

**LAURÉATS**  
**DES APPELS À PROJETS 2016 ET 2018**  
**« SERVICES NUMÉRIQUES INNOVANTS DESTINÉS  
AU TOURISME DE MÉMOIRE ET D'HISTOIRE »**

# Sommaire

Introduction .....	2
Lauréats 2016 .....	3
Lauréats 2018 .....	7

# Introduction

Le numérique constitue un levier majeur pour renforcer l'attractivité de l'offre touristique mémorielle des territoires et faciliter la compréhension des événements marquant l'histoire contemporaine. Le développement de dispositifs innovants de découverte du territoire et de médiation *in situ* constitue l'un des axes prioritaires de la politique de structuration du tourisme de mémoire, afin de positionner la France comme une destination de mémoire et d'histoire attractive auprès des jeunes publics et concurrentielle à l'international.

La direction des patrimoines, de la mémoire et des archives (DPMA) du ministère des Armées et la Direction générale des entreprises (DGE) du ministère de l'Économie et des Finances, en charge du tourisme, ont lancé en 2016 et 2018 deux appels à projets « Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire et d'histoire en France », qui ont recueilli 72 candidatures (projets innovants mis en œuvre par des structures extérieures ministère des Armées).

15 projets ont été retenus pour bénéficier d'un soutien financier, qui apportent une plus-value notable au tourisme mémoriel, en particulier pour l'accueil des jeunes publics. Ils sont présentés dans ce document.

# Lauréats 2016

## LE TIGRE VENDÉEN : CLEMENCEAU, L'HOMME ET LA GUERRE

Porteur du projet : Société Sky Boy

Sky Boy, une jeune start-up incubée au Welcome City Lab, a inventé et développé la technologie d'« Overlap Reality® », une nouvelle génération d'expériences immersives née du croisement entre art, technologie et scénographie territoriale pour permettre au visiteur d'un lieu d'augmenter sa conscience du territoire : en s'appuyant sur la réalisation de vidéos à 360°, cette technologie permet d'immerger un visiteur dans une narration qui se déroule à l'endroit exact où il se situe et à 360° tout autour de lui, où réel et virtuel se superposent parfaitement.



Crédits photographiques : Sky Boy

Présentation du projet :

Le Centre des monuments nationaux s'est associé à cette jeune entreprise, dans le cadre de l'appel à projets, pour faire découvrir l'intimité de Georges Clemenceau dans sa maison de Saint-Vincent-sur-Jard au cours d'une visite sur smartphones et tablettes. Grâce à la technologie développée par Skyboy, les visiteurs peuvent partager des scènes de vie du Tigre vendéen au cœur même de son ancien foyer. La narration se fait au travers de la reconstitution de petites scènes du quotidien de Clemenceau, qui mises bout-à-bout forment un parcours de visite au sein du monument.

Subvention attribuée : 20 000 € (versement DGE)

Liens : [www.maison-de-clemenceau.fr](http://www.maison-de-clemenceau.fr) / [www.sky-boy.com/realisations/clemenceau-le-tigre-vendeen](http://www.sky-boy.com/realisations/clemenceau-le-tigre-vendeen)

---

## PORTAIL MEMOSPACE

Porteur du projet : Réseau Memorha

Le réseau Mémorha regroupe, en Auvergne-Rhône-Alpes, des lieux et territoires dédiés à l'histoire de la Seconde Guerre mondiale ainsi que des chercheurs en sciences humaines et sociales. Ce réseau s'est donné pour mission première d'engager une réflexion sur les enjeux contemporains de transmission de l'histoire de la Seconde Guerre mondiale, sur les nouvelles formes de manifestations mémorielles et sur leur représentation dans l'espace public, à l'échelle locale (quartier, ville village), mais aussi à l'échelle régionale (territorialisation des mémoires).

