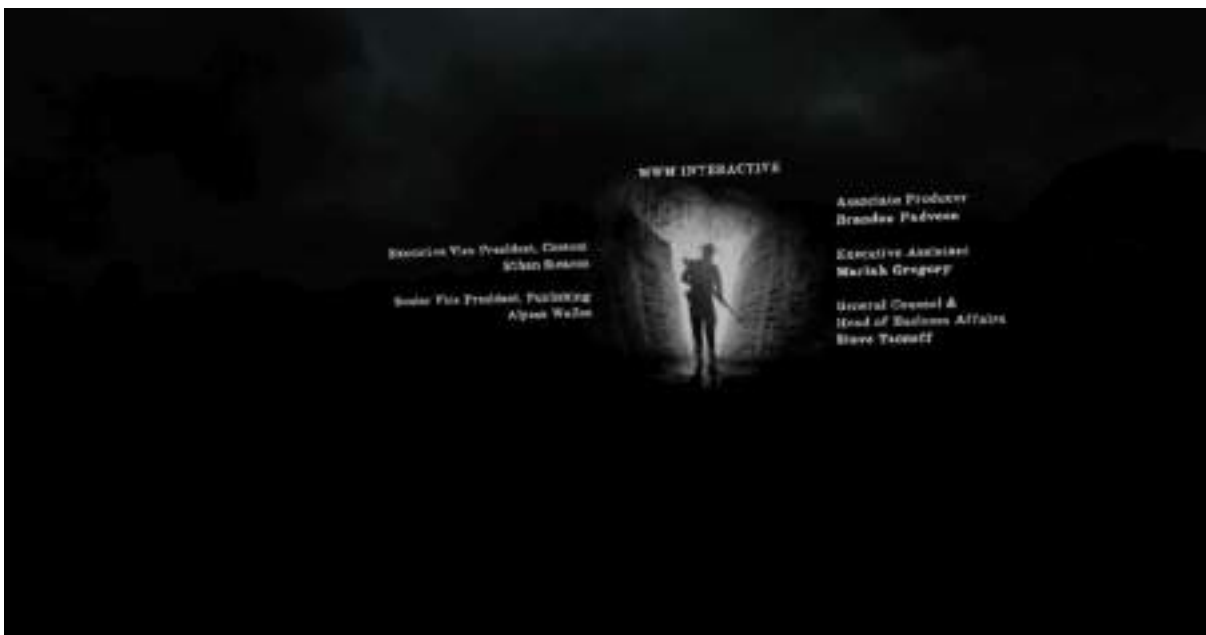
Every so often a member of the cleanup crews will be killed when one of these old munitions detonates. If a shell fired during the first world war kills somebody cleaning it up today, is that another first world war casualty ? In some very literal ways this war remains present in our lives and not just physically the collective psychological scarring that comes from surviving something like this can affect entire societies far into the future. The people who made it home from this war including soon-to-be world leaders like Churchill and Hitler experienced things that you just had the tiniest taste of, but they did it for real. And then somehow they had to move on and make the modern world. Maybe it helps us to better understand our times if we recall that they were built and nearly destroyed again in large part by a generation of traumatized survivors forever reliving an early 20th century nightmare.

Si un obus pendant la première guerre mondiale tue quelqu'un qui nettoie aujourd'hui, n'est-ce pas une autre conséquence de la première guerre mondiale ? D'une manière très littérale, cette guerre reste très présente dans nos vies et pas juste physiquement. La cicatrice psychologique collective qui vient quand on survit à quelque chose comme ça peut affecter des sociétés entières, loin dans le futur les gens qui ont vécu cette guerre, incluant de futurs leaders mondiaux comme Churchill et Hitler. Expérimenter les choses vous en donne un minuscule aperçu. mais ils l'ont fait pour de vrai. Et puis, d'une manière ou d'une autre, ils ont dû avancer et faire le monde moderne. Peut-être que cela nous permettra de mieux comprendre notre temps, si nous nous rappelons qu'ils ont, si nous nous souvenons qu'ils ont été construits et presque détruits à nouveau par une génération de survivants traumatisés revivant pour toujours un cauchemar du début du 20ème siècle.

