



GRAND'HAM

un voyage dans l'histoire

Ce carnet de bord retrace l'évolution du projet **Grand'ham : un voyage dans l'histoire**. Il regroupe Apolline Muet et Laura Ollivier autour d'un travail commun sur l'histoire de ce village, des témoignages des habitants et à la découverte d'archives photographiques. Étudiantes à l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims, elles sont toutes deux en quatrième année.

Apolline y étudie le design d'objet et d'espace. Émerveillée par la période de l'enfance, elle l'exploite dans sa pratique du design et y voit un moyen d'inventer des objets ludiques et narratifs qui feront le bonheur de tous. Après avoir étudié l'art, Laura étudie le design graphique et numérique. Passionnée par la photographie, elle aime chiner dans les images du passé pour se les réapproprier et en créer de nouvelles. Leur intérêt commun pour les éléments du passé les a naturellement réunies autour de ce projet.

Le projet SEEIT — Séjour comme Expérience Esthétique, Inclusive et Technologique — est un programme développé par la Chaire IDIS en faveur du bien-être et du développement de l'autonomie des aveugles et déficients visuels. Le projet vise à développer l'accès aux loisirs, à la culture et à la création artistique pour les personnes ayant des déficiences visuelles dans un cadre adapté.

Pour une meilleure compréhension du projet, la construction de ce carnet se déroule autour des différents temps de travail, tantôt à Reims, tantôt à Grand'ham. Les pages bleues et jaunes permettront de vous guider au fil de la lecture.

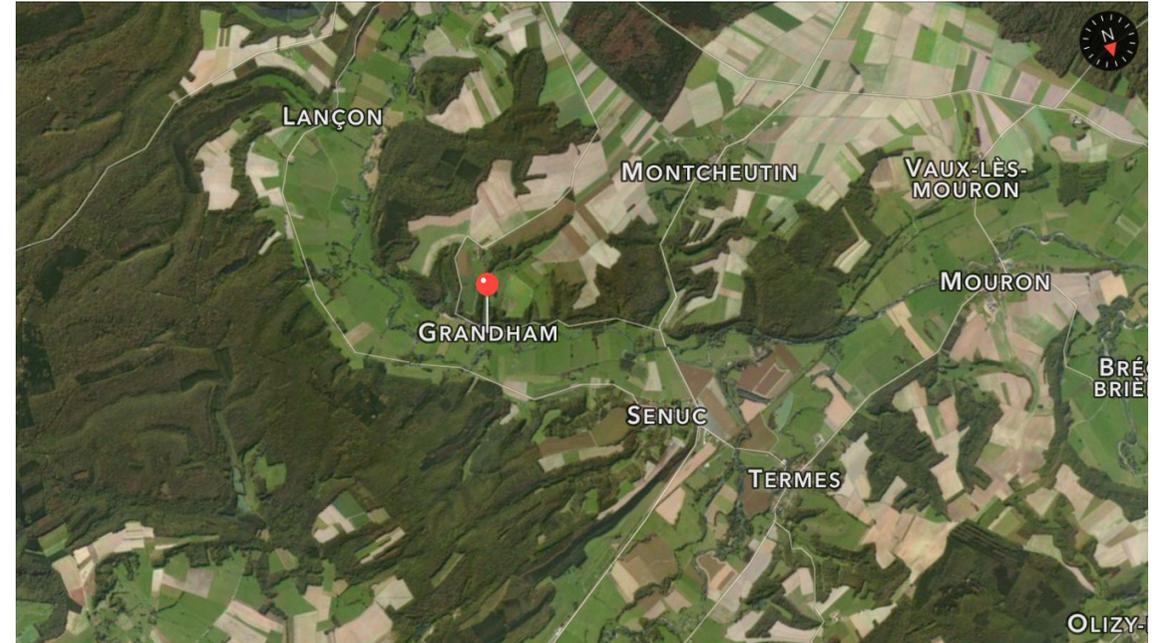
De plus, le récit d'Apolline est retranscrit en *rouge*. Celui de Laura est retranscrit en *bleu*. Les éléments communs aux deux sont en noir. Ce code couleurs vous permettra de comprendre au mieux le dialogue entre les étudiantes dans la mise en place de ce projet.

Intitulée Industrie, Design et Innovation Sociale (IDIS), elle est la première chaire de design créée dans une école supérieure d'art française - L'ESAD de Reims - est une plateforme créative, soutenue par la Région Grand Est et par le Ministère de la culture et de la communication.



Laura Ollivier (à gauche) et Apolline Muet (à droite).

**Jour 1 — lundi 7 mars 2016, Grand'ham.
Premier workshop.**



Dans la voiture direction
Grand'ham — vue satellite
d'une carte sur le téléphone.









Vue de notre arrivée
par la Rue principale de
Grand'ham.



15H30 : DISCOURS DU MAIRE

Lire Aussi, créateur du centre de ressources informatiques pour aveugles et amblyopes, situé à Grand'ham ouvert sur simple adhésion aux personnes privées, établissements, associations etc, qui en feront la demande.

Première réunion : Eladio, Maire de Grand'ham, nous présente le village et les communes en quelques mots. Claude et René sont aussi présents, habitants du village, ils représentent l'association Lire Aussi, partenaire du projet.

Grand'ham est situé en Argonne. Elle comprend 100 villages associés, soit 17000 habitants. L'Argonne est le plus grand regroupement de communes de France. Village de 57 habitants, soit 8 habitants au km², Grand'ham s'étend sur 600 hectares, dont 73 hectares de terrain communal. Ce village est une zone Natura 2000 et ZNIEFF (zone naturelle d'intérêt écologique, faunistique et floristique). Il y a une ainsi grande production céréalière.

Un parcours a déjà été fléché par une association dans le village, mais il n'y a que des petits panneaux en bois et un code couleur pas du tout adapté pour les non-voyants et malvoyants — surtout la route principale pas très passante, mais bien existante.

La période de chasse, très importante pour une majorité d'habitants, s'étend de début octobre à fin janvier.



16H45 : PREMIÈRE BALADE DANS GRAND'HAM

Une balade s'est organisée dans le village, dans le but de nous faire découvrir ce nouveau paysage qui s'offrait à nous. Nous en profitons pour simuler une situation de non-voyance en se bandant les yeux pendant la balade. Nous prenons avec nous un parapluie sonore : parapluie équipé d'enceintes pouvant accompagner et guider les déficients visuels. Quelles sont les sensations et émotions ressenties pendant cette balade ?

J'ai fait le test des yeux bandés avec deux autres étudiants de l'école : Camille et Clément. Camille a une écharpe sur les yeux, Clément se charge de la guider sur le chemin.

«On se repère avec le bord de la route.»

«Le changement de texture entre le goudron et l'herbe ou la boue, tu le sens avec le bâton.»

«Quand vous parlez toutes les deux autour de moi, ça m'aide à avancer. Tu arrives à te repérer avec le son, et restes dans la ligne droite.»

«Mais pourquoi tu fais des signes, ça sert à rien, elle voit pas!» «Ah, oui, tu as raison, mince...»

«Sur les petits chemins comme ça (chemins naturels avec de la boue), tu peux te repérer grâce aux rigoles sur les côtés.» «Mais c'est pas des rigoles, c'est des traces de roues!»

Après une balade de mise en situation avec les yeux bandés, nous discutons du parapluie sonore. Est-il légitime sur ce parcours? Pas sûr... On souligne l'importance du nombre de plans sonores que l'on a observés. Le parapluie pourrait servir d'outil de narration mais pourquoi pas plutôt penser au temps de contemplation avec des bornes d'écoute, un chapeau? Qu'il y est une interaction avec le son...



Nous faisons une première mise en commun de nos expériences.

On se pose la question de ce que les mal-voyants et non-voyants peuvent attendre d'un parcours. Quelle est la valeur qualitative de la promenade, est-ce vraiment intéressant de faire un parcours?

Nous parlons ensuite d'une expérience qui pourrait se dérouler dans le centre de ressources ou nous nous trouvons, une expérience dans un mouvement collectif. On souligne un terme essentiel, le rythme. Sans repère visuel, c'est lui qui va permettre de se créer un univers à soi.

La dernière piste soulevée et celle qui me plaît le plus, la bibliothèque de sons/histoires, des cartes de matériaux, la notions de jeu/le livre d'or audio, un dispositif interactif entre les différentes personnes qui se présentent au gîte.

Parcours sonores, bibliothèque de sons, mobiliers pour le centre de ressources..? Bof, bof. Je me retrouve pas vraiment dans ces idées de projet. Mais pourquoi aurais-je envie de venir en séjour à Grand'ham? Voyants, mal-voyants ou non-voyants, qu'est ce que Grand'ham peut apporter? J'aime l'idée évoquée du livre d'or, ou de cartes postales peut-être numériques... La notion de souvenir en bref.



Jour 2—mardi 8 mars 2016, Grand'ham. Premier workshop.

**10H30 :
PRÉSENTATION DU
PROJET PAR L'UTT**

Intitulée Université techno-
gique de Troyes (UTT),
cette école est l'un des
partenaires du projet.

Une séjour comme une expérience esthétique, inclusive et technologique en faveur du bien être et de l'autonomie. Son but est de développer l'accès à la culture et à la création artistique pour les personnes déficientes visuelles. Un séjour qui se doit d'être innovant, accessible, convivial, une démarche participative, appuyer sur la rencontre avec les habitants et les échanges.

Les divers axes de travail soulevés par l'UTT et son équipe:

- x parcours autour du gîte
- x espace d'accueil dans le centre de ressources
- x activités : chasse, pêche, pétanque...
- x pratiques créatives et esthétiques
- x souvenirs du gîte (cartes postales, livre d'or)

Une piste m'intéresse particulièrement, c'est celle de ce qu'on peut rapporter de ce séjour. On parle alors de carte postale sonore, de souvenirs. Je me dis que là on peut apporter cette notion de plan sonore que l'on a noté lors de notre balade hier — une carte postale narrative.

L'idée de cartes postales et de livre d'or revient. La notion de souvenirs.

Que ramène t-on de Grand'ham? Que reste t-il d'un voyage à Grand'ham? Comment adapter la carte postale, objet visuel, aux personnes mal-voyantes et non-voyantes?

Relief, taille, son, emplacement, couleurs, contraste... différents paramètres sont à prendre en compte pour adapter ces objets de souvenirs au handicap de la vue.

15H: RENCONTRE AVEC L'ÉQUIPE DE SAVS

SAVS, Service d'accompagnement à la vie sociale en région Champagne-Ardenne, sa mission est de contribuer à la réalisation du projet de vie de personnes adultes handicapées par un accompagnement favorisant le maintien ou la restauration de leurs liens familiaux, sociaux, scolaire ou professionnels et facilitant l'accès à l'ensemble des services offerts par la collectivité.

Visite du SAVS, accompagnants, mal-voyants et non-voyants. Après un petit temps de préparation des questions, il est temps de les rencontrer...

Plutôt en accord avec Laura sur l'envie de travailler sur le jeu et sur la carte postale sonore ainsi que sur les souvenirs, nous avons préparé nos questions ensemble.

Apolline est proche des pistes de travail qui me parle, nous préparons l'entretien ensemble.

Le souvenir.

La carte postale.

La trace.

Quelques pistes, et des premières interrogations.

A quels jeux vous jouer? Existe-t-il des jeux adaptés aux différents types d'handicaps de la vue? Avez-vous des envies de jeux?

Quelle est votre perception du relief, des différentes textures?

Quels souvenirs gardez-vous de vos vacances?— souvenir formel? Quel est la place du son dans votre quotidien?

Le son et le souvenir sont-ils compatibles? Est-ce qu'un son peut-avoir le rôle de « témoin de souvenir », comme la photographie engendre ce sentiment?



15H30: ENTRETIEN AVEC ÉLIANE

La première personne que nous rencontrons s'appelle Eliane, elle est aveugle depuis 6 ans. Nous sommes cinq étudiants, un peu stressés et un intervenant de l'université de Troyes. Nous nous lançons.

À quels jeux jouez-vous ?

Il y a des jeux de cartes adaptés aux mal-voyants les couleurs sont ou plus grosses ou avec des parties brailles sur les points. Qu'est ce qu'il y a d'autres comme jeux.. moi je sais que perso je joue aux échecs mais là après derrière il faut quelqu'un qui puisse annoncer, ou on a des jeux d'échec sur tablette qui parlent, ça nous dit les déplacements, pareil pour le jeu de dames. On joue entre guillemets au loto, avec des grilles adaptées écrites en braille et les jetons sont aimantés. Moi comme je ne suis pas très jeux (rires des étudiantes) non mais c'est la vérité hein, des jeux vidéos on en a deux, dont un qui s'appelle Blind Légend, c'est un jeu sonore sur le téléphone.

Ça consiste en quoi ?

C'est l'histoire d'un chevalier qui est guidé par sa fille et c'est par le biais du code tactile sur le téléphone qu'on se déplace.

À quelle occasion que vous avez découvert ces jeux sur le téléphone ?