Présentation du projet :

Élaboration d'un portail Internet, complété d'une cartographie interactive, permettant de référencer, de mettre en réseau les sites mémoriels et de structurer l'offre touristique et mémorielle de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DGE)

Lien : [www.memospace.fr](http://www.memospace.fr)

---

## MISE EN RÉSEAU DES SITES DE MÉMOIRE DE L'ARTOIS

Porteur du projet : Office de tourisme de Lens-Liévin

L'Office de tourisme de Lens-Liévin est compétent sur les 36 communes de la Communauté d'Agglomération de Lens-Liévin. Il anime et coordonne les missions d'accueil des touristes, de commercialisation des équipements, restaurants et hébergements du territoire et de promotion de la destination.

Présentation du projet :

Installation de bornes interactives au Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette (Souchez), le parc commémoratif canadien de Vimy et au niveau du Louvre-Lens, afin de proposer une solution d'accueil et d'information touristique « hors les murs » pour inciter les touristes à davantage d'itinérance et de capitaliser sur la forte fréquentation touristique de ces sites pour irriguer l'ensemble du territoire.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DGE)

Lien : [www.memorial1418.com/fr/centre-dinterpretation](http://www.memorial1418.com/fr/centre-dinterpretation)

---

## GRAVURES ET SCULPTURES DES SOLDATS DE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE DANS LES CARRIÈRES DU VAL DE L'AISENE – SALLE 3D

Porteur du projet : Communauté de communes du Val de l'Aisne

La Communauté de communes du Val de l'Aisne s'est vue confier en 2011 la compétence tourisme et a, à cette occasion, implanté l'office intercommunal dans le fort de Condé, à Chivres-Val. Depuis cette date, le territoire développe des projets pour la mise en valeur touristique de la destination. Le fort de Condé, géré par la Communauté de communes, se positionne aussi comme un lieu d'accueil privilégié au cœur du Soissonnais, dans la logique de mutualisation touristique.

Présentation du projet :

Pendant la Première Guerre mondiale, les soldats de toutes nationalités s'abritent dans les carrières locales. Coincés sous terre pour des périodes parfois longues, ils nous ont laissé de nombreux témoignages de leur passage. Inscriptions, gravures, sculptures nous rappellent leur nom, leur régiment, leur amour des femmes, leur humour malgré la guerre, leur attachement à leur cheval ou leur animal de compagnie...

Ces traces fragiles disparaissent progressivement et les carrières sont privées et trop dangereuses pour y pénétrer. Le fort de Condé présente aujourd'hui ce patrimoine grâce à une salle 3D dédiée aux gravures de soldats dans le Val de l'Aisne.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.fortdeconde.com/accueil/salle-3d](http://www.fortdeconde.com/accueil/salle-3d)



Crédits photographiques : Communauté de communes du Val de l'Aisne

## LES PUZZLES À HISTOIRES

Porteur du projet : Centre Juno Beach

Le Centre Juno Beach est le musée canadien des plages du Débarquement de Normandie. Fondé par des vétérans et familles de vétérans, la transmission de la mémoire fait partie de son ADN et la médiation en direction du jeune public est au cœur de la mission du musée depuis sa création.

Présentation du projet :

À l'occasion de l'exposition temporaire « De Vimy à Juno : histoire des Canadiens en France », le Centre Juno Beach a développé, avec la société Twelve Solutions, deux web-applications à destination du jeune public et des familles.

Cet outil de médiation interactif a pour objectif de relier de manière ludique l'histoire d'une nation et des territoires marqués

par la Première et Seconde Guerres mondiales, de la Normandie au Front Ouest. L'expérience est accessible par des tablettes, mises à disposition des groupes scolaires. Les élèves forment quatre équipes retraçant chacune l'histoire d'une famille ayant vécu les deux guerres. Ils doivent résoudre de nombreuses énigmes afin de récolter des pièces de puzzle qui représentent des objets ayant appartenu aux familles présentées.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.twelve.solutions/2020/03/flashback-projet-les-puzzles-a-histoires](http://www.twelve.solutions/2020/03/flashback-projet-les-puzzles-a-histoires) / [www.junobeach.org/fr](http://www.junobeach.org/fr)



Crédits photographiques : Centre Juno Beach

---

## REVIVEZ LE PREMIER COUP DE CANON DU DÉBARQUEMENT

Porteur du projet : Société Bluevista

Bluevista est une société de production audiovisuelle et multimédia spécialisée dans la réalisation de films, films d'animation 2D/3D, la création de bornes interactives et streaming live

Présentation du projet :

Réalisation d'une vidéo-mapping immersive dans la Batterie de Crisbecq, permettant de scénariser, grâce au procédé technologique de la réalité augmentée, le premier coup de canon du Débarquement en Normandie.