A la fin de cette séquence, l'environnement disparaît dans un fondu au noir.

La bande son pendant tout le texte de DC est assez discrète, nous entendons comme une nappe métallique en fond.

- Séquence 9 : conclusion et générique



Nous sommes dans un espace similaire à la première séquence, quelques nuages de fumée blanche permettent d'entrevoir des silhouettes de collines ou de montagnes.

Une série d'images en noir et blanc, en style dessiné et non plus 3D, va apparaître avec les noms de l'équipe de production pendant que DC conclue.

DC reprends :

How do you describe the indescribable ? Sometimes it takes an artist, British Western Front soldier and painter Paul Nash, had a key eye for the landscape and tried to describe to his wife in a November 1917 letter, what a trip up to the front lines was like and what it had done to him. He wrote :” I shall not forget it as long as I live. I have seen the most frightful nightmare

of a country more conceived by Dante or Poe than by nature. Unspeakable, utterly indescribable, I may give you some idea of its horror but only being in it and of it can make you sensible of its dreadful nature we all have a vague notion of the terrors of a battle but no pen or drawing can convey this country evil and the incarnate fiend alone can be master of this war. no glimmer of God's hand is seen anywhere sunset and sunrise are blasphemous, they are mockeries to man. The rain drives on and the shells never cease. They alone plunge overhead tearing away the rotting tree stumps, breaking the plank roads, striking down horses and mules, annihilating, maiming, maddening, they plunge into the grave that is this land it is unspeakable godless hopeless. I'm no longer an artist interested in curious, I am a messenger who will bring backward from the men who are fighting to those who want this war to go on forever feeble, inarticulate will be my message but it will have a bitter truth and they have burned their lousy souls

Comment décririez-vous l'indescriptible ? Parfois il faut un artiste combattant britannique et le peintre Paul lash avait l'oeil aiguisé (key eye) pour le paysage, et il a essayé de décrire à sa femme dans une lettre datant de novembre 1917 qu'est-ce c'est que le voyage vers le front et ce que cela lui a fait :” je ne pourrais pas l'oublier tant que je vivrais, j'ai vu le plus effrayant des cauchemars d'un pays conçu plus par Dante ou Poe, que par la nature. Indescriptible/ ineffable. Totalement indescriptible. Je pourrais vous donner une idée de l'horreur mais mais seul le fait d'y être et d'en sortir peut vous faire prendre conscience de sa nature épouvantable. Nous avons tous une vague notion des terreurs des batailles mais aucun stylo ou pinceau ne peut transmettre ce pays. Le diable / le mal et le démon incarné peuvent seuls être maîtres de cette guerre. Aucune lueur de Dieu n'est vue nulle part. Le coucher et le lever du soleil sont blasphématoires. Ce sont des moqueries pour l'homme, la pluie continue et les obus ne cessent jamais. Eux seuls plongent au-dessus de la tête arrachant les souches d'arbres pourrissants, brisant le plan de la route, abattant les chevaux et les mulets, anéantissant les mutilations affolantes ils plongent dans la tombe qu'est cette terre. C'est indescriptible, impie, sans espoir. Je ne suis plus un artiste intéressé et curieux, je suis un messenger qui ramènera des hommes qui se battent à ceux qui veulent que cette guerre dure toujours. Faible, inarticulé, sera mon message mais il aura une vérité amère, et ils ont brûlé leurs âmes paresseuses

Retour au sas de départ.