Alors sur téléphone c'est un ami qui m'a envoyé un message en me disant tiens il y a un jeu pour déficients visuels qui vient de sortir si tu as envie d'essayer et effectivement moi qui suis non voyante je peux jouer avec, c'était plutôt une bonne expérience bien que je ne sois pas très jeux. Je pense que pour les plus jeunes ça peut être sympa, le site Eden Cast répertorie la plupart des jeux il va recenser toutes les différentes choses accessibles aux déficients visuels. Faut savoir que sur le téléphone on a beaucoup de choses pratiques, le braille on l'utilise très peu, y'en a très peu qui savent lire le braille hein..c'est plus très utile on a encore une fois des applis sur les téléphone qui sont ... qui nous donnent les couleurs, le gps qui va nous donner à deux mètres près l'entrée du magasin.. pourquoi s'embêter avec le braille ?

Vous voulez dire qu'aujourd'hui les jeunes n'apprennent plus du tout le braille ?

Alors on a un braille pratique, c'est dire qu'on va apprendre les bases du braille : les chiffres, les lettres parce qu'à lire le braille c'est pas facile hein ..En revanche les bases après ça permet par exemple au niveau administratif d'aller noter des dossiers. Moi je vois mes pochettes en cartons c'est très facile avec ma plaquette braille de noter les initiales et de retrouver rapidement mon dossier, c'est aussi bête que ça les chiffres c'est pareil.

Donc ça permet plus d'identifier quelque chose que de lire concrètement



Absolument ! ça sert à ça, parce que des livres en braille maintenant vous en trouvez plus tellement, maintenant ce sont des livres audio qui sont bien pratiques.

Vous pratiquez des activités sportives ?

Je joue à la pétanque, je fais du golf, je fais du tir à l'arc après toutes les activités je dirais de plein air, on a des problèmes au niveau des déplacements, dès qu'il y a du dénivelé, dès qu'il va y avoir des pierres.. dans les bois c'est compliqué, des racines d'arbres. Après on peut apprendre un parcours et le pratiquer sous différentes formes avec des arrêts où il va y avoir des choses sonores. Rajouter des informations sonores en plus du déplacements pour nous ça fait beaucoup car on est très concentrés sur nos déplacements.

Et comment ça se passe au niveau du golf ? c'est au niveau du son aussi ?

Alors pas du tout le golf il n'y a aucun son on a rien trouvé qui soit sonore, il nous faut quelqu'un pour nous orienter par rapport à l'objectif c'est obligatoire on a pas le choix. Contrairement au tir à l'arc ou on a une potence car la cible est fixe. (...)

Dans la pratique du golf, qu'est ce qui vous donne du plaisir, le geste, le son ?

Alors clairement déjà c'est l'aspect concentration sur les placements, sur l'objectif... moi ce qui m'intéresse c'est enfin... moi j'ai toujours tiré à l'arc depuis que je dois avoir dans donc c'est pas un problème, c'est juste une histoire de placement comme le golf. C'est un mouvement, avec des placements si derrière on a quelqu'un pour nous orienter à partir de là, c'est mon geste qui va faire le reste. Le geste se travaille, après il faut chercher la balle (elle rit) c'est tout. C'est la répétition du geste qui est intéressante car on arrive jamais à avoir un geste parfait si on y arrive une fois on le sent on le sait et c'est ça notre objectif c'est de réussir à avoir à nouveau cette sensation, parce que on le sait que la balle elle va bien partir !

(...)

On se posait la question sous quelles formes vous gardez les souvenirs quand vous partez en voyage, ou qu'est ce que vous rapportez ?

Alors déjà c'est très au niveau sonore ou olfactif, c'est évident quand je suis à la mer l'odeur ça fait beaucoup et le bruit des vagues et de l'eau voilà ce que je peux rapporter et ça, ça va me construire au niveau mental une image par rapport à ce que j'entends, je ressens et je sens. Après vous n'avez pas de chance je ne suis pas quelqu'un qui ramène, même quand je voyais bien je ramenaient surtout des images.

Est-ce que faire un enregistrement sonore d'un son serait l'équivalent d'une photo pour un voyant ?

Sincèrement moi je ne le fais pas ce qui est dans ma tête me suffit, alors peut être pour certains pays je peux comprendre que certains bruits puissent nous rappeler des choses précises, par exemple dans la jungle. Après moi je me construis une image avec mes souvenirs et aussi avec ce que l'on me décrit, il faut savoir que l'audio description c'est quand même très important !

Est-ce qu'une bibliothèque de sons par exemple des oiseaux liés à une description vous semblerez intéressante ?

Ha oui, j'aime beaucoup écouter les oiseaux donc c'est sûr ça serait intéressant.

Est ce que les tableaux en relief dans les musées représentent pour vous un dispositif intéressant ?

Ça dépend je pense à la sensibilité de chacun et ça va permettre à chacun d'imaginer ce qu'il a sous les doigts. Du coup respecter quelque chose de différents, contrairement au voyants qui voient tous la même chose, on va l'interpréter de manière différente. Après je pense que ce qui est intéressant c'est peut être aussi derrière l'histoire entre guillemets du tableau, qui me paraît importante. Encore une fois on a pas besoin de choses précises quand on fait une description souvent les gens essaient d'être très carrés nous on en a pas spécialement besoin. On a besoin des multiples descriptions de personnes, c'est ça qui est intéressant plutôt que d'avoir un truc fixe carré, en revanche il faut que ça soit imaginaire que ça nous laisse la possibilité de nous échapper d'imaginer aussi, ne pas nous bloquer l'imagination ça c'est important !!

(...)

Je pense qu'il faut travailler sur le contact avec l'extérieur du gîte en dehors du groupe qui va arriver car nous on se connaît, après c'est aller vers les autres et ça c'est important. (...)

Est-ce que vous utilisez des outils technologiques ?

Oui j'ai un iphone, un mac book. Siri est très pratique, mon calendrier, mes notes, mes rappels, mon gps c'est une appli très très précise, une application pour les couleurs, pour mes médicaments enfin tout ce qui a un code barre ça scanne et ça me dit ce que c'est le dosage etc. (...) (à ce moment là elle nous montre son iphone et la manière dont elle s'en sert, ça a l'air très intuitif elle fait glisser son doigt sur l'écran et les applications de manière très réactive parlent se décrivent, puis elle nous montre les différentes applications qu'elle utilise) On a une application qui est super bien ça s'appelle « be my eyes » c'est une application où ce sont des voyants qui vont informer les non-voyants via l'application. (...) donc voilà on a des applications qui nous rendent la vie beaucoup plus facile et surtout qui nous permettent d'être autonome parce que c'est ça qui est essentiel pour nous.



Jour 3 — mercredi 9 mars 2016, Grand'ham. Premier workshop.

J'ai été marqué par l'importance du récit et de la narration, de la pluralité des narrations même qui leur permettent en entrecroisant les récits de se créer leur propre image.

Le témoignage de cette dame est très troublant. Je suis impressionnée par son positivisme, son courage et ça grande volonté à être autonome.



Petit village d'une cinquantaine d'habitants, mais une grande histoire. Raconter ce village, donner à voir et à entendre ce que l'on ne soupçonne pas au premier regard.

On est donc parti sur la création d'une banque de données, en se basant sur nos 2 jours passés à Grand'ham. Nous avons eu l'occasion de partager de nombreux moments avec l'habitant en logeant et partageant les repas avec eux. Leurs histoires ainsi que leurs anecdotes nous ont marqués et surtout les habitants font l'histoire de Grand'ham.

La générosité et l'accueil chaleureux des habitants, nous ont poussées vers cette idée.

Quels souvenirs quand on part de Grandham? On vient passer quelques jours ici, en famille ou entre amis, mais on ne passe pas par la boutique de souvenirs avant de partir, on ne prend pas de photographies. Que reste-il?

Nous sommes donc partis à la recherche de ces données que l'on aimerait faire écouter aux futurs visiteurs de Grand'ham... Nous avons réussi à discuter un petit moment avec René, Claude (les membres de l'association Lire Aussi) et Éladio, Maire du Village. Notre première piste de projet est donc de partager la mémoire du village.

Nous sommes parties parler avec Eladio. Le début de la discussion s'est improvisée dans la salle des fêtes de Grand'ham et s'est terminée dans son jardin, où un passionné de l'histoire du village nous a gentiment invitées à admirer un de ses trésors...



Alors cette pierre là, elle était dans la maison. Quand je suis arrivé, j'ai refait le crépis, mais je l'ai laissée là. Intact. Et c'est donc de l'allemand. Quand j'ai acheté la maison, j'ai fait quelques recherches. Burgfriede, ça veut dire « paix du village », « paix du citoyen ». Le Burgfriede, c'est aussi dans le romantisme allemand, un thème qui revenait assez souvent, c'était l'endroit du donjon ou du château, où on l'on rentrait sans armes. C'était probablement un soldat qui était en convalescence ici, qui a sculpté cette pierre. Un hymne à la paix, ou au repos.

Des choses comme ça, on en retrouve quelques unes dans le village. Dans une grange, à l'anneau des vins, il y a une statuette, une vierge, qui a été sculptée pendant la guerre, par les soldats, pour s'occuper (de la même manière que dans les tranchés les soldats sculptaient du bois..).

C'est une pierre locale, c'est de la gaise.

Donc, on peut retrouver facilement des témoignages sur cette époque dans le village ?

Oui, oui. Regardez par exemple, en bas c'est l'Aisne, et en face, il y avait des troupes françaises qui étaient là. Mais ce n'était pas bombardé, parce que ici c'était la croix rouge.

(...) Petit moment d'égarement de la discussion sur la vue de nos chambres chez nos hôtes René et Alice.

En fait, le paysage est très variable. En ce moment, la rivière est très haute, quelques fois c'est un lac. La rivière monte de près de 60 centimètres parfois, et l'été par contre elle descend, et on peut même traverser à pied à certains endroits, par exemple.

Il y a l'histoire des châteaux aussi. On en compte deux ici. Il y a le bois de Lord, château occupé qui est récent. Les héritiers ont la vingtaine. Vous pourriez les rencontrer. Et puis, il y a un autre château, dont il ne reste presque plus rien. C'est le château à Charbogne. C'est une ferme fortifiée, on voit encore une petite tour. Les Charbogne, c'était une grande famille. Quand vous visitez la ferme, vous retrouvez les murs d'origine, même s'il y a eu beaucoup de changement depuis le temps.

Nous notons quelques points importants : des rencontres faites dans la journée, des sujets à approfondir pour notre projet, ce qui nous a marqué :

- × la légende du bois de Lord (tout le monde n'est pas d'accord), c'est un bois situé dans les hauteurs de Grand'ham
- × comment prononcer le nom de la ville : on mâche le ham ou pas... Plusieurs orthographes du mot pendant l'Histoire
- × le maire nous dit que si l'on veut des histoires il faudrait qu'on aille voir tout les anciens, car pendant la guerre de 14-18 c'est un village comme tout les villages du coin qui a été marqué par la guerre. C'était un village hôpital ce qui explique qu'il y ait des maisons qui datent du 18ème ou 19ème. Il y a beaucoup de villages dans le coin qui ont été rasés car ils étaient sur le front. Grand'ham était un front mais comme la croix rouge y était installée, il y avait beaucoup de petites maisons en bois qui étaient construites à la sortie du village où les soldats étaient en convalescence ce qui explique la conservation des vieux bâtiments.
- × Claude aurait des photographies de Grand'ham datant de la guerre où on voit le village et ses modifications
- × la mairie date de 1909, c'était le bâtiment principal du village depuis sa construction (différents rôles, également école)
- × les maisons neuves qui font parties de la reconstruction sont reconnaissables par leurs briques blanches, comme celle de René et Claude qui a été brûlée par les Allemands
- × exode de la seconde guerre mondiale, connue par des habitants actuels du village, la plupart du temps les gens d'ici sont partis en Côte d'or, à Bordeaux ou en Espagne...
- × Yvan et Claude Charbogne sont les deux personnes les plus aptes à nous parler de cette époque (des allemands qui sont restés dans les environs ou des descendants des militaires qui sont repartis, des filles du coin qui ont fréquenté des américains, des choses vécues. Durant la seconde guerre mondiale il n'y a pas eu de conflit sur place, les allemands ont occupés très rapidement et après c'était la libération, il y a eu des fusillades d'allemands, ils parlent de « tranche de vie pas toujours très drôles ».
- × Claude a une photo d'un jeune couple qui est passé par le village, l'oncle de l'homme avait été blessé et enterré au cimetière qui existait entre l'église et leur maison, ils ont pu reprendre le corps car il a été enterré avec ses habits de soldat et il est maintenant au Père La Chaise.

