



entre
les lignes

UNE EXPÉRIENCE
LUDIQUE ET
NUMÉRIQUE
DE L'HISTOIRE
DE LA RÉSISTANCE
ET DE LA LIGNE DE
DEMARCATIION.

SOMMAIRE

1. LE CONTEXTE
2. LE CONCEPT
3. LE JEU
4. LES SITES
5. LES PARTENAIRES

1. LE CONTEXTE

A l'orée du 80ème anniversaire de la libération, la quasi-totalité des personnes ayant vécu ce chapitre de notre histoire ne sont plus de ce monde et les outils de communication liés à sa diffusion (musées, livres, stèles commémoratives, etc) ne sont adaptés ni aux générations n'ayant pas bénéficiées d'une transmission directe de leurs aïeux ni à la révolution de la société de l'information que nous vivons depuis le début de ce siècle.



Pourtant, selon une étude de l'Ifop réalisée pour l'Observatoire B2V des Mémoires, **les Français estiment que la deuxième guerre mondiale est l'événement le plus important du XXème siècle.**

De la lutte contre le nazisme vont émerger les valeurs de citoyenneté, de démocratie qui dans une sorte de continuum de la Révolution française vont jeter les bases de la France actuelle et de l'Union Européenne. **La Seconde Guerre mondiale est véritablement la matrice du temps présent pour les Français d'aujourd'hui.**



”Le musée du futur sera émotionnellement intelligent. Et cela passe par des installations ludiques et participatives, des scénographies moins formalistes que le tableau sur le mur blanc, des bistros, des coins pour les enfants, la possibilité de bruir un peu. Les murs blancs sont une notion très XXème siècle, **il faut proposer quelque chose, de l’ordre de l’expérience, qui engage les spectateurs**“.

Wendy Woon, directrice de l’éducation au MoMA.



CULTURE • ARTS

Sélections



Partage



Expérience immersive et objets parlants : les musées innovent pour attirer un nouveau public

La crise sanitaire a obligé plus que jamais les lieux de patrimoine, dont le public ne cesse de vieillir, à sortir de la scénographie traditionnelle.

Par Cédric Pietralunga

Publié le 31 octobre 2021 à 07h00 - Mis à jour le 17 décembre 2021 à 18h28 · 🕒 Lecture 8 min.

Take Your Family on a Treasure Hunt With Geocaching

A game of hide-and-seek using GPS technology is a joyful distraction for many.



13h

"Géocaching" La chasse au trésor version 2021

2

C.Wormser, J.Delage,
L.Rouvray - France 2
France Télévisions



13 Heures

Édition du vendredi 9 avril 2021

Le géocaching est à la mode. Cette chasse au trésor participative, guidée par une application de géolocalisation, produit même des effets bénéfiques sur les commerçants locaux. Reportage dans la Creuse.

Fabienne Lahoche et son fils Marius sont partis à l'aventure, vendredi 9 avril, pour une chasse au trésor numérique. Téléphone à la main, avec leur position géolocalisée, ils cherchent des petites boîtes laissées par d'autres joueurs appelées "caches". Dans la zone de 10 kilomètres autour de chez elle, Fabienne voit que 18 balises sont à trouver, dont une près d'un joli moulin. C'est une manière pour cette mère de famille de découvrir sa région par le jeu "*et de faire marcher les enfants de manière ludique*". Munis d'un indice et d'une boussole, ils trouvent facilement le trésor. Marius a récupéré ainsi de nombreux badges qu'il a mis sur son sac à dos.

Le street art, nouveau facteur d'attractivité pour les territoires

Près de 200 festivals de street art se tiennent chaque année en France, signe de la démocratisation de cet art urbain depuis vingt ans. Les retombées économiques sont réelles, notamment sur le plan touristique.