Images du générique

- D'abord, une partie du visage du soldat que l'on voit sur l'affiche de l'expérience apparaît en face de nous. Nous ne voyons que son regard. L'image est accompagnée de la mention avec la mention 'Created by Dan Carlin'
- Derrière des barbelés, un homme qui tombe tête la première devant un char d'assaut. Mention : directed by Brandon Oldenburg. .
- Silhouette d'un soldat marchant dans une tranchée fusil baïonnette à la main. Mention des membres de MWM interactive
- Ballon comme celui dans lequel nous étions au début de l'expérience avec derrière lui comme une explosion. Mention : membres de Flight School Studio.
- Une paroi de planche de bois trouée. Mention : membres de Flight School Studio
- Une planche en bois en premier plan et la silhouette d'un avion en deuxième plan. Mention : membres de Flight School Studio

Interactivité

Dans la version sous casque uniquement, l'interactivité est limitée aux mouvements de tête sauf au lancement, ou dans le décor de lancement, c'est à nous qu'il revient de lancer l'expérience, elle ne se lance pas automatiquement toute seule comme c'est le cas pour d'autres.

Dans l'installation, l'interactivité est très présente. On peut toucher le décor virtuellement et physiquement, du moins une large partie des éléments. Le sol et les murs bougent, des ventilateurs simulent le souffle des explosions.

Cependant, l'interactivité ne sert pas l'histoire, puisqu'elle ne permet pas de progresser dans l'histoire, mais elle sert l'immersion, en renforçant le "sentiment d'y être".

Description du dispositif sémiotique : éléments iconiques, symboliques, visuels, sonores, spatiaux-temporels et interactions entre eux

- **Le récit et les environnements virtuels**

L'expérience nous place dans la peau d'un soldat mais avec un narrateur contemporain.

Chaque environnement virtuel est un décor, une illustration du récit sonore de DC. Le récit de DC laisse parfois la place au récit visuel et sonore, à l'immersion dans les tranchées pour illustrer la violence des combats et nous plonger totalement dans la peau des soldats.

L'imaginaire tient une grande place dans l'expérience qui se veut être comme un cauchemar, fait de souvenirs de guerre.

La première séquence est comme un mauvais rêve, nous sommes dans le noir, des bribes de fumée, des silhouettes furtives, des sons étouffés mais reconnaissables, font que nous avons l'impression d'être dans un rêve et sollicitent notre imaginaire du cauchemar et de la violence pour nous mettre en condition d'aller sur le front. C'est également le cas de la dernière séquence mais la tension est moins présente, nous sommes à la fin du cauchemar et la tension est aussi moins forte car nous avons traversé des épisodes particulièrement violents en comparaison. Certains environnements sont imaginaires, comme celui de la séquence 2, d'autres sont construits sur un mode de réalisme, comme les séquences qui se déroulent dans les tranchées. Ces environnements totalement imaginaires ou mi-réels et mi-imaginaires sont au service du récit.

L'environnement de la séquence 2 nous plonge comme dans la mémoire d'un soldat, avec des souvenirs qui flottent en l'air, matérialisés par les objets et le nuage de feu dans lequel plonge la silhouette du soldat. L'environnement de la séquence 8 est construit sur le même mode imaginaire, les obus qui sont figés en l'air semblent vouloir symboliser les souvenirs que les soldats ont des obus et les souvenirs de ces soldats qui sont figés dans le temps. Cela fait écho au récit de DC qui met l'accent plusieurs fois sur le traumatisme des soldats et donc, le fait que leurs souvenirs reviennent en permanence, figés dans le passé, des flashes, des images figés dans leurs mémoires et toujours présents.

Dans certains environnements, nous sommes à mi-chemin entre présent et passé. L'environnement est réaliste mais comporte une part d'imaginaire. C'est le cas par exemple de la séquence 3 qui se déroule dans le ballon, le décor est réaliste, le ballon est réaliste mais la tablette ou s'affichent les cartes et les animations ne l'est pas. Sur certaines photos d'archives

on voit bien une sorte de tablette, avec des cartes, mais il manque une partie du dispositif, à savoir le système qui permettait aux soldats dans le ballon de communiquer avec les soldats qui se trouvaient à terre.