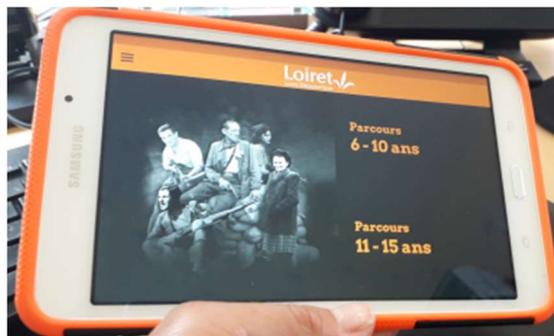
Subvention attribuée : 10 000 € (versement DGE)

Lien : [www.batterie-marcouf.com](http://www.batterie-marcouf.com)

## MISSION : RÉSISTER !

Porteur du projet : Département du Loiret

Depuis 2008, le Département du Loiret assume la gestion du musée de la Résistance et de la Déportation de Lorris, assurant ainsi sa pérennité et les missions liées à un tel musée (refonte du parcours scénographique, programmation culturelle, valorisation des collections, collecte des témoignages, rencontres intergénérationnelles...).



Crédits photographiques : Musée départemental de Lorris

Présentation du projet :

Élaboration d'un parcours de médiation ludique et immersif, à destination du jeune public du musée départemental de Lorris, pour comprendre la Résistance et l'Occupation dans le Loiret pendant la Seconde Guerre mondiale grâce à la poursuite d'un jeu de piste à travers plusieurs avatars.

Subvention attribuée : 15 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.museelorris.fr/2020-application-mission-resister](http://www.museelorris.fr/2020-application-mission-resister)

---

## TOURISME DE MÉMOIRE EN ARDENNES : TERRE DE BATAILLES, D'OCCUPATION ET DE RÉCONCILIATION

Porteur du projet : Conseil départemental des Ardennes

Le Conseil départemental des Ardennes porte de nombreux projets destinés à contribuer au développement et au rayonnement de son territoire. Les sites de mémoire participent pleinement à l'identité du territoire ardennais et constitue un vecteur important de développement culturel et touristique.

Présentation du projet :

Création de trois parcours de découverte interactifs s'appuyant sur le développement d'une application mobile, l'installation de beacons (petite balise Bluetooth) et de bornes, afin de mettre en réseau et valoriser les sites de mémoire du territoire tout en capitalisant sur la réouverture du Musée Guerre et Paix en 2017.

Subvention attribuée : 15 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.guerreetpaix.fr/en/node/93](http://www.guerreetpaix.fr/en/node/93)



Crédits photographiques :  
Conseil départemental des Ardennes

# Lauréats 2018

## 1917 BULLECOURT 360°

Porteur du projet : Communauté de communes du Sud Artois

La Communauté de communes du Sud Artois est composée de 64 communes. Elle s'insère dans un environnement particulièrement périurbain et rural, et aussi marqué par la Première Guerre mondiale. La Communauté de communes du Sud Artois est gestionnaire du musée Jean et Denise Letaille – Bullecourt 1917.



Crédits photographiques : David Quérin

Présentation du projet :

Création d'un dispositif d'aide à la visite s'appuyant sur une technologie immersive accessible sur des casques de réalité virtuelle, visant à offrir une meilleure compréhension de la bataille de Bullecourt du 11 avril 1917. Cet outil fera également le lien avec les autres sites et lieux de mémoires du territoire afin d'encourager leur découverte.