[Quelques minutes avec Monsieur le Maire, et René, Président de l'association Lire Aussi, permettent de se faire une idée. Destruction puis reconstruction après les deux grandes guerres, légendes et anecdotes... Comment allons nous pouvoir retranscrire ces histoires?](#)

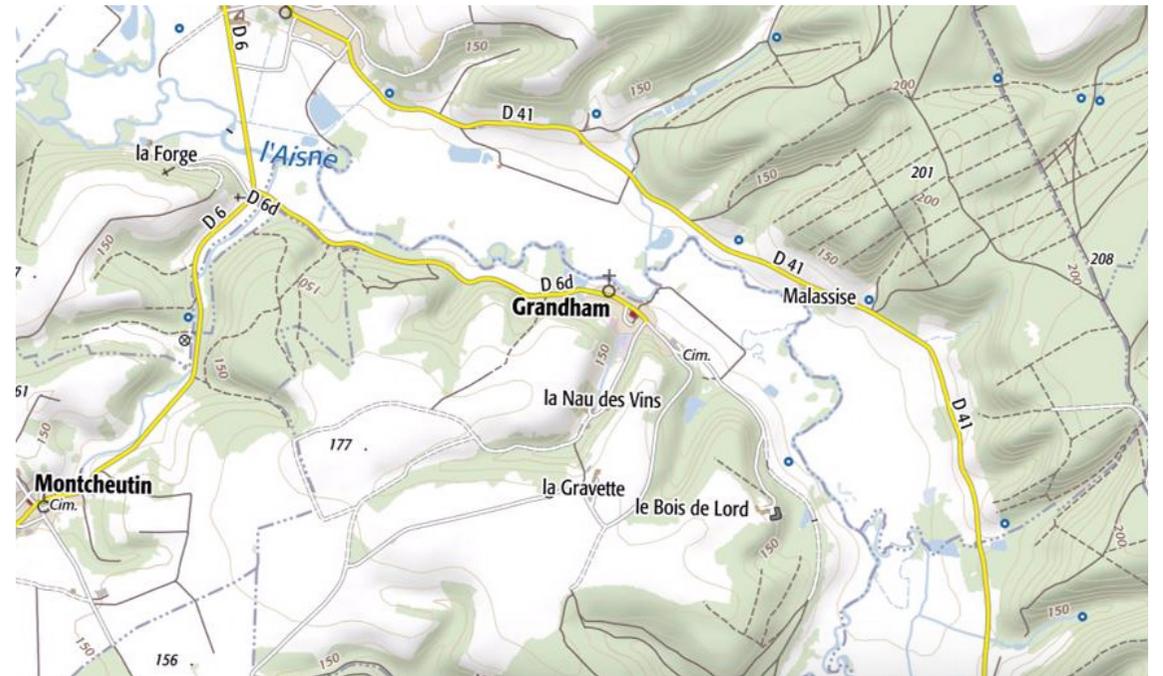
Semaine 2 — vendredi 25 mars 2016, Reims.



Carte de Cassini en couleur, issue de l'exemplaire dit de « Marie-Antoinette » du XVIIIe siècle. On peut observer au centre le village de Grand'ham, où l'apostrophe était alors un tiret. On note également la présence de La Gravette et du Bois de l' Or (aujourd'hui orthographié Bois de Lord).



Carte de l'état-major de 1820 à 1866 en couleurs.
On peut observer au centre le village de Grand'ham, où seul un espace séparait les deux entités du nom.
On note également la présence de La Gravette, du Bois de l' Or (aujourd'hui orthographié Bois de Lord) et de La Nau des Vins.



Carte IGN actuelle.
Depuis 1950, peu d'éléments
semblent avoir changés.

**10H :
RECHERCHES SUR
L'HISTOIRE DE
GRAND'HAM**

À notre retour à Reims, nous avons trié nos notes, et fait quelques recherches d'images sur Grand'ham.
Grâce au site «Remonter le temps» du Portail IGN, nous avons pu observer la transformation du territoire depuis le XVIIIème siècle avec la carte de Cassini, puis celle de l'état major de 1820-1866, celle de 1950 et enfin celle d'aujourd'hui. On note le nom des lieux-dit qui ont toujours existés.

Nous ait alors venu l'idée, de se servir des voix des habitants afin de retranscrire au mieux l'histoire de ce petit village. Pourquoi ne pas faire des interviews ? Nous aimerions aussi nous servir des photos datant de la guerre afin de pouvoir créer des récits fictifs autour de cette histoire. Et pour donner à voir tout ce contenu pourquoi ne pas faire une application ou bien un site que l'on pourrait consulter une fois sur place ?

- Dans un second temps nous avons mis au point les différentes pistes de recherches, ainsi que celle de notre méthode de travail :
- x faut-il les voix originales des habitants utiliseront nous le binaural (système de prise de son) ?
 - x où ferons-nous les interviews ? chez eux puisque que l'on va devoir créer un lien avec eux afin qu'ils se confient sur leur histoires
 - x lien entre narration photo, est ce que la photo doit être le support ?
 - x faudra-t-il une possibilité de zoom sur l'application pour les malvoyants ?
 - x notons l'importance d'avoir plusieurs descriptions pour une photo
 - x l'application se devra d'être visuelle et sonore
 - x nous devons étudier les différentes cartes
 - x faudra-t-il une voix off ? afin de lier les différents récits.
 - x comment trier les récits par lieux ? par thématiques ? par années ? par « personnes » ?
 - x peut-être penser à la possibilité d'avoir plusieurs entrée pour écouter les récits

Voici les pistes envisagées pour les différents récits :

- x les deux guerres « village hôpital »
- x étymologie prononciation de Grand'ham
- x lieux-dit : « la Gravette », « la Nau des vins » « la Marre »
- x les châteaux : « bois de Lord » « Charbogne » situé dans la rue principale de Grand'ham cf – CLAUDE C
- x la mairie
- x « les cimetières »
- x les différentes maisons et leurs objets historiques.
- x les lavoirs

Nous notons donc qu'il nous faudrait préparer des interviews « types », pour notre prochain séjour à Grand'ham. Mais nous nous posons également des questions à propos du lieu où pourra se trouver ses ressources ? Peut-être dans le centre de ressources, ou bien sous forme de bornes situées près des lieux. Mais cela voudrait dire que l'application pourrait s'utiliser dehors et dedans, peut-être est-ce un peu compliqué....

L'ensemble des images récoltées sont consultables dans le livret ci-joint.

**13H :
QUELQUES
PHOTOGRAPHIES...**



Semaine 3 — lundi 28 mars 2016, Reims.



Nous allons imprimer toute notre récolte de photographies, afin qu'elles nous servent lors des entretiens pour peut-être débloquer la conversation ou rappeler des souvenirs... être une matière à discuter.

De retour à Reims nous avons un débriefing avec l'ensemble de l'équipe qui nous suit sur le projet.

Nous leur expliquons que nous souhaitons travailler autour d'une application qui retranscrirais l'histoire de Grand'ham.

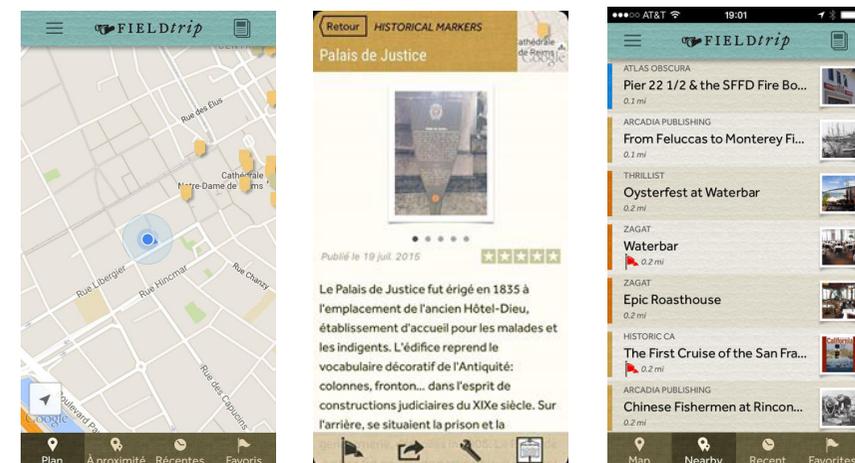
Ils nous suggèrent que peut être ce pourrait être un objet qui prend vie hors du lieu, peut être une version raccourcie, qui peut être utilisée en amont de la visite.

Il nous faut :

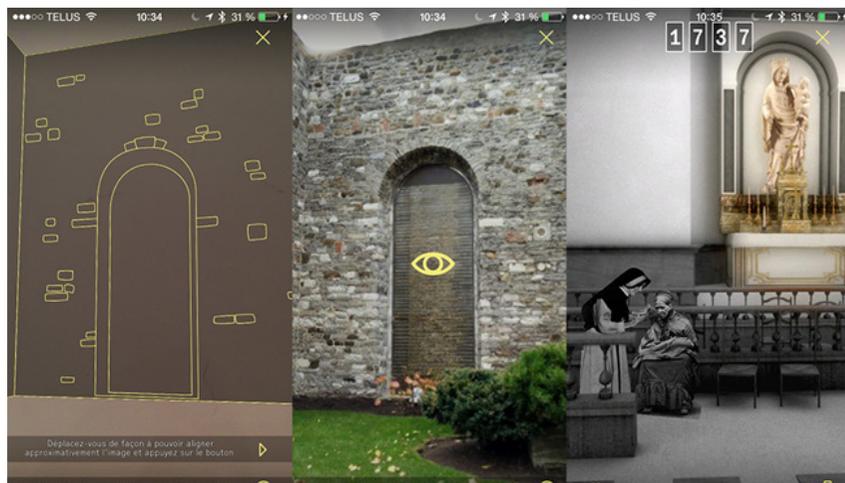
- × nous focaliser sur la guerre 14-18 rester dans un thème
- × réfléchir à 2 niveaux (évolution de l'application)
- un avec deux ou trois histoires pour préparer le voyage
- sur place un deuxième niveau de l'information, descriptif des bâtiments?
- cf. les émissions Arte etc les images qui se construisent petit à petit «une image interactive et sonore»
- × réfléchir à un travail d'archivistes, dialoguer avec les différents visuels pour donner du sens à l'image
- cf : la poésie de Anna Belverd
- les ateliers de création radiophonique <http://www.franceculture.fr/emissions/atelier-de-creation-radiophonique-10-11>,
- × mêler nos enregistrements pour créer des sortes de pauses dans le récit, descriptions loufoques
- × imprimer les photos pour préparer les interviews

Nous effectuons une recherche sur les applications relativement similaires, c'est-à-dire sur le tourisme, les applications guides, où sur les mémoires d'un lieux... Nous en trouvons plusieurs :

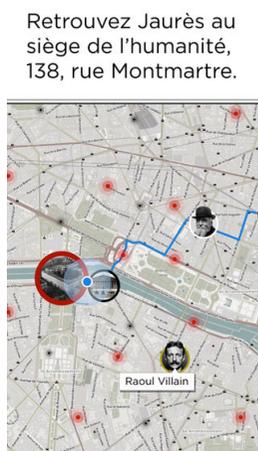
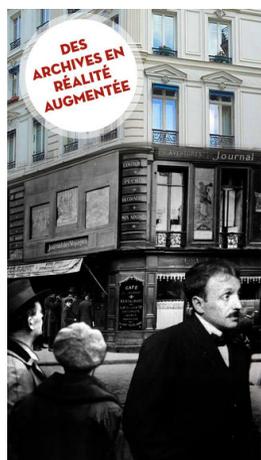
Application FIEL trip



Application Montréal en histoire



Application Jaurès



ORATEUR DE GÉNIE
Depuis les travées de l'Assemblée, Jaurès s'impose comme un orateur d'exception.

Retrouvez Jaurès au siège de l'humanité, 138, rue Montmartre.

De: Claude CHAILLIE
Objet: Grandham envoi 1-2
Date: 28 mars 2016 16:10:18 UTC+2
À: apolline et Laura
Répondre à: Claude CHAILLIE

Bonjour Apolline

Quelques photos en 2 envois. Lors du deuxième séjour vous pourrez voir d'autres photos et les récupérer si elles vous intéressent.

Photo 1 Le village à cette époque
Photo 2 Le village occupé par les allemands
Photo 3 Le Bois de Lord
Photo 4 L'Hôpital du Bois de Lord Le village entier était un hôpital de Guerre

Photo 5 L'église et le cimetière derrière le mur
Photo 6 Les tombes allemandes derrière l'église
Pièce 7 Récit de la découverte et de l'identification du Lieutenant X.

Si vous le désirez, suivant vos besoins nous pourrions compléter cet envoi par une visite des vestiges dans le village.

Amitiés.

L'ensemble des images récoltées sont consultables dans le livret ci-joint.



L'ensemble des images prises le 5 novembre 1920 sont consultables dans le livret ci-joint, pages 37 à 39.

Le 5 novembre 1920, nous allons à Grandham dans les Ardennes visiter les fosses où sont enterrés les combattants des derniers mois de la guerre ; une équipe, composée de deux soldats français de la classe 19, [REDACTED], et de quatre Chinois, procède à l'ouverture de la tombe n°127 du cimetière.