Dans la séquence 5, le récit de DC semble vouloir s'incarner dans le passé, dans les tranchées, en sortant du poste de téléphone. C'est comme établir un lien entre le présent, l'utilisateur et le passé, les soldats.

L'accent est mis sur la violence des combats tout au long du récit et de l'expérience. Nous allons descendre progressivement sur le champ de bataille, d'abord en entrant dans le nuage de feu, puis en surplomb sur le champ de bataille, comme si nous étions entrés dans le nuage puis nous allons descendre en première ligne pour à la fin, remonter, en surplomb et sortir du passé presque comme nous y sommes entrés.

La montée de la violence est donc progressive. D'abord nous entendons et voyons quelques bribes d'images et de sons lointains, étouffés, peu visibles et peu audibles. Ensuite, nous plongeons dans l'imaginaire des soldats, avec ces objets qui flottent en l'air ainsi que le nuage de feu qui nous permettent de nous rapprocher un peu plus des combats et de la violence. Ensuite, nous nous trouvons en surplomb du champ de bataille mais nous ne le voyons pas directement, il est évoqué à travers les cartes que nous voyons, mais aussi par les avions qui passent dans le ciel en se pourchassant. Ensuite nous plongeons réellement dans les combats, en première ligne. Nous ne sortirons de cette violence que plusieurs séquences plus tard, ou nous reprendrons de la hauteur sur un champ de bataille que nous ne pourrons cette fois encore pas voir, masqué par le nuage de gaz, et nous sortons progressivement du récit, de la violence, des premières lignes avec les obus figés dans le ciel puis le sas de conclusion qui reprends celui de l'introduction avec l'ajout d'images et de textes supplémentaire. Les images qui nous sont données à voir, représentent toujours la violence des combats, les explosions, les morts mais elles nous en tiennent plus à distance, moins réaliste et plus sur le mode bande dessinée, en noir et blanc, elles se tiennent loin de nous et ne nous montrent que des petits bouts ciblés du champ de bataille.

Les transitions entre les différentes séquences et parties du récit sont travaillées, incarnées dans les tranchées. A la fin de la séquence 2, nous plongeons dans le nuage de feu. Symboliquement, nous plongeons dans le nuage pour arriver sur le champ de bataille, en surplomb, dans le ballon. La transition entre la séquence 4 et 5 se fait avec l'ouverture de la porte du poste de communication qui nous laisse entrevoir le champ de bataille. La transition entre les séquences 7 et 8, se fait grâce au nuage de gaz qui envahit notre champ de vision et permet de modifier l'environnement.

La bande son qui accompagne le récit de DC est également à mi-chemin entre imaginaire et réalité supposée. Dans les premières séquences, il tient la violence éloignée mais elle est bien présente puis plus nous progressons, plus elle est présente jusqu'à atteindre son paroxysme entre les séquences 4 et 7.

Certains éléments visuels semblent être là plus pour servir le récit et donner des informations supplémentaires aux utilisateurs. C'est le cas par exemple des panneaux indiquant la direction de la ligne de feu que l'on peut voir dans les séquences 4 et 6 car il n'y a pas d'intérêt à avoir un panneau indiquant un lieu où nous sommes déjà.

- **Les tranchées**

Dans l'expérience, la tranchée a plusieurs fonctions : illustrer le récit de DC, donner à voir les conditions dans lesquelles se déroulaient les combats

Les éléments de construction de la tranchée sont conformes aux tranchées d'époque, on y trouve tous les éléments fascines, planches de bois, tôle, sacs de sable.

L'immersion est à la fois dans l'environnement visuel et dans l'environnement sonore avec les bombardements violents, forts, assourdissants qui nous empêchent même parfois d'entendre correctement le récit de DC.

On pourrait dire que la tranchée est représentée de manière visuelle mais aussi de manière sonore. Le récit ne nous laisse pas imaginer une tranchée autre que la première ligne et dans un moment de calme. Elle ne montre pas le quotidien, les semaines d'attente mais uniquement les tranchées de première ligne pendant les combats.