Subvention attribuée : 18 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.facebook.com/bullecourt1917/photos/2471526396292574](https://www.facebook.com/bullecourt1917/photos/2471526396292574)

---

## VISITE AUGMENTÉE DE LA BATAILLE DE L'OURCQ

Porteur du projet : Ask Mona

Ask Mona est une société spécialisée dans la création, le développement et la communication de chatbots (assistants virtuels conversationnels). La société agit principalement pour des institutions culturelles, patrimoniales et historiques. Elle compte parmi ses clients : le ministère de la Culture, le Centre des monuments nationaux, le Louvre, le Grand Palais, Paris Musées, le Grand Théâtre de Provence etc.

Présentation du projet :

Mise en place, avec le musée de la Grande Guerre de Meaux, d'un « chatbot » accessible depuis les réseaux communautaires et proposant une visite « augmentée » de la bataille de l'Ourcq, à travers l'obtention d'informations complémentaires telles que des documents d'archives ou des suggestions d'itinéraires sur le site.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.facebook.com/askmonaparis/posts/1515222538662699](https://www.facebook.com/askmonaparis/posts/1515222538662699) / [www.museedelagrandeguerre.eu](http://www.museedelagrandeguerre.eu)

---

## TABLE INTERACTIVE : HISTOIRE ET MÉMOIRE DES CAMPS DE PITHIVIERS, BEAUNE-LA-ROLANDE ET JARGEAU

Porteur du projet : CERCIL – Musée-Mémorial des enfants du Vel d'Hiv

Le Centre d'étude et de recherche sur les camps d'internement dans le Loiret (Beaune-la-Rolande, Pithiviers et Jargeau) et la déportation juive, créé en 1991, s'attache à approfondir et à restituer l'histoire de quelques 18 000 personnes qui ont été internées dans ces camps du Loiret. Il a ouvert, depuis janvier 2011, un musée-mémorial.

Présentation du projet :

Création d'un dispositif de médiation, en partenariat avec de jeunes adultes en insertion professionnelle dans le cadre d'un chantier-école soutenu par les acteurs publics locaux et avec l'expertise technique de la société Artefact. Ce dispositif consiste en une table interactive sur laquelle il est possible de déposer des objets créés en 3 D (personnes internées ou objets fabriqués dans les camps mais également ceux et celles qui sont intervenus pour soutenir voire sauver les personnes persécutées).

Ces objets en 3D une fois posés sur la table permettent de « lire » des contenus multimédias (sons, textes, images fixes ou en mouvement) réels (numérisés) ou créés à partir d'archives.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DGE)

Lien : <https://www.larep.fr/pithiviers-45300/actualites/une-table-numerique-pour-evoquer-l-histoire-des-camps-de-pithiviers-et-beaune-la-rolande-13560795/>



Crédits photographiques : Alexandra Derveaux

---

## DISPOSITIF DE MÉDIATION EN RÉALITÉ AUGMENTÉE ET MIXTE SUR LES CONFLITS MARITIMES MALOINS : DE LA LIGUE D'AUSBOURG À LA GUERRE DE SEPT ANS

Porteur du projet : Société Synergiz

Société basée à Saint-Malo, Synergiz est spécialisée dans la conception de solutions interactives et collaboratives. La société est reconnue comme l'un des pionniers français de la réalité mixte. Si elle déploie son expertise à l'échelle nationale, elle revendique son ancrage local comme l'un de ses principes fondateurs et contribue régulièrement et activement à la promotion de son territoire d'appartenance.

Présentation du projet :

Réalisation d'une expérience interactive en réalité augmentée et mixte permettant de découvrir une période de l'histoire de la ville de Saint Malo: de la Ligue d'Augsbourg (1686) à la Guerre de Sept ans (1756-1763). Elle est aujourd'hui disponible pour de nombreux visiteurs à la maison du projet du musée d'histoire maritime, quai Duguay Trouin à Saint-Malo.