Au bout d'un quart d'heure de travail, un Chinois met au jour un écusson de drap bleu foncé avec les lisérés rouges et jaunes des Cuirassiers à pied français. Les soldats français prennent les outils en main, et l'un d'eux découvre la manche droite d'une vareuse en drap bleu horizon, portant deux galons d'argent de lieutenant. Puis, apparaît le dos d'une capote de soie bleue. Le corps, qui avait été jeté à plat ventre, est retourné et le devant des vêtements apparaît encore en bon état de conservation. La vareuse boutonnée porte les rubans de la Légion d'honneur et de la Croix de Guerre. Une fois déboutonnée, elle laisse voir une chemise bleue puis un gilet de flanelle que Madeleine reconnaît pour avoir été confectionné par elle-même avec des boutons spéciaux en porcelaine et la marque H.P.

Le col de la vareuse porte les écussons des Cuirassiers à pied français, bleus avec lisérés rouges et jaunes. La vareuse est en assez bon état pour pouvoir être reboutonnée. La silhouette du corps, très grand, allongé est très reconnaissable. La tête du Lieutenant est dégagée de la terre : la mâchoire correspond parfaitement à la fiche dentaire établie par le docteur Tireau, dentiste de la famille. La culotte en whipcord bleu, lacé et non boutonnée aux jambes, très caractéristique, est encore très reconnaissable. Une des poches contient un petit étui en cuir renfermant un petit chapelet d'argent donnée par Madame [REDACTED] au Lieutenant [REDACTED]. Le corps du Lieutenant avait été jeté à plat ventre sur les corps de deux artilleurs allemands en uniforme ; la tête était à la place où auraient dû être les pieds. Ceux-ci avaient été dépouillés de leurs chaussures. En dessous des deux artilleurs allemands se trouvait un cercueil contenant un militaire allemand.

Le corps du lieutenant ainsi identifié d'une façon absolument certaine a été exhumé et mis avec un linceul dans un cercueil provisoire.

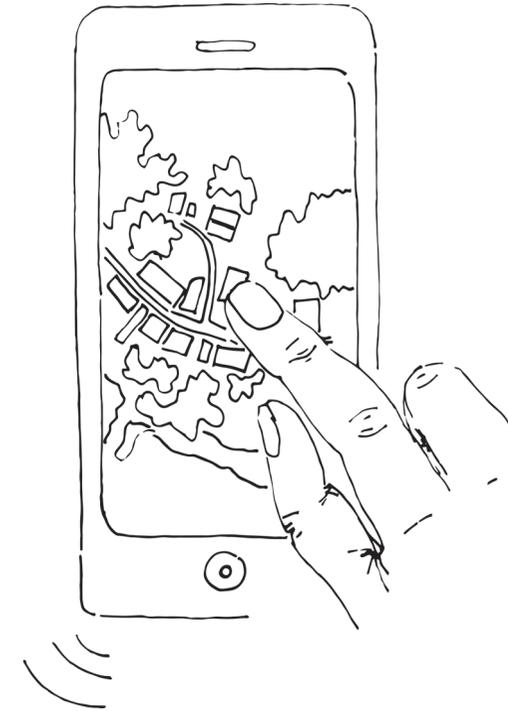
Après une cérémonie religieuse à l'église de Grandham, il a été déposé dans le cimetière situé au nord de cette église, à côté de deux soldats français, en attendant son transfert à Paris.

Nous avons continué notre travail par rapport à plusieurs points.

Pour le principe de l'application nous pensons partir sur une interface avec une carte de Grand'ham, trois façons de l'utiliser :

- × la première : en amont du voyage l'application permet d'écouter une sorte de podcast : petit résumé de l'histoire de Grand'ham.
- × la deuxième qui s'activera à l'arrivée à Grand'ham, avec le principe de géolocalisation, en se baladant dans la ville de Grand'ham les différentes narrations se déclenchent en fonction de notre position sur la carte.
- × la troisième au centre de ressource ou bien une fois à Grand'ham, possibilité de se balader de manière virtuelle en faisant glisser son doigt sur la carte et en survolant le plan, on peut s'arrêter sur les «étapes» que l'on veut afin d'écouter les récits.

Une voix off expliquera l'utilisation de l'application comme dans le jeu Blind Legend par exemple pour accéder au récit ou valider une entrée «taper 2 fois».



De: Apolline Muet
Objet: projet seeit
Date: 5 avril 2016 11:10:18 UTC+2
À: Claude

Bonjour Claude,

j'espère que vous allez bien ?

Afin de mener à bien notre projet nous aimerions lors de notre prochaine visite le 2 et 3 mai, rencontrer des habitants pour enregistrer des témoignages autour de la période de la guerre 14-18.

Avez vous une idée des personnes que nous pourrions rencontrer ?

Serait il possible que vous les préveniez afin qu'ils ne soient pas surpris de notre visite durant ces deux jours ?

Nous allons imprimer quelques photos qui nous serviront de support de discussion.

Nous aimerions les enregistrer pour une meilleure retranscription des témoignages, nous voyons ces interviews comme des échanges informels.

Si vous avez des conseils à nous donner pour que l'on soit prêtes n'hésitez pas, on se tient à votre disposition pour organiser au mieux ces journées.

Très bonne journée et au plaisir de revenir à Grand'ham.

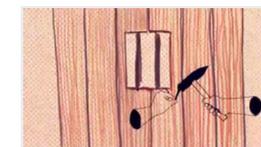
Laura et Apolline

La réponse du mail fut positive, Claude nous a prévu des rendez-vous avec deux personnes du village lors de notre workshop.

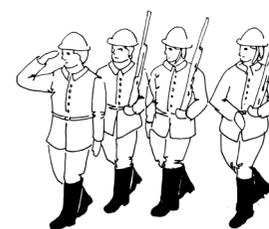
Dans un deuxième temps nous nous sommes penchées sur le côté plus expérimental de l'application, celui où nous intervenons, entre les récits sur la guerre, enregistrés, des habitants, nous voulions mettre en place, des récits/descriptions un peu loufoques de la ville en rapport avec cette période. Comme référence on peut citer l'émission Karambolage sur Arte qui mêle animations et «bruits». Pour cela nous avons plusieurs pistes :

× la première serait de partir des photos que l'on a récoltées qui sont très peu claires à cause de leur ton sépia et de les retranscrire en animations, à partir d'une voix off qui décrirait l'action de l'image et des ambiances sonores. On écrit un scénario pour chaque photo qui soulignera les détails que l'on veut mettre en avant comme par exemple, décrire le grincement ou la brillance des bottes en cuir des soldats, l'idée est de faire une description narrative et sonore, qui nous plongerait dans «l'action» de l'image figée.

× la deuxième s'axerait plus sur la description des maisons des habitants du village, toujours avec une animation accompagnée de son par exemple si la maison a été construite en pierre avec le bruit d'un marteau sur la pierre...



Capture d'écran de l'émission Karambolage sur Arte.



J'ai essayé d'après une photo récoltée, de créer une animation.

**15H:
RECHERCHES
GRAPHIQUES POUR
L'APPLICATION**

Notre application se veut de proposer une double lecture du temps, celui de la guerre de 14-18. (pour une première version)

× La première par la biais de récit des habitants du village, comme des petites interviews, ce seront des témoignages ancrés dans le réel du présent ainsi que celui du passé de la guerre. Nous comptons faire le lien entre les différentes parties du récit.

× La deuxième lecture, elle se fera par notre imagination, à l'aide des photos d'époques, nous allons retranscrire une ambiance, faire la narration de l'image, à l'aide de bruitage et de nos voix. Il y aura un support visuel, qui se voudra le plus simple et lisible possible, une animation de la photo retranscrite.

---> pistes : collages ? dessins ?

Recherches sur la lisibilité des contenus :

Les couleurs

«Le contraste entre la couleur du texte (ou du dessin) et celle du fond est essentiel pour les lecteurs malvoyants. Le meilleur contraste est le texte noir sur fond ivoire ou l'inverse, mais l'utilisation de couleurs est possible et même souhaitable pour rendre le document attrayant. Les couleurs sont également utiles pour aider à se repérer dans un document, avec par exemple une couleur par chapitre ou l'utilisation d'onglets de couleurs contrastées.

Le choix des couleurs est étendu. Seules les couleurs trop vives ou fluo, qui peuvent éblouir, doivent être proscrites.»

Les illustrations

«Les documents adaptés pour les personnes déficientes visuelles sont souvent en noir et blanc, dénués d'illustration. Pourtant, les dessins, comme la couleur, sont importants. Ils rendent le document plus attractif pour tous et en font un document moins stigmatisant.

Quelques aménagements sont recommandés :

le dessin doit illustrer le texte, mais jamais le remplacer ;

pour aider à l'identifier, il doit être simplifié, les couleurs contrastées, le trait épaissi, etc. ;

le dessin doit être bien détaché du paragraphe (pas d'habillage de texte) ; les logos sont agrandis autant que possible.»

NB :

× structurer le plus clairement possible

× toujours une alternative textuelle aux images

× police sans empattements 16-18 mini voir 24 ++

× un interlignage suffisant

<http://www.inpes.sante.fr/pdv/docsHTML/guideMalvoyants/index.html>



%	Beige	Blanc	Gris	Noir	Brun	Rose	Violet	Vert	Orange	Bleu	Jaune	Rouge
Rouge	78	84	32	38	7	57	38	24	62	13	82	
Jaune	14	16	73	89	80	58	75	76	52	79		
Bleu	75	82	21	47	7	50	17	12	56			
Orange	44	60	44	76	59	12	47	50				
Vert	72	80	11	53	18	43	6					
Violet	70	79	5	56	22	40						
Rose	51	65	37	73	53							
Brun	77	84	26	43								
Noir	87	91	58									
Gris	69	78										
Blanc	28											
Beige												

17H:
LISTE DU MATÉRIEL
POUR LE WORKSHOP
DU 2-3 MAI

Nous préparons pour notre prochain workshop une liste de ce qu'il nous faut emporter :

- × des photos de la guerre qui nous serviront de support de discussion pendant les interviews
- × un appareil photo, pour compléter notre banque d'images
- × de quoi enregistrer pour les interviews

Support à la conduite des entretiens,

Objectifs de l'entretien :

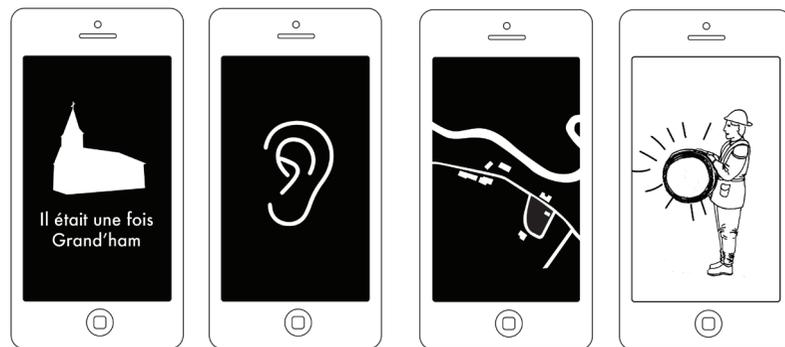
- × transmission oral de l'histoire de Grand'ham
- × mettre en confiance les habitants du village afin qu'ils nous confient les anecdotes durant la guerre 14-18

Points importants :

- × expliquer la fonction et le fonctionnement de l'application, à qui elle est destinée
- × demander l'accord pour que leur voix soit enregistrée et apparaisse sur l'application

Questions :

- × Quels souvenirs gardez vous de cette époque ?
- × Est ce que certaines anecdotes vous ont été transmises par la suite ?
- × Votre maison, comment était-elle ?
- × Ces photos vous évoquent-elles des souvenirs ?
(× Demander de décrire les photos ?)



Jour 1 — lundi 2 mai 2016, Grand'ham. Deuxième workshop.

Notre programme pour les 2 jours de workshop à Grand'ham :

lundi 2 mai

- × préparation des questions pour les interviews des habitants
- × tests son, afin d'apprendre à manipuler le matériel d'enregistrement
- × prises de son extérieur, pour les bruitages de l'application
- × réflexions sur l'application
- × photos de repérage

mardi 3 mai

- × interviews
- × prises de son supplémentaires si besoin

Nous avons des interviews prévues avec Claude L, Yvan et Claude C, tous habitants de Grand'ham depuis leur enfance.

Informations utiles pour le déroulement des interviews :

- × Explications de l'application de notre projet :

« On réfléchis à un projet de site internet autour de l'histoire de Grand'ham grâce à des photographies historiques et à la mémoire des habitants. Donc la c'est vraiment une toute première phase on vient discuter de manière informelle et on nous a conseillé de discuter avec vous, merci de nous accueillir pour la discussion.

Pour cette phase on aimerait pouvoir enregistrer la conversation pour pouvoir la réécouter et essayer des choses avec si cela vous va ? ça restera privé et vous pouvez nous appelez à tout moment pour qu'on supprime les enregistrements. »

- × Questions ouvertes

« Notre sujet est la guerre 14-18, nous savons en discutant avec Claude L que Grand'ham était un village hôpital de guerre pour les allemands, Qu'est ce que vous évoque cette période au sein du village ?

Depuis quand habitez vous dans le village ?

Votre maison a-t-elle été construite après la guerre ou a t-elle été détruite durant cette dernière?