Le récit nous propose plusieurs points de vue sur les tranchées de première ligne pendant les combats. Le premier point de vue, en première ligne avec face à nous les soldats qui montent sur le front, ici la tranchée est encore en état, malgré les poutres de bois qui barrent le boyau de communication elle est "entière". Le deuxième avec la tranchée de première ligne en partie détruite avec cette fois l'accent mis sur les chars puis un troisième point de vue nous est proposé, avec une tranchée en grande partie détruite, ce qui nous permet de voir ce qu'il se passe sur le champ de bataille, avec les chars détruits, les lance-flammes, les cadavres et deux soldats encore vivants. Puis, un troisième point de vue avec le nuage de gaz qui envahit totalement la tranchée et notre champ de vision. Nous les voyons se dégrader au fil de l'histoire, au fil du récit et elles nous laissent progressivement entrevoir la violence du champ de bataille jusqu'à nous mettre en face du no man's land, où nous voyons les cadavres, les chars en feu, les lance-flammes.

Thématiques abordées

- artillerie, bombardements et conséquences
- l'expérience du combattant pendant les combats

Réalité historique

Un certain nombre d'éléments relèvent bien d'une réalité historique. On sait que DC a passé des heures à faire des recherches à travers des livres scientifiques et historiques notamment, proposé plus de 20h de podcast et c'est ce matériau qu'il a fourni à l'équipe de production pour réaliser les environnements virtuels. Cependant, de nombreuses incohérences sont visibles si l'on étudie le dispositif, on peut donc se poser la question de savoir dans quelle mesure, malgré ses recherches, DC maîtrise l'histoire de la 1ère guerre et surtout de savoir le niveau de contrôle des environnements virtuels ?

- **Relevé des principales incohérences**

Séquence 3

Sur l'une des cartes que nous voyons défiler, Verdun est localisé en Belgique.



Sur la carte ci-dessous, issue du site internet de l'Historial de Péronne, nous pouvons voir les localisations exactes, qui ne sont pas celles présentées par War Remains qui place Verdun dans les environs de Ypres et Passchendaele.



Source : <https://www.historial.fr/historial-de-la-grande-guerre/dates-cles/cartographie-des-lignes-de-front/>

Nous pouvons aussi nous demander où est le système de communication qui permettait aux soldats qui se trouvaient dans le ballon de communiquer avec ceux qui étaient au sol. Ici, aucune

information sur la fonction de ces ballons qui étaient d'observer les positions ennemies, d'autant plus que nous ne voyons pas le sol depuis la nacelle.

Séquence 4

Dans séquence qui présente le premier point de vue sur une tranchée de première ligne, un certain nombre d'incohérences à relever :

- d'abord les murs de la tranchée sont relativement hauts. On peut éventuellement l'expliquer en se disant qu'on est au début de la bataille et que la tranchée n'était pas détruite. Mais en général, les tranchées de première ligne sont des sillons creusés dans la terre beaucoup moins élaborés que ce qui nous est présenté. Nous serions plus dans une tranchée de deuxième voire de troisième ligne.
- on observe des soldats qui sortent de derrière la tranchée pour aller sur le front, cependant les soldats sortaient principalement de la première ligne.
- de grosses poutres en bois barrent le boyau de communication, on peut se poser la question de savoir d'où viennent ces poutres en bois ? Leur agencement ne permet pas de dire qu'elles ont été mises en travers à cause d'une explosion d'obus, trop régulier et pas de destruction ou de dégradation des planches.
- le poste de mitrailleuse est à l'extérieur de la tranchée, en hauteur et pratiquement à découvert.
- on trouve trois obus dans le boyau de communication alors les obus étaient tirés depuis l'arrière du front et non dans la tranchée elle-même
- le panneau latrine est une totale incohérence. Le panneau semble indiquer le nom de la tranchée, comme ceux qui indiquent la direction du champ de bataille que nous pouvons voir dans les images d'archive et ici à la sortie du boyau de communication. Cependant, il semble difficile d'envisager qu'une tranchée porte le nom latrine d'autant que les latrines se trouvaient à l'arrière et non pas en plein champ de bataille.
- La position du panneau de signalisation vers la tranchée de première ligne semble fausse également, d'une manière très logique, il n'y a pas d'intérêt à mettre un panneau à l'entrée de la tranchée de première ligne puisque nous y sommes déjà. Cependant, on peut imaginer que ce soit une façon d'indiquer aux utilisateurs où nous sommes.