 Lire plus tard

 Commenter

 Partager

Allier

Isère



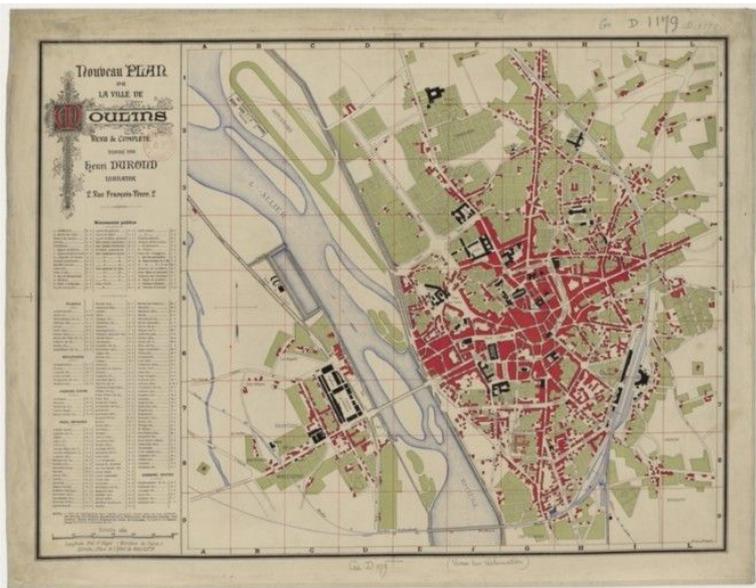
2. LE CONCEPT

Entre les Lignes propose de collecter des témoignages d'actes de résistance durant la deuxième guerre mondiale et de les transformer en une série de «treasure hunt» guidée par un smartphone. C'est une manière de raconter la grande Histoire en revisitant des destinées personnelles.

Le projet s'inscrit dans une démarche "Jouer - Apprendre - Réfléchir - Expliquer - Engager". Cette mise en situation, vecteur d'empathie et d'émotions, potentialise la transmission et la réflexion critique. Cette approche offre une alternative à l'enseignement académique en le rendant à la fois ludique et tangible dans un espace physique.



2. LE CONCEPT



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Les grands principes:

1. Les scénarios sont basés sur des récits de résistants ou de réfugiés authentifiés et localisés face aux régimes totalitaires durant le conflit.
2. Grâce à la réalité augmentée et à la présence d'interventions artistiques dans l'espace public, le jeu permet d'enrichir et d'aider à la compréhension de monuments et de stèles commémoratives.
3. Le processus de collecte de témoignages donne lieu à des événements ou des ateliers à vocation pédagogique. Avec la participation de public scolaire et d'associations locales, ce travail intergénérationnel de partage aboutira à la création d'œuvres collectives. Sous la direction d'artistes elles prendront la forme de fresques murales, de productions sonores ou de spectacles vivants.

3. LE JEU

Guidés par leurs smartphones, les joueurs partent en mission sur la trace de résistants dans des endroits emblématiques: par exemple suivre un passeur le long de la ligne de démarcation française.