Des membres de votre famille étaient-ils présent durant cette période ?

Est ce qu'il reste des traces de cette occupation?

Nous avons récupéré quelques photos par Claude et sur internet, pouvons nous vous les montrer ? »

En vue des interviews de demain nous avons partagé avec Tom notre abord pour entamer la discussion avec les habitants du villages. Un peu stressée car c'est la première fois que nous allons faire ce genre d'entretiens, et le sujet de la guerre et de leur mémoire est un sujet assez délicat.

Réflexions sur l'application

Voici quelques questions et réflexions que nous nous sommes posées à propos de l'application en elle même et de son parcours utilisateur :

- × faut-il passer au format paysage pour une navigation plus facile ?

Voice over : VoiceOver est un logiciel de lecture d'écran développé par la société Apple et destiné aux personnes aveugles ou malvoyantes. Il lit par synthèse vocale ce qui est affiché sur l'écran d'un ordinateur ou d'un appareil mobile et permet d'interagir avec ceux-ci. En s'en servant, l'utilisateur peut piloter son appareil en écoutant uniquement des messages vocaux. Il existe un équivalent sur Androïde. Certaines application prennent la main sur le Voice-over.

- × Quelle forme peut prendre le menu : déroulant, cases ?
- × L'application prendra la main sur le voice over

Premier scénario d'usage et texte auditif :

Il était une fois Grand'ham est une application narrative, veillez à mettre votre casque ou vos écouteurs. Tapez deux fois sur l'écran pour continuer «chargement en cours»

«..» vous propose un parcours sur les chemins de la grande guerre. A travers les témoignages des habitants du village et des archives re-visitées (retranscriptions fictives de photographies d'époques) revivez ces instants passés. Vous survolez la carte de Grand'ham, les différents repères vous indiqueront les accès aux multiples récits.

Pour vous baladez sur la carte faite glisser votre doigt de droite à gauche et de haut en bas. C'est à vous, parfait. Lorsque vous tomber sur une histoire vous entendrez ce son : «», lorsque vos tombez sur une narration de photo vous entendrez ce son : «». Pour sélectionner, tapez deux fois sur l'écran pour valider.

Jour 2— mardi 3 mai 2016, Grand'ham. Deuxième workshop.

Interviews de Yvan, Claude C et Claude L

Notre première interview fut celle de Yvan et sa femme.

Ce moment plutôt stressant s'est transformé en un moment vraiment plaisant. Très touchée par le témoignage de Yvan et sa femme, j'ai trouvé qu'il y avait beaucoup d'émotion dans leur voix quand ils parlaient de la guerre mais on a eu aussi des moments de joie où l'on a tous ris. C'est fou de voir ce couple toujours aussi soudé et lié après 59 ans de mariage. En sortant de cet interview nous étions toutes les deux un peu secouées je pense, par la beauté de ces gens, qui nous ont transmis leur mémoire avec une certaine appréhension de l'enregistrement mais finalement avec beaucoup de gentillesse.

La seconde interview avec Claude Charbogne et sa femme également, nous a semblé moins évidente. Contrairement à Yvan les histoires avaient plus de mal à être racontées. Nous sentions qu'il suffisait de lancer un sujet précis pour qu'il ait envie de raconter mais il nous manquait du coup peut-être plusieurs questions d'accroches que nous allons préparer pour la prochaine fois. Il nous a transmis avec gentillesse tout un tas de photos, carte postale coupures de journaux sur notre sujet.

Dans l'après midi nous avons enfin réussi à interviewer Claude qui jusqu'à lors nous échappait un peu ... Et finalement elle a une facilité à raconter les histoires qui a été très plaisante. Elle avait juste le regret de ne pas avoir assez discuté avec sa grand mère c'était touchant, car on l'a sentait triste de ne pas pouvoir nous en dire plus.

J'ai été marqué par ces trois interviews car on sent réellement que ces gens ont une mémoire assez lourde de ces événements, mais qu'ils ont envie de la transmettre et de «parler de leur pays» comme ils disent. Nous avons sentis que le projet leur plaisait. Pour le côté personnel je suis ressortie plus grande de part ce partage de souvenirs très touchants, par ces habitants tellement gentil mais aussi plus forte de l'expérience de l'interview que je n'avais jusqu'à lors jamais pratiquée et qui me semblait un peu insurmontable!

Après ces interviews nous nous sommes rendues compte que notre sujet qui devait s'articuler autour de la première guerre mondiale était trop fermé. Premièrement car il n'existe plus de mémoire de cette guerre et deuxièmement car il y a nombres d'autres histoires sur le village pendant les deux guerres mais aussi avant celle-ci qui existent et pour lesquelles on a pensé qu'elles méritaient vraiment d'être transmises.

Test du Voice over, afin de nous familiariser avec l'utilisation de l'iphone par une personne mal-voyante ou non-voyante. Pour mieux cerner l'expérience utilisateur de notre application nous avons fait le test de voice over sur notre iphone. Ce qui nous intéressait vraiment c'était les déplacements sur la carte et donc sur l'application map.

Comment zoomer, comment se déplacer, comment suit-on un chemin ? Nous avons relevé le son lorsque l'on déplace notre doigt sur l'écran qui nous indique que nous sommes en mouvement virtuellement, également le geste pour zoomer, glisser les deux doigts vers le haut, vers le bas. Nous avons trouvé que l'expérience n'était pas évidente. Et c'est pour ça qu'on aimerait que notre application prenne le pas sur le voice-over afin de la rendre la plus accessible possible.

Après ce test, nous est venu l'idée pour le déplacement sur notre carte d'indiquer par une voix la fin de la route lorsque l'on se trouve à un bout de la carte. Et enfin les gestes pour naviguer sur l'iphone et la carte sur-tout.

Retranscription des interviews :

Nous avons procédé à l'écoute des interviews. Puis à leur retranscription. Nous avons défini 14 lieux pour lesquels nous avons des histoires, des anecdotes.

Quelques phrases qui nous ont marquées :

«il paraît qu'il y a eu 700 habitants à Grand'ham, pendant la guerre (...) il y avait des constructions depuis le lavoir, jusqu'à l'anneau des vins»

Yvan

«On sortait le dimanche on allait jusque Tené en vélo et quand on revenez on rencontrait les cultivateurs qui partaient faucher les foins et tout ça on disait oh la réception elle va pas être bonne (rires)»

Claude C

«Il dit les gamins «sauveur» en patois ça veut dire sauvez vous, il y avait des orties, il y avait tout ça, et la «prrr» (bruit de mitraillettes) ils ont même tiré sur les fugitifs il y en a même un qui a eu une balle dans sa chaussure» Yvan

«Ils faisaient des rafles comme ça entre autre au collège j'avais une amie son papa a été pris par les Allemands alors qu'il allait chercher du pain»

Claude L

«Ma mère est partie réfugiée, mon père été prisonnier, avec les chevaux un chariot et moi dessus j'avais un an, et ma femme qui est plus âgée que moi elle a connue les Allemands»

Claude C

«Ils sont revenus ils été énervés, ma grand mère ne connaissait pas l'allemand et ils disaient kaput kaput»

Claude L

D'après nos recherches précédentes sur les formes et les couleurs visibles à l'écran pour les personnes mal-voyantes, nous avons effectué plusieurs essais. Qu'est-ce qui est le plus lisible?



N'étant pas certaine de nos préférences et de nos choix, nous avons tester la lisibilité et le reconnaissance des formes sur un fond (fond qui sera celui de la carte ou celui des écrans lors de la lecture des bandes sonores).



Nous écartons assez rapidement la piste des formes avec contour, trop complexe à nos yeux à déchiffrer en petite taille. Même si les aplats unis nous semblent les plus simples, en grande quantité sur la carte (les accès aux divers récits) il nous paraît compliqué de les identifier (la forme de la chapelle et de l'église par exemple). La prochaine étape est donc la recherche d'une gamme de couleurs pour l'ensemble de l'application.





Le blason de Grand'ham représente les différents lieux-dit du village: la Gravette, La Nau des Vins et le Bois de Lord.

Le blason de Grand'ham a été un point de départ important de l'identité visuelle globale que nous voulions donner à notre application.



Dans cette continuité, nous avons du trouver un nom à notre application. La chose n'a pas été simple... Nous avons effectué une recherche des noms des applications mobiles existantes dans le registre du tourisme, du guide ou des applications pour déficients visuels :

x Il était une fois Grand'ham

x Grand'âmes

x Grand'ham en histoire

x Grand'ham : la grande histoire de ce petit village

Nous avons finalement opté après des heures de réflexions pour

Grand'ham: un voyage dans l'histoire. Il représente pour nous à la fois la notion d'archives (historique) et la notion d'évasion (voyage).

Nous avons trié les interviews que nous avons faites à Grand'ham. En ressortent 14 lieux « d'écoute », c'est à dire des endroits pour lesquels nous avons des histoires ou bien des anecdotes précises, identifiables :

- x Les sapes
- x Le cimetière et l'histoire du soldat inconnu
- x L'épicerie du père Etienne
- x L'histoire d'Yvan et sa maison
- x L'école et la mairie
- x Le bois de Lord
- x L'histoire de Claude C. et sa maison
- x L'histoire de Claude L.
- x Le lieu des fusillés
- x La chapelle allemande
- x Le cinéma, la Nau des vins
- x La prison-hôpital

Nous les avons ensuite placés sur une carte de Grand'ham pour une meilleure visualisation.



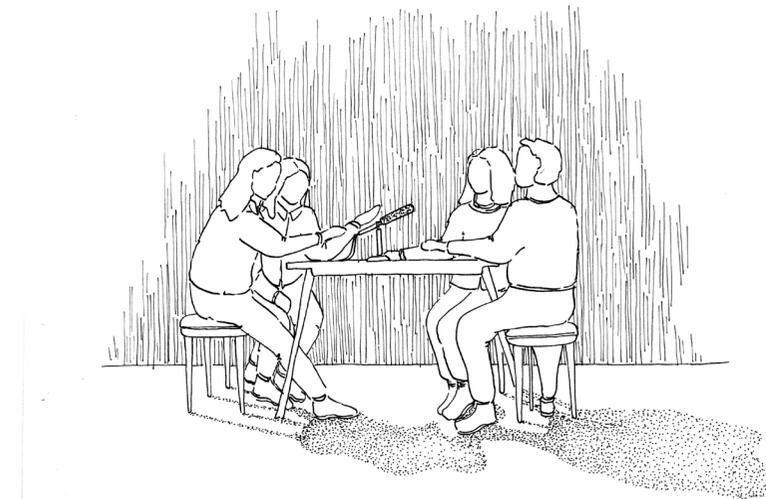
Certains lieux ont été évoqués lors de la discussion sans trop de détails. Nous allons organiser de nouvelles rencontres afin de compléter ce premier jet d'entretien.

**Jour 1 — jeudi 26 mai 2016, Grand'ham.
Troisième workshop.**

Après notre arrivée à Grand'ham nous sommes allées à la rencontre de Claude C afin de convenir d'un nouveau rendez-vous pour une interview, il nous invite à passer dans l'après-midi.

Nous nous mettons donc à travailler sur l'application afin de réaliser une simulation de «son» utilisation pour le rendu que nous ferons dans deux jours.

Notre deuxième interview avec Claude C s'est plutôt bien passée malgré le fait que nous ressortons un peu triste car Claude a une appréhension vis à vis de l'enregistrement et de la retranscription de la mémoire. Mais nous comprendrons plus tard en retournant le voir et en lui faisant écouter un exemple de ce que cela pourrait donner qu'il avait juste peur que l'on diffuse des histoires qui ne concernent pas l'Histoire avec un grand H. Nous l'avons rassuré sur le fait que le but n'était vraiment pas de diffuser les petites histoires mais vraiment celles de leur pays il nous a alors donné son accord pour diffuser sa voix via l'application.

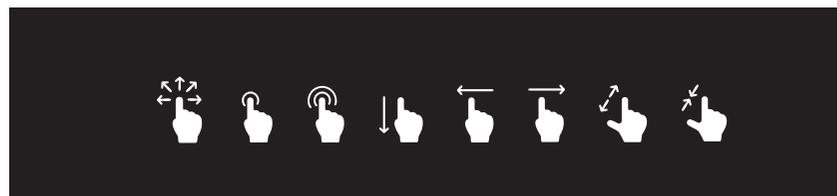


**Jour 2 – vendredi 27 mai 2016, Grand'ham.
Troisième workshop.**

**Jour 3 — samedi 28 mai 2016, Grand'ham.
Troisième workshop.**



Ci-dessus écrans de l'application ayant servis à la simulation vidéo.



Ensemble des pictogrammes représentant les différents gestes afin de manipuler l'application (de gauche à droite) : glisser le doigt sur l'écran, taper une fois sur l'écran, taper deux fois sur l'écran, glisser vers le bas, glisser vers la gauche ou la droite et pincer l'écran.

Aujourd'hui fût notre première présentation du projet devant les habitants de Grand'ham et des personnes extérieures.