Séquence 5

Deux incohérences importantes :

- la présence d'une ampoule électrique alors qu'il n'y avait pas d'électricité dans les tranchées
- la présence d'un masque de dragon asiatique

La présence de la porte de l'abri est discutable, sur les photos d'archives et dans les informations présentées par les historiens et les musées que nous avons pu consulter, les abris sont ouverts quel que soit leur fonction et il n'y a donc pas de portes.



Séquence 6

Dans la séquence 6, on peut se poser la question de savoir où nous sommes exactement. Nous sommes en face de la première ligne, le champ de bataille est donc censé être face à nous, mais

les chars vont de gauche à droite. Dans l'espace qui nous laisse entrevoir le champ de bataille, à travers la paroi éventrée, nous voyons bien que les combats ont lieu à notre droite et non pas en face de nous.

D'autre part, nous sommes dans un recoin dont on se demande la fonction. Si ce recoin permet de placer l'utilisateur "à l'abri" et de faire passer le char au-dessus de sa tête ainsi que d'y allonger un cadavre dont la main pend sous nos yeux, on peut se demander s'il existerait réellement. La question se pose d'autant plus qu'il y a derrière l'utilisateur un panneau de signalisation indiquant la direction à prendre pour rejoindre la ligne de front.

Certains éléments cependant sont des éléments réels, à l'instar de ce panneau que nous pouvons apercevoir en face de nous.



Panneau issu des collections du Canadian War museum ⁹⁷

Toujours dans cette même séquence, la dernière vue que nous avons sur le champ de bataille depuis la tranchée pourrait être également questionné dans la mesure où :

- les murs de la tranchée notamment celui qui se trouve à notre gauche est particulièrement haut
- le champ de bataille est à la même hauteur que la tranchée, ce qui laisse penser que les murs de la tranchée ont été élevés et non pas creusés dans le sol.

⁹⁷ <https://www.warmuseum.ca/firstworldwar/objects-and-photos/equipment-and-vehicles/communications-equipment/?target=685>



Quelle représentation / présentation de la guerre ?

Totalement axé sur la violence de la guerre, des bombardements, le bruit, les explosions, le sang.

Structure narrative : linéaire, éclatée, mixte

Structure linéaire, on suit le récit du début à la fin.

Logique perceptive : sélective, globalisante, comparative

- Sélective : focus sur les bombardements, l'artillerie, l'expérience du combattant
- Globalisante : ces tranchées sont censées représenter l'ensemble des tranchées qui se trouvaient sur le front occidental
- Comparative : à travers les différents points de vue proposés en première ligne

Logique de représentation : classement, commentaire, substitut

- substitut des tranchées et du champ de bataille disparus / substitut symbolique, un pour tous
- forme de commentaire sur la violence des combats

Points de vue dans lequel est placé l'utilisateur

Il est tour à tour dans son propre rôle, observateur venu du futur et dans la peau d'un soldat. Toute l'expérience est construite autour de cette dualité et le récit fait sans cesse des allers-

retours entre les deux points de vue. DC s'adresse directement à l'utilisateur par moment, et à d'autres moments, l'utilisateur est totalement plongé dans la peau d'un soldat en première ligne.

Émotions mobilisées et ressorts émotionnels

L'appréhension, la peur, l'angoisse

Retours, commentaires des publics

Pas d'informations sur cette question de la part des concepteurs et du musée

Autres observations et remarques