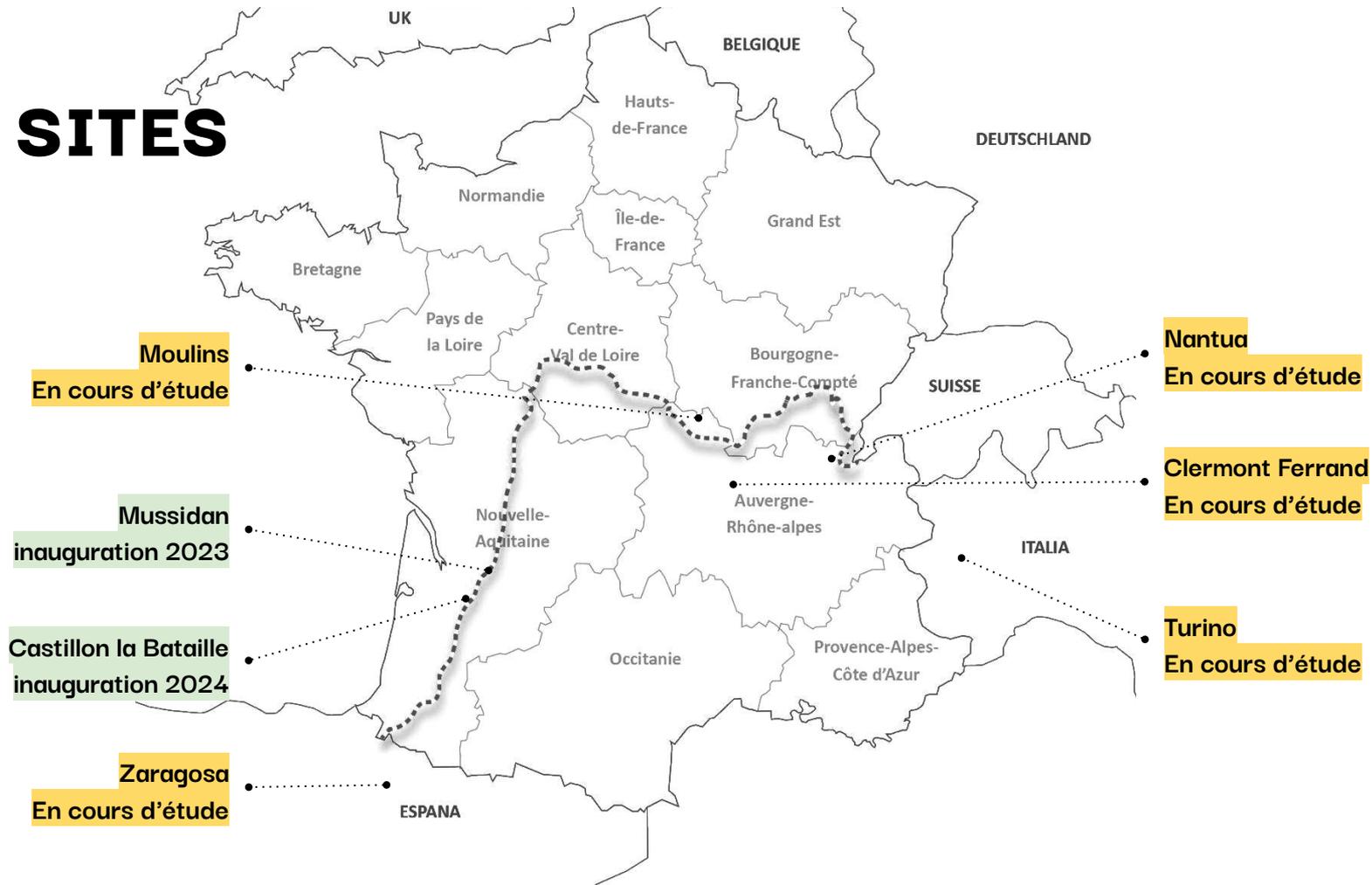
3. LE JEU



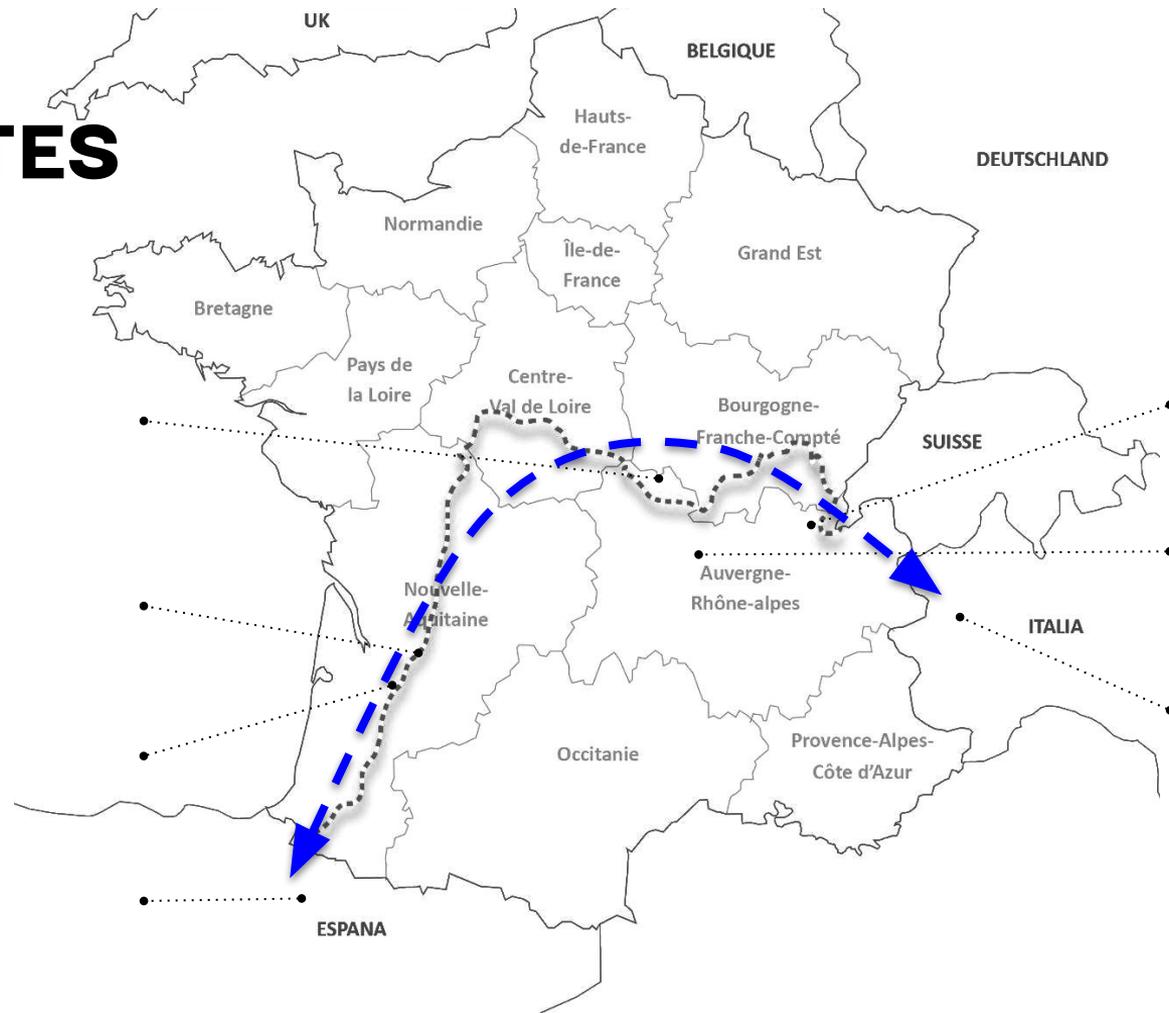
Le jeu en quatre points

1. À destination des familles et des publics scolaires, ces missions en 12 étapes permettront de vivre une expérience immersive et ludique.
2. Chaque mission comporte deux parcours: un "piéton" réalisable en deux heures et un "vélo" de 20 à 30 kilomètres (qui pourra être réalisé à pied pour les plus courageux).
3. Grâce à la fonction GPS et à la reconnaissance d'image, les participants partiront à la recherche d'indices qui seront dispersés aux alentours du site, mais reliés par un sens logique de progression
4. Pour favoriser la répétition des parcours, les indices seront régulièrement modifiés des lots seront à gagner (impressions type carte postale, posters réalisés par les artistes partenaires, produits locaux).

4. LES SITES



4. LES SITES



5. LES PARTENAIRES

- ❖ Collectivités
- ❖ Associations
- ❖ Historiens
- ❖ App Designer
- ❖ Artistes, créateurs sonores, spécialistes art urbain
- ❖ Scénariste transmédia.

Le Ghresac remonte dans le temps

🕒 Lecture 1 min

Accueil • Gironde • Castillon-La-Bataille





L'Histoire en Partage

Tourisme de mémoire sur la Seconde Guerre mondiale en Dordogne,
production d'ouvrages, conférences et projets mémoriels

Accueil

Mes visites guidées

Lundi

Mardi

Mercredi

Jeudi

vendredi

Samedi

Livres

Plus

Patrice Rolli

Guide, Historien, écrivain, conférencier.

Bonjour à toutes et à tous et bienvenue sur mon site L'Histoire en Partage.

Vous souhaitez découvrir l'histoire de la Résistance et des maquisards en Périgord d'une manière unique et originale ? Suivez le guide ! Je suis un historien passionné et un très bon connaisseur de ces sujets que je pratique sur le terrain depuis 20 ans. Fort de cette expérience, je vous propose de découvrir mes coups de cœur pour des sites et des histoires exceptionnels. Vous découvrirez alors que la réalité des événements dépasse souvent la fiction d'un roman.