Le retour est plutôt positif. La femme de Claude a été touchée par le témoignage de son mari. Nous sommes contentes de voir que notre projet a plu à l'ensemble des habitants et à la directrice de l'école. Cela nous donne envie de peaufiner le projet pour le rendu final.

Semaine 13 — mercredi 8 juin 2016, Reims.

Grâce à l'aide de Tom Giraud de l'UTT de Troyes j'ai pu rencontrer Francis, non voyant, mercredi 15 juin, afin de lui montrer notre simulation d'application et obtenir ses retours vis à vis de son utilisation sonore principalement. Nous nous sommes donc rencontrés chez lui et je lui ai fait écouter la simulation après lui avoir brièvement présenté le projet. Sa première réaction, qui fût la mienne également était que la voix off était trop rapide. Il m'a ensuite conseillé de faire une fonction pour pouvoir réécouter les instructions, si l'on a pas bien compris ou qu'il nous manque un geste pour effectuer une action surtout après la première utilisation.

Sa dernière remarque concerne aussi les explications, il lui semble plus judicieux de demander de faire le geste afin de valider et de continuer les explications. Par exemple *«glissez votre doigt vers la droite, c'est à vous...»* et les explications continuent.

Ce rendez vous était donc très constructif, et je suis contente du retour qu'il m'a fait, il avait l'air de trouver intéressant le concept et malgré des petits soucis de réglages à trouver l'application intéressante et sympa.

Semaine 14 — vendredi 17 juin 2016, Reims.

Nous avons préparé un document qui regroupe toutes les informations nécessaires à la préparation de l'application, un document qui pourrait être donné à des développeurs pour créer l'application. On y trouve le différents écrans, les textes de la voix off, les bruitages, la navigation, etc...

J'ai également travaillé sur le début de la simulation sur Pixate. L'application Pixate est relativement simple malgré le fait qu'elle soit en anglais et sans tutoriel en français elle permet de voir que certaines manipulations de l'écran envisagées fonctionnent, comme principalement la navigation sur la carte, nous avons donc trouvé une alternative qui sera de découper la carte en 6 parties et de se déplacer vers le nord, sud, ouest, est via des «tapes» sur les bords de la carte.

	02	MENU	04	MAP	
Grandham, un voyage dans l'histoire. Application en partenariat avec l'ESAD de Reims, Césaré, l'UTT, Lire Aussi, le SAVS et les habitants de Grandham.	Grandham, un voyage dans l'histoire est une application narrative. Veuillez mettre votre casque ou vos écouteurs. L'application vous propose de parcourir la grande histoire de ce petit village. À travers les témoignages des habitants, revivez ces instants passés. Vous survolez la carte de Grandham, les différents repères vous indiquent les accès aux multiples récits. Pour vous balader sur la carte, posez votre doigt sur l'écran, et faites le glisser de droite à gauche et de haut en bas, c'est à vous... Les «» vous indiquent que vous vous déplacez, ils diminuent lorsque vous arrivez sur les bords de la carte. Pour vous guider, les lieux s'énumèrent sur votre passage, à vous de choisir votre chemin. Si vous préférez vous laissez guider, des passerelles entre les récits vous seront proposées à la fin des récits. Pour valider une entrée, tapez deux fois sur l'écran. Vous pouvez zoomer et dézoomer en pinçant l'écran, c'est à vous... C'est à vous, bonne balade!	Menu principal Effleurer l'écran avec votre doigt pour énoncer les menus. Tapez deux fois sur l'écran pour valider. À tout moment, retournez sur le menu principal en effectuant un rond sur l'écran.			
x			x		
Chargement en cours ou 		x	x	x	
02	MENU	MAP, 02 ou 20	MAP	de 06 à 19	
06	07	08	09	10	11
La gravette, est un lieu-dit de Grandham. Pour continuer la découverte des lieux-dit de Grandham, écoutez le récit du Bois de Lord et de son château, ou celui de La Nau des Vins où se trouvait un cinéma allemand pendant la WWII. Glissez votre doigt vers la droite pour le Bois de Lord ou vers la gauche pour La Nau des Vins.	Le taco, est un petit train de Grandham, aujourd'hui disparu. Si vous voulez écouter l'histoire du bois de Lord, nous vous emmenons près de son château, ou laissez vous guider à la Marie de Grandham, ancienne école du village. Glissez votre doigt vers la droite pour aller au Bois de Lord ou vers la gauche pour la Marie.	Le cimetière et le soldat inconnu, retracent la découverte et l'identification d'un soldat français trois ans après la fin de la WWII. Si vous souhaitez continuer l'histoire, nous vous emmenons chez Claude L., voisine de l'Église, ou pénétrer dans la forêt de Grandham où une mystérieuse chapelle a disparu. Glissez votre doigt vers la droite pour aller chez Claude, ou vers la gauche pour aller dans la forêt.	Le lieu des fusillés, est un récit retraçant l'histoire des fusillés de Grandham, téls lors de la WWII. Si vous souhaitez écouter un autre récit de la WWII nous vous emmenons sur les traces de l'occupation dans la maison de Vaas, ou découvrez l'histoire du soldat inconnu. Glissez votre doigt vers la droite pour aller chez Vaas, ou vers la gauche pour le soldat.	Les sapes, sont des tunnels creusés dans la roche pour se cacher durant la guerre. Suivez le guide pour vous rendre sur vous rendre à la maison de Claude C. où des souterrains sont également creusés sous sa maison, ou pour découvrir le destin tragique des fusillés de Grandham. Glissez votre doigt vers la droite pour la maison de Claude C. ou vers la gauche pour les fusillés.	La chapelle, était un lieu de recueillement pour les allemands, dont il le reste aujourd'hui plus de traces. Pour continuer votre découverte de l'histoire allemande du village, rendez-vous au cinéma de La Nau des Vins ou à la prison-hôpital de Grandham pendant l'occupation. Glissez votre doigt vers la droite pour le cinéma ou vers la gauche pour la prison-hôpital.
Tapez une fois sur l'écran pour mettre en pause. À tout moment, vous pouvez revenir à la carte en glissant votre doigt vers le bas de l'écran.					
✓					
MAP, 15 ou 17	MAP, 12 ou 15	MAP, 11 ou 13	MAP, 08 ou 16	MAP, 09 ou 14	MAP, 17 ou 19

**Semaine 15 — mardi 21 juin, mercredi 22 juin
& jeudi 24 juin 2016, Reims.**

**MARDI 21 :
RENCONTRE
AVEC MADELEIN ET
ELIANE**

Toujours grâce à l'aide de Tom, j'ai pu rencontrer Madeleine et Eliane, que nous avions déjà rencontrées à Grand'ham lors de notre premier workshop.

Je voulais leur montrer l'application, enfin la simulation de l'application afin d'avoir d'autres retours sur son utilisation et son intérêt.

Après une brève explication du projet je leur fait écouter l'enregistrement sonore.

Du point de vue de l'utilisation, Eliane souligne qu'il faudrait préciser avec combien de doigts se font les actions, car elle m'explique que par le voice over ils ont des habitudes de gestes pour certaines actions. De plus bien préciser la manière de faire les actions, par exemple pour se déplacer souligner qu'il faut rester le doigts appuyés sur l'écran et non pas faire des à-coups.

Ensuite nous discutons du fait qu'il est intéressant de pouvoir écouter au casque car cela permet de se plonger plus dans les histoires, d'autant que l'application ne marche pas par géolocalisation et donc que l'on peut s'asseoir pour écouter.

Dans un dernier temps nous parlons de la fonction qui permet de connaître les lieux que l'on a déjà écouté. Elles me suggèrent en plus du menu où l'on peut avoir la liste des lieux écoutés, que lorsque l'on se balade sur la carte pour une Xème fois, les lieux s'énumèrent puis une voix nous indique qu'ils ont été déjà écoutés.

D'une manière générale elles ont trouvé le projet très intéressant, car elles aiment pouvoir situer les endroits où elles se trouvent, pouvoir s'imaginer et se plonger dans les lieux. Le retour a été très positif.

**MERCREDI 22 :
ENREGISTREMENT
SONORE DE LA VOIX
OFF**

Nous avons rendez vous chez Vivien du studio CESARE, afin d'enregistrer la dernière version de la voix off, ainsi que certains textes nécessaires à l'application et aussi trier les différents enregistrements sonores, car certains ont un bruit de fond désagréables.

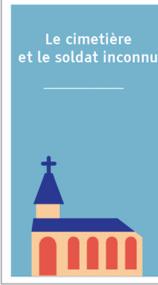
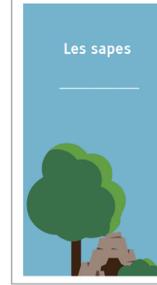
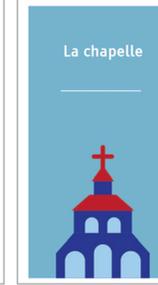
**Jour J — lundi 27 juin 2016, Grand'ham.
Présentation finale du projet.**

Pour le bilan, nous présentons cette édition de suivie de projet accompagnée d'un livret retraçant nos diverses recherches photographiques sur les archives de Grand'ham. Se joint à ces deux livres, des planche (ci-contre ici) retraçant l'ensemble des écrans et des sons afin de permettre de comprendre au mieux le parcours de l'utilisateur (document qui servira également de support pour un développeur dans l'avenir). Nous avons fait également une simulation de l'application sur smartphone, et une vidéo présentant une parcours type dans l'application.

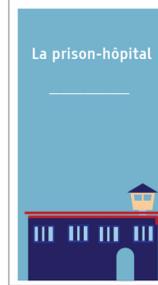
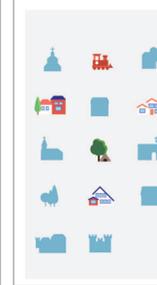
NUMÉRO ÉCRANS

VISUELS
VOIX OFF
<p>Cadres rouge : uniquement à la première utilisation de l'application</p> <p>C'est à vous : Passe à la suite quand l'action est effectué par l'utilisateur</p>
GESTES
VOIX DE NAV
BRUITAGES
ÉCRANS SUIVANTS

	02	MENU	04	MAP
Grand'ham, un voyage dans l'histoire. Application en partenariat avec l'ESAD de Reims, Césaré, TUTT, Lire Aussi, le SAVS et les habitants de Grand'ham.	Grand'ham, un voyage dans l'histoire est une application narrative. Veuillez mettre votre casque ou vos écouteurs. L'application vous propose de parcourir la grande histoire de ce petit village. À travers les témoignages des habitants, revivez ces instants passés. Vous survolez la carte de Grand'ham, les différents repères vous indiqueront les accès aux multiples récits. Pour vous balader sur la carte, posez un doigt sur l'écran, et faites le glisser de droite à gauche et de haut en bas. Pour aller vers l'est, l'ouest, le nord ou le sud, tapez deux fois à l'aide d'un doigt sur le côté voulu. Les « ● » vous indiqueront que vous vous déplacez, ils diminueront lorsque vous arrivez sur les bords de la carte. Pour vous guider, les lieux s'énuméreront sur votre passage, à vous de choisir votre chemin. Si vous préférez vous laissez guider, des passerelles entre les récits vous seront proposés à la fin des pistes sonores. Pour valider une entrée, tapez deux fois sur l'écran avec un doigt. Vous pouvez zoomer et dézoomer en pinçant l'écran avec deux doigts, c'est à vous... Parfait, bonne balade!	Menu principal Effleurer l'écran avec un doigt pour énoncer les menus. Tapez deux fois sur l'écran pour valider. À tout moment, retournez sur le menu principal en effectuant un rond sur l'écran à l'aide d'un doigt.	x	x
x			x	
Chargement en cours ou 		La carte. Instructions. Votre parcours.	x	Allez vers l'Est. Allez vers l'Ouest. Allez au Sud. Allez au Nord.
	✓	✓	x	
02	MENU	MAP, 02 ou 20	MAP	de 06 à 19

06	07	08	09	10	11
La gravette	Le taco	Le cimetière et le soldat inconnu	Le lieu des fusillés	Les sapes	La chapelle
					
La gravette... est un lieu-dit de Grand'ham. Pour continuer la découverte des lieux-dit de Grand'ham, écoutez le récit du Bois de Lord et de son château, ou celui de La Nau des Vins où se trouvait un cinéma allemand pendant la WWII. Glissez votre doigt vers la droite pour le Bois de Lord ou vers la gauche pour La Nau des Vins.	Le taco... est un petit train de Grand'ham, aujourd'hui disparu. Si vous voulez écouter l'histoire du bois de Lord, nous vous emmenons près de son château, ou laissez vous guider à la Mairie de Grand'ham, ancienne école du village. Glissez votre doigt vers la droite pour aller au Bois de Lord ou vers la gauche pour la Mairie.	Le cimetière et le soldat inconnu... retrace la découverte et l'identification d'un soldat français trois ans après la fin de la WWII. Si vous souhaitez continuer l'histoire, nous vous emmenons chez Claude L., voisin de l'église, ou pénétrer dans la forêt de Grand'ham où une mystérieuse chapelle a disparu. Glissez votre doigt vers la droite pour aller chez Claude, ou vers la gauche pour aller dans la forêt.	Le lieu des fusillés... est un récit retraçant l'histoire des fusillés de Grand'ham, tués lors de la WWII. Si vous souhaitez écouter un autre récit de la WWII, nous vous emmenons sur les traces de l'occupation dans la maison de Yvan, ou découvrez l'histoire du soldat inconnu. Glissez votre doigt vers la droite pour aller chez Yvan, ou vers la gauche pour le soldat.	Les sapes... sont des tunnels creusés dans la roche pour se cacher durant la guerre. Suivez le guide pour vous rendre sur vous rendre à la maison de Claude C. où des souterrains sont également creusés sous sa maison, ou pour découvrir le destin tragique des fusillés de Grand'ham. Glissez votre doigt vers la droite pour la maison de Claude C. ou vers la gauche pour les fusillés.	La chapelle... était un lieu de recueillement pour les allemands, dont il le reste aujourd'hui plus de traces. Pour continuer votre découverte de l'histoire allemande du village, rendez-vous au cinéma de La Nau des Vins ou à la prison-hôpital de Grand'ham pendant l'occupation. Glissez votre doigt vers la droite pour la prison-hôpital.
					