Subvention attribuée : 20 000 € (versement DGE)

Lien : [www.synergiz.com/portfolio\\_page/la-machine-a-remonter-le-temps](http://www.synergiz.com/portfolio_page/la-machine-a-remonter-le-temps)



Crédits photographiques : Synergiz

## SEPTFONDS, UN CAMP, DES MÉMOIRES

Porteurs du projet : Mairie de Septfonds / La Mounière – Maison des mémoires de Septfonds

La Mounière – Maison des mémoires de Septfonds, équipement municipal, a ouvert ses portes en mai 2017. Elle reconstitue une grande part de l'histoire contemporaine du village et prend la forme d'un centre d'interprétation situé dans la maison d'un ancien ouvrier chapelier, résistant, mort en déportation. L'offre de la Mounière est centrée sur le concept de « déplacement de population et principe d'hospitalité ». Il permet d'évoquer des histoires douloureuses dans un esprit de discours positif et de valeurs constructives à destination du jeune public, puis, par extension et compte tenu des publics étrangers concernés par la thématique des camps d'internement, à des visiteurs venant de plusieurs pays.

Présentation du projet :

Réalisation d'une application numérique en réalité augmentée sur le camp de Judes, par des étudiants en licence d'histoire pour le fonds et par des élèves de BTS informatique pour la forme, encadrés par des professionnels. Ce dispositif a pour objectif de pallier l'absence de traces visibles et tangibles des événements et mémoires liés au camp de Judes et de valoriser les récits de vie et témoignages.

Subvention attribuée : 10 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.septfonds-la-mouniere.com/actualites](http://www.septfonds-la-mouniere.com/actualites)

---

## RÉSISTANCE EN POCHE

Porteurs du projet : Ville de Limoges – Musée de la Résistance

Le musée de la Résistance de Limoges, établissement culturel de la Ville de Limoges, retrace les faits historiques de la Seconde Guerre mondiale et particulièrement la Résistance, l'occupation et la déportation en Haute-Vienne.

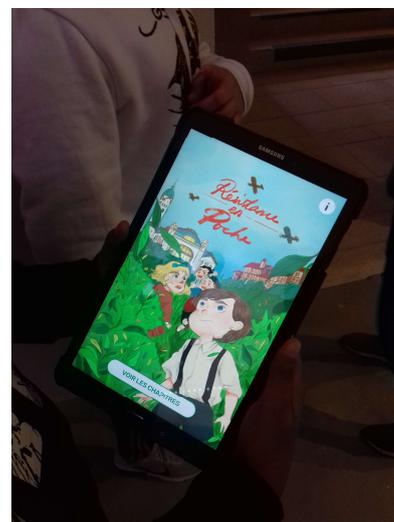
Présentation du projet :

Création d'une application mobile, « Résistance en poche », afin d'améliorer l'accueil des 8-13 ans en visite libre et leur faciliter la visite du musée de la Résistance de Limoges et la compréhension de l'histoire. Ce dispositif propose une histoire à suivre tout au long de la visite (une heure environ). L'avancement dans le musée via l'application est parallèle à l'avancement dans les dix séquences de l'exposition permanente. À la fin de chaque séquence, une question est posée pour vérifier leur bonne compréhension.

Subvention attribuée : 12 000 € (versement DPMA)

Lien : [www.limoges.fr/actualites/resistance-en-poches](http://www.limoges.fr/actualites/resistance-en-poches)

---



Crédits photographiques : Alexandra Derveaux

## UNE LUEUR DANS L'OBSCURITÉ

Porteur du projet : Société Odoxo

Odoxo est une agence spécialisée dans la création de contenus immersifs : vidéo 360°, visite interactive et réalité virtuelle / augmentée.

Présentation du projet :

Développement d'un parcours immersif dans le village d'Izieu en stop motion 360° afin de rappeler les faits de déportation et de résistance de ce territoire durant la Seconde Guerre mondiale. Ce dispositif innovant, utilisant à la fois la technique du lightpainting et la réalité superposée, permet d'offrir une nouvelle compréhension de l'histoire des enfants réfugiés dans la colonie d'Izieu. L'approche technico-artistique redonne vie aux lieux et offre ainsi des possibilités narratives pertinentes pour le tourisme de mémoire.

Subvention attribuée : 20 000 € (versement DGE)

*Ce projet est en cours de réalisation.*