Qui suis-je ?

Je m'appelle Patrice Rolli et je suis un historien périgourdin passionné d'Histoire depuis mon enfance et particulièrement par la période de la Seconde Guerre mondiale. Auteur d'une dizaine de livres sur le sujet, j'aime particulièrement le contact et me rendre sur le terrain pour rencontrer les témoins de l'époque et, désormais, leurs descendants qui m'ont accordé leur confiance. Depuis 20 ans, j'ai collecté des centaines de documents, essentiellement des photographies afin de préserver la mémoire d'événements qui disparaît avec le temps. C'est donc toute mon expérience et ma connaissance en la matière que j'aime vous transmettre lors de nos rencontres sur des lieux chargés d'Histoire, d'une manière simple et accessible, tout en partageant des moments de convivialité.

Au plaisir de vous rencontrer afin de vous faire partager ma passion et découvrir le patrimoine surré-



Diego Gaspar Celaya

 University of Zaragoza, Departamento de Historia Moderna y Contemporánea, Postdoctorate - Juan de la Cierva Inc. Fellow +1

 Military History +21

37-year old Spanish historian and researcher, specializing in Modern French, Spanish and European History, WW2, Resistance and Transnational War Volunteering; holding Ph.D., M.R. and M.A. in History Degrees. B.A. in Social Sciences. 11-years of experience in research, teaching and administrative positions. Extensive academic background in History combined with professional experience in Non-Profit Organizations collaboration. Native speaker of Spanish, bilingual in French, fluent English, basic Italian and Catalan.

COMMISSAIRE D'EXPOSITION : JULIEN BOUCHET



Professeur agrégé et docteur en histoire, Julien Bouchet enseigne en classes préparatoires et à l'Université de Clermont Auvergne.

Spécialiste de la République et des Résistances, sa bibliographie est riche de près de quinze ouvrages parmi lesquels *Les Justes d'Auvergne* (2015), *Résister à la Shoah* (2019) et *Présences juives à Clermont durant l'époque contemporaine* (2020). Professeur-relais de l'Académie de Clermont-Ferrand auprès du Centre culturel Jules Isaac, Julien Bouchet est en relation avec des institutions nationales (Mémorial de la Shoah, Fondation pour la Mémoire de la Shoah) et des partenaires régionaux (réseau Mémorha, D.R.A.C.) pour ses recherches.

Baludik, créateur de jeux de piste numériques !



BALUDIK C'EST

+200

CLIENTS

+2000

PARCOURS

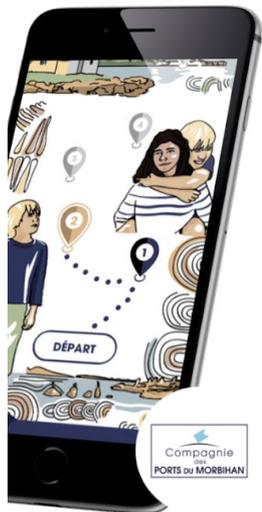
200

DESTINATIONS

+150000

TÉLÉCHARGEMENTS

NOTRE PORTFOLIO





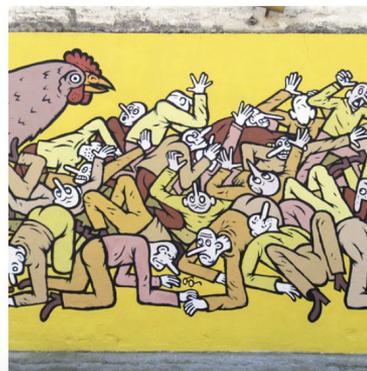
CAMILLE LAVAUD BENITO Le Consortium des Prairies



MUR FOU

espace public d'exposition

À propos [Facebook](#)



CONVERSATIONS DU MONDE

*Producing multimedia cross-platforms
to support cultural empowerment and
generate Conversations with the World*

ABOUT



Museo Diffuso
della Resistenza
della Deportazione
della Guerra
dei Diritti
e della Libertà

Corso Valdocco 4/A - Turin
info: +39 011 01120780
info@musediffusorino.it



Un musée atypique
aux
langages d'exposition originaux et
innovants,
diffuser la mémoire, l'histoire et les valeurs
de la Résistance et réfléchir sur le présent.