Tapez une fois sur l'écran pour mettre en pause. A tout moment, vous pouvez revenir à la carte en glissant votre doigt vers le bas de l'écran.					
✓					
MAP, 15 ou 17	MAP, 12 ou 15	MAP, 11 ou 13	MAP, 08 ou 16	MAP, 09 ou 14	MAP, 17 ou 19

12	13	14	15	16	17
La Mairie, ancienne école	La maison de Claude L.	La maison de Claude C.	Le chateau du bois de Lord	La maison d'Yvan	Le cinéma de La Nau des Vins
					
La mairie, ancienne école... est cette imposante bâtisse le long de la rue Principale, qui a dans l'histoire endossée ses deux fonctions. Pour continuer sur les traces de l'histoire du village, rendez-vous sur les voies du petit Taco ou chez le père Etienne, gérant de l'épicerie du village. Glissez votre doigt vers la droite pour vous rendre au Taco ou vers la gauche pour aller à l'épicerie.	La maison de Claude L... est dans sa famille depuis plusieurs générations. Claude a été accueilli par sa grand-mère à Grand'ham à l'âge de six ans. Pour continuer votre voyage dans l'histoire, suivez nous dans les sapes, tunnels sous-terrains creusés pendant la guerre ou devant la Mairie, ancienne école du village. Glissez votre doigt vers la gauche pour la Mairie.	La maison de Claude C... Il est dans sa famille depuis plusieurs générations. Pour écouter l'histoire de l'épicerie du village ou le destin tragique des fusillés de la Forge, suivez nos instructions. Glissez votre doigt vers la droite pour l'épicerie, vers la gauche pour le récit des fusillés.	Le chateau du bois de Lord est un lieu-dit de Grand'ham. Si vous souhaitez écouter un autre récit de Claude C. suivez nous dans sa maison, ou rendez-vous dans la forêt pour écouter la légende de la Chapelle allemande. Glissez votre doigt vers la droite pour aller chez Claude C. ou vers la gauche pour la chapelle.	La maison de Yvan... Yvan est né à Grand'ham, il porte l'histoire et la mémoire du village. Pour continuer l'histoire, suivez les rails du petit train nommé Taco et montez à la Gravette, lieu-dit dans les hauteurs de Grand'ham. Glissez votre doigt vers la droite pour le Taco, ou vers la gauche pour la Gravette.	Le cinéma de La Nau des Vins... est un ancien cinéma allemand pendant l'occupation. Pour continuer sur les traces de l'occupation, écoutez le récit de la prison-hôpital du village pendant la WWII ou rendez-vous à la Gravette, autre lieu dit de Grand'ham. Glissez votre doigt vers la droite pour la prison-hôpital ou vers la gauche pour la Gravette.
					
Tapez une fois sur l'écran pour mettre en pause. A tout moment, vous pouvez revenir à la carte en glissant votre doigt vers le bas de l'écran.					
✓					
MAP, 07 ou 18	MAP, 10 ou 12	MAP, 09 ou 18	MAP, 11 ou 14	MAP, 06 ou 07	MAP, 06 ou 19

18	19	20
L'épicerie du père Etienne	La prison-hôpital	Vous avez déjà visité...
		
L'épicerie du père Etienne... était le seul commerce du village pendant un long moment. Etienne était pour le village une figure de rescapé de la WWII. Pour continuer l'histoire, écoutez le récit d'Yvan, habitant né à Grand'ham ou suivez les rails du petit train disparu, nommé Taco. Glissez votre doigt vers la droite pour aller chez Yvan, ou vers la gauche pour le Taco.	La prison-hôpital... était un des bâtiments faisant office de prison et d'hôpital pendant la guerre, lorsque Grand'ham était village hôpital. Pour suivre les traces de l'occupation, rendez-vous dans la maison de Claude L. dont la maison a été occupée par des allemands ou allez dans l'autre hôpital, le château du Bois de Lord. Glissez votre doigt vers la droite pour la maison de Claude L. ou vers la gauche pour le château du bois de Lord.	Vous avez déjà visité...
		
Tapez une fois sur l'écran pour mettre en pause. A tout moment, vous pouvez revenir à la carte en glissant votre doigt vers le bas de l'écran.		x
✓		✓
MAP, 07 ou 16	MAP, 15 ou 13	MENU

L'HEURE DES REMERCIEMENTS

- Nous tenions à remercier pour leur aide précieuse,
- × l'association Lire Aussi
 - × les habitants du village, tout particulièrement ceux qui nous ont aidés pour le développement de notre projet, Yvan et Eliane, Claude, Jeannine et Claude, Eladio et ceux qui nous ont accueillis les bras ouverts, pour les repas et l'hébergement, Alice, Madeleine et René.
 - × le SAVS et ses adhérents, Eliane, Madeleine et Francis
 - × l'ESAD, Véronique Maire et Bastien Mairet
 - × CESARE, Vivien Trelcat
 - × L'UTT, Tom Giraud
 - × Alexandra Borsari
 - × Les élèves de l'ESAD







LANÇON

Hindenburg Mühle

Croix Blanche

La Mare

Beaumont Fe

Le dessin de la page précédente est une vue satellite de l'ensemble de la région Argonne. On peut observer au loin Grand'ham, composé de la Gravette et du Bois de Lord.

La grande majorité des photographies qui composent ce livret proviennent du fond d'archives que Claude Chaillié — présidente de l'association Lire Aussi — et sa fille, tentent de construire depuis des années. Certaines ont été récoltées sur un site d'archives de la région en ligne.

Des vues panoramiques de Grand'ham aux portraits de soldats allemands devant l'église, du début de la Première Guerre Mondiale à la fin de années quarante, plongez page après page dans la grande histoire de ce petit village.



Ci-dessus une ancienne carte postale de 1916 : on retrouve l'église de Grand'ham sur la partie gauche de la photographie. On observe ici l'évolution de l'orthographe du nom du village.

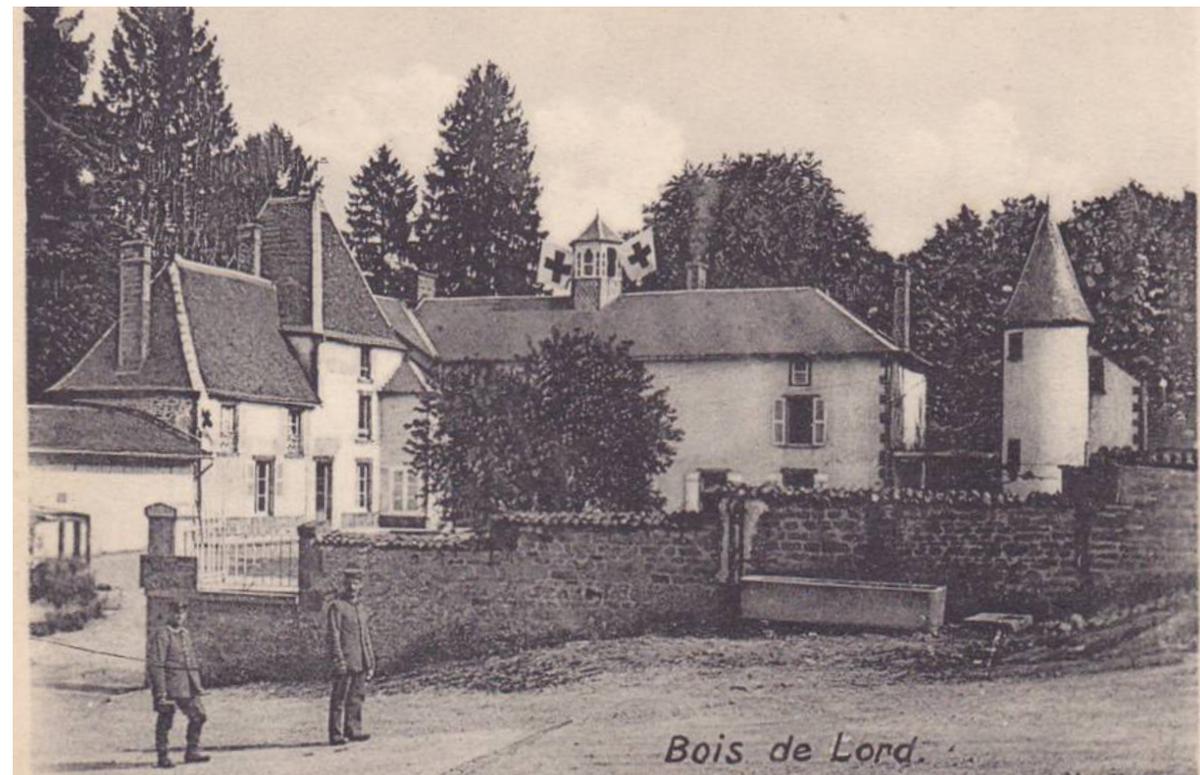
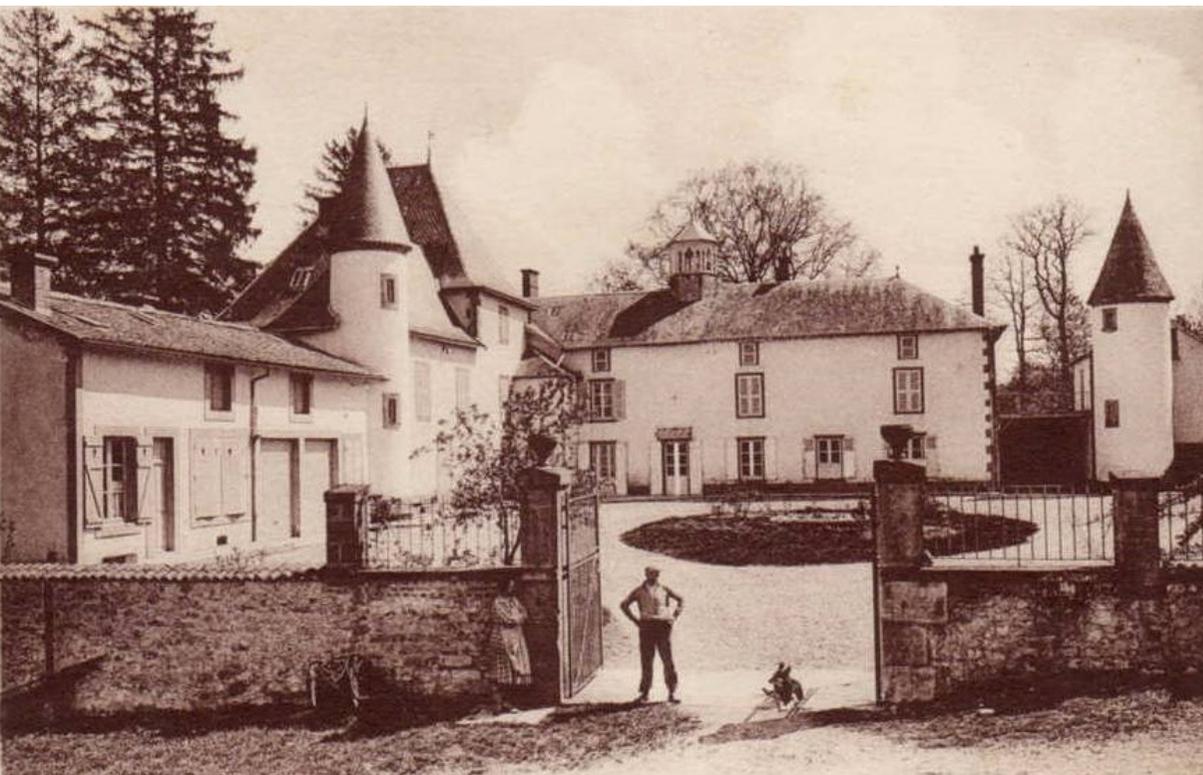