INFORMATION
GÉNÉRAL

LE
MUSEE

PORTAIL
ÉDUCATIF

PIERRES
DE DESOUCHE

DIRITTIBUS
LE MUSÉE POUR LA VILLE



"REPRISE RETOUR MOT MOT"

Écoles d'histoire orale



NOUVELLE EXPOSITION PHOTO I
"VIE PARTISANALE. PR..."



LE MUSÉE GÉNÉRAL DE LA
RÉSISTANCE EN 2022 A SI...

VIRTUAL REALITY EXPERIENCES

PRODUCING NEW WAYS OF DIGITAL STORYTELLING WITH MULTI-SENSORIAL IMMERSIVE EXPERIENCE
AND VIRTUAL REALITY, TO EXPLORE WORLDS, TRANSMIT KNOWLEDGE AND TRANSFORM PEOPLE.

ABOUT



PERÚ

Ministerio
del Ambiente



HELVETAS
Swiss Intercooperation



EXPERIENCES





Mathieu Reumaux

Head of strategic Design at Chazz. An NTT DATA Company

About



Actual Head of Strategic design of Chazz Madrid, one of the first end to end strategic design studio. Chazz is part of NTT Data group. NTT is a top 5 global business and IT services provider with 120,000+ professionals in more than 50 countries, and NTT Group, a partner to 88 percent of the Fortune Global 100.

Ex Studio manager of Chazz Lima and Ex-Strategic director of Designit Lima´s office, Designit is one of the most well known Strategic Design agency in the world. #strategicdesign
Co-Creator of one of the first international ethic fashion brand #fashionforgood
Co-Creator of one of the most disruptive social startup in social responsibility in South America (according to the BID) #socialtech #brandurbanism
Ex- Strategic advisor of Central, TOP10 best restaurants in the world according to Best 50´s #futureoffood

Lecture about #servicedesign in different education programs.

Mini bio <https://bit.ly/2SH1DEN>

Featured



Image



merging history, culture, art and technology: 3 key learnings.

The good, the bad and the ugly

COLLABORATING WITH AN ART MUSEUM IN A PUBLIC GALLERY

When used in combination with storytelling, technology can help devise solutions that bring people closer.

2

When faced with the power We must continue to embrace ambiguity and reformulate our concept of exhibition to help museums overcome new

Immersive storytelling and VR project from the most...

A voyage of discovery and entanglement through history,

Link



Service Design: Innovación en la experiencia de usuario [...]

Crehana

Aprende estrategias de Service Design para diseñar servicios centrados en las personas,

Image



Premio Nacional Ambiental 2015

Premio otorgado por el Ministerio del Ambiente del

6. FINANCEMENT

Les deux premiers sites (Castillon la Bataille et Mussidan) sont financés par l'appel à projet dont le projet a été lauréat: "Tourisme, culture et numérique de la région Nouvelle Aquitaine" ainsi qu'une participation complémentaire des communautés de communes et des villes.

Pour financer les projets en cours d'étude, nous allons postuler à l'appel projet de la commission européenne CERV-Remembrance ainsi qu'à des financements régionaux.



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

6. FINANCEMENT



CERV CITIZENS,
EQUALITY, RIGHTS
AND VALUES
EU funding programme

Call for proposals European Remembrance (CERV-2023-CITIZENS-REM)

Information session

European Education and Culture Executive Agency

7 March 2023

European Remembrance 2023 - 2024



**Democratic transition,
(re-)building and
strengthening society
based on the rule of
law, democracy and
fundamental rights**



**Strengthening the
remembrance of the
Holocaust, genocide,
war crimes and
crimes against
humanity to reinforce
democracy in the EU**



**Migration, de-
colonisation and
multicultural
European societies**



**European integration
and its defining
achievements**

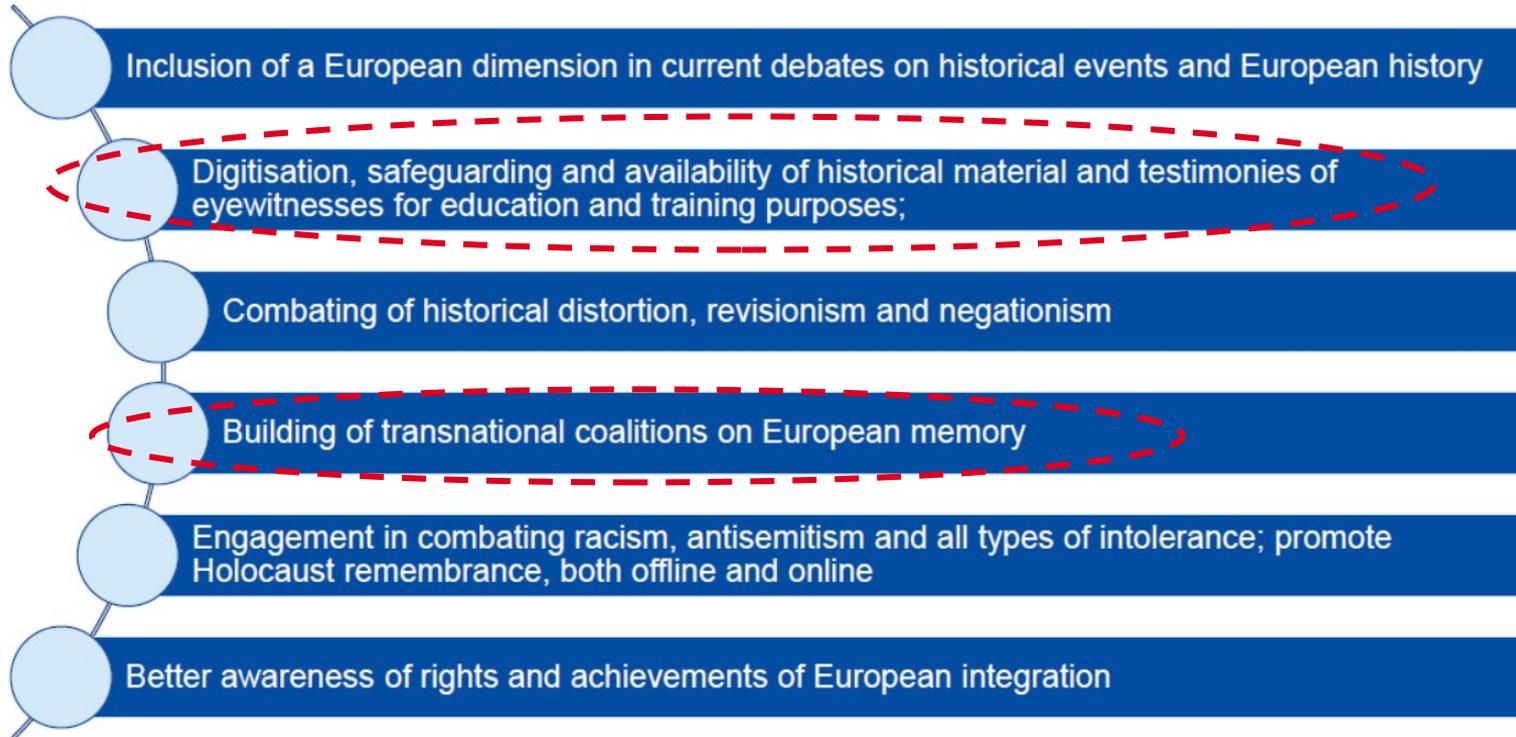


Priority 2 - Remembrance of the Holocaust, genocide, war crimes and crimes against humanity

- **Legacy of these crimes** requires continuous sharing and remembering as well as research to curb distortion → **universal and particular lessons** on human rights and combating antisemitism and racism
- **New ways of remembering** and educating about these crimes → developing networks of Young European Ambassadors to promote remembrance; testimonies
- **Countering historical distortion**, trivialization and denial
- **Digitalising historical material** and testimonies of witnesses for education and training purposes.
- **Organised opposition and/or resistance** from within society played a key role in fighting foreign occupation and/or overthrowing totalitarian and authoritarian regimes.



What should your project achieve?





entre
les lignes