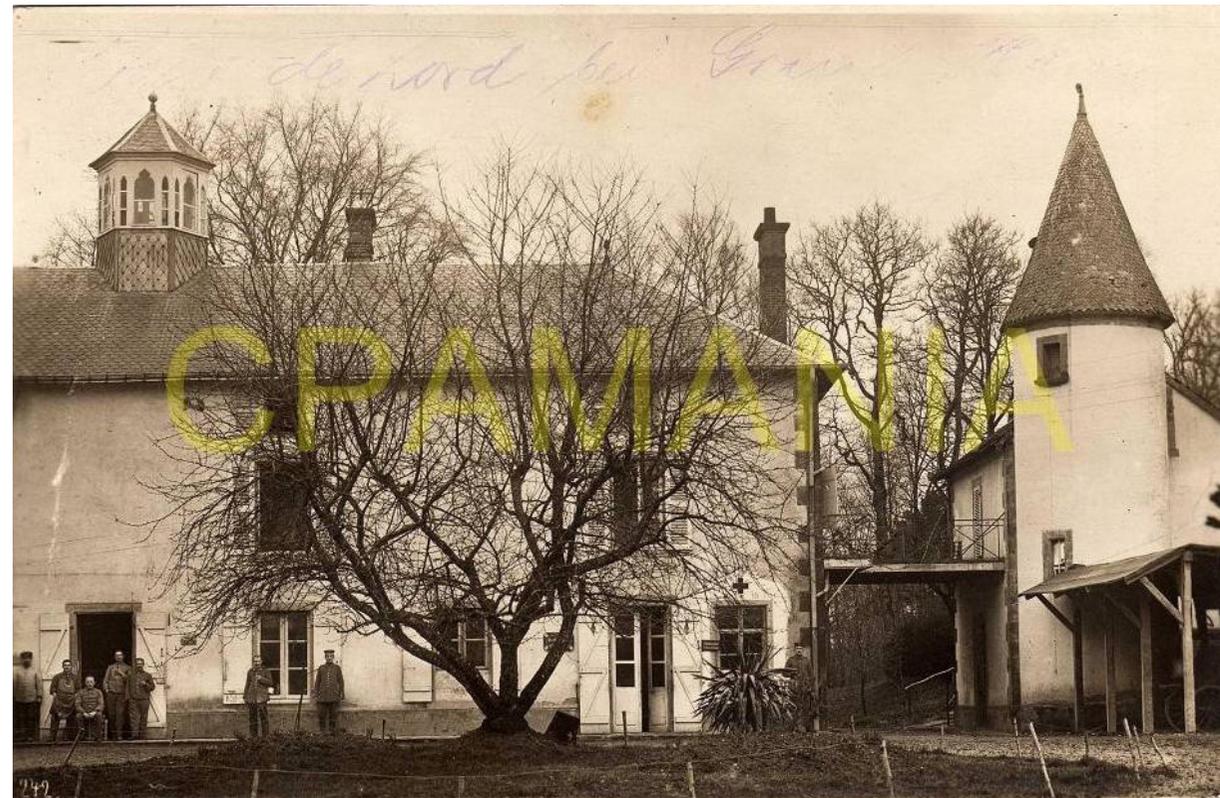
Comparaison entre une peinture et une photographie de la même vue plongeante sur Grand'ham.







Diverses clichés du château de Bois de Lord : habitation privée ou sous le contrôle de l'armée allemande pendant la Seconde Guerre Mondiale. Les drapeaux sur le toit de la photographie ci-dessus nous permet d'affirmer que la château était un hôpital pour les soldats allemands pendant la guerre.





Le dessin ci-dessus représente La Gravette et sa forêt. On peut observer au centre les petits rails du tacco qui traversaient à l'époque le village.



Cette photographie est un agrandissement du petit groupe de maisons visibles en haut à droite du dessin ci-contre.



Comparaison entre une peinture et une photographie de la même vue de la Rue Principale.



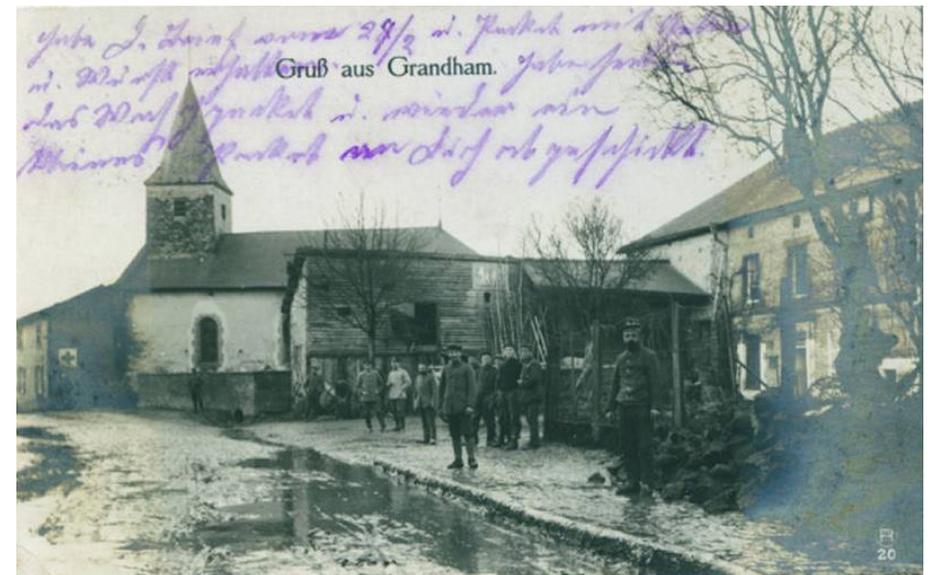
Le café-épicerie de Grand'ham et la Mairie du village qui était également une école à l'époque de la photographie, sont deux lieux emblématiques dont Claude, Yvan et Claude nous parlent dans l'application.







Les photographies retrouvées de la Rue Principale et de l'église sont les plus nombreuses et les plus accessibles. Elles sont également les témoins du **RAND'HAM**. - Rue de l'Eglise changement d'orthographe du nom du village.



Grandma.



269





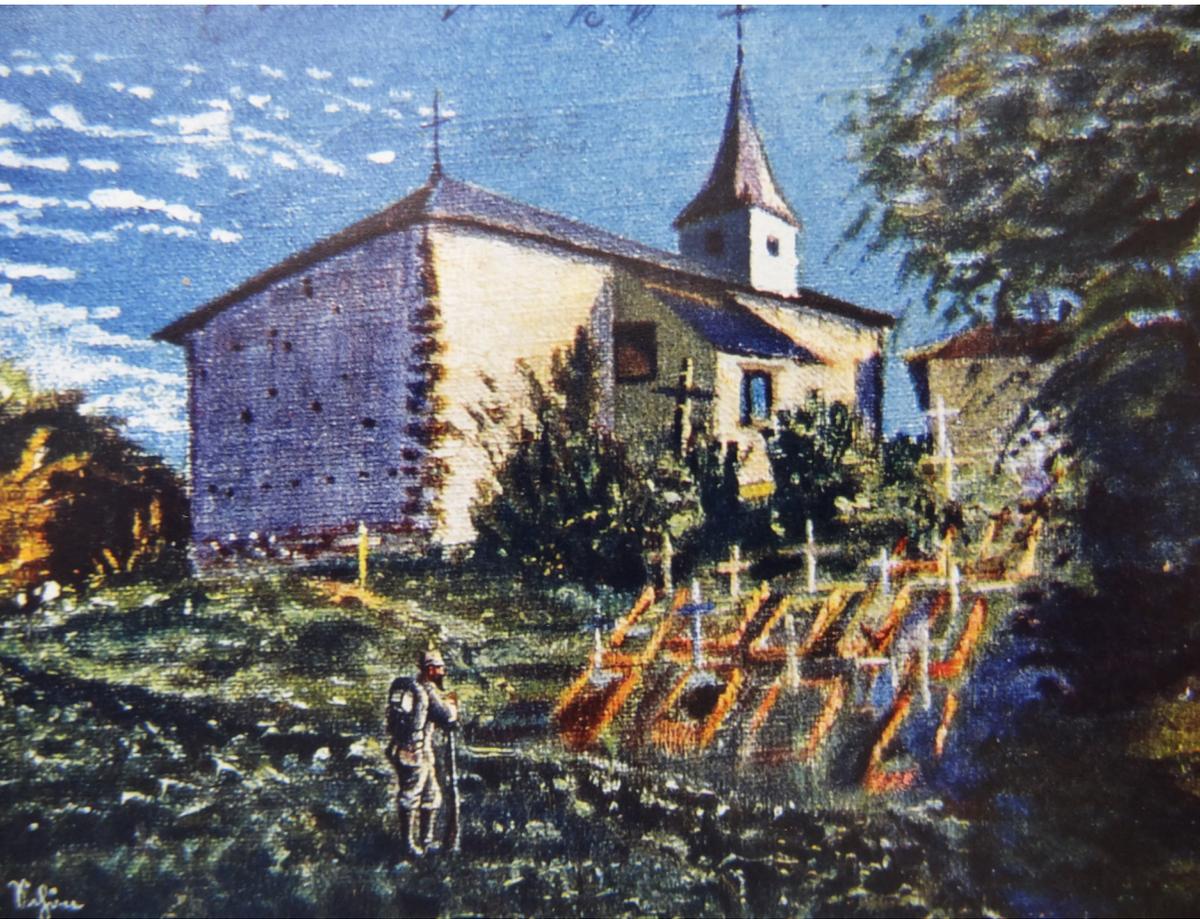


Ces photographies sont les preuves de l'occupation du village par les Allemands.





Ce grand bâtiment tout en longueur, dont il ne reste aujourd'hui plus rien, était une prison lors de la Première Guerre Mondiale.



Ces deux dessins colorés représentent l'église et le cimetière de Grand'ham, qui se trouvait auparavant juste derrière cette dernière.



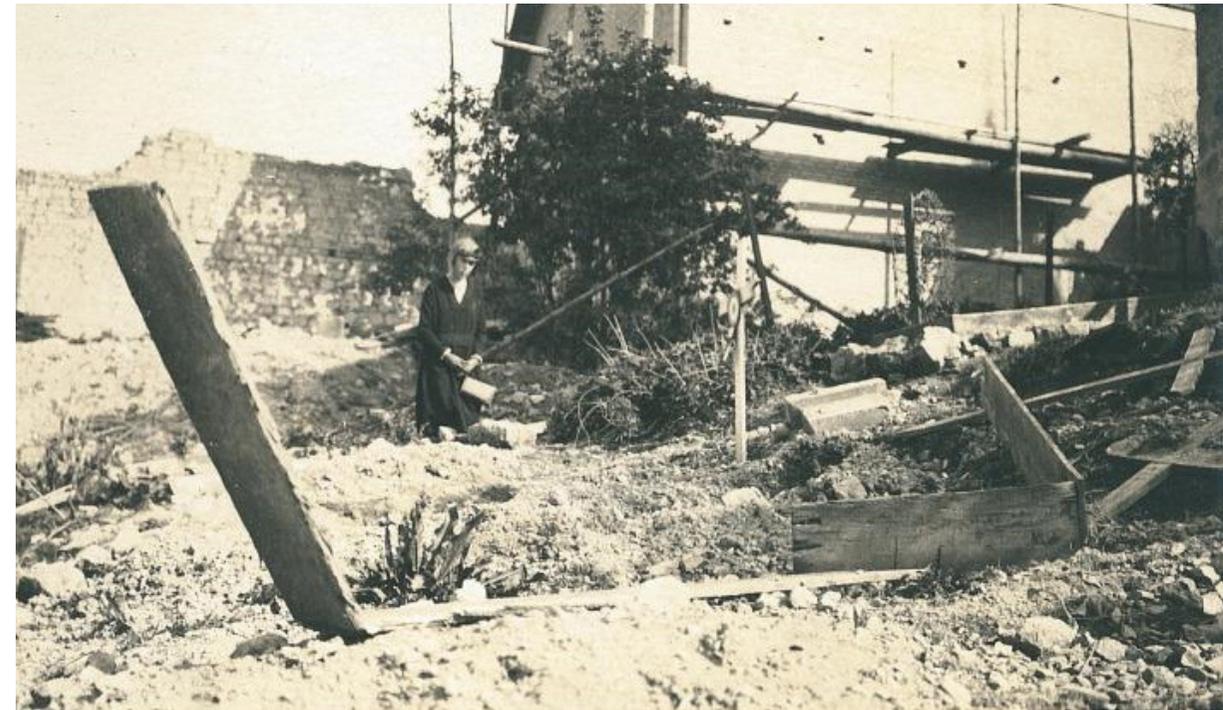
Les Allemands procèdent à un enterrement de soldats. Ils traversent ensemble la Rue Principale, passent devant l'église avant d'arriver au cimetière en contre-bas.



Ce soldat français, blessé lors de la Première Guerre Mondiale, a été déporté à Grand'ham suite à ses blessures — Grand'ham étant un village hôpital. Sa famille ayant perdu sa trace, est venue au village en 1920 dans l'optique de retrouver son corps et de l'identifier.



Ces clichés pris le 5 novembre 1920 retracent la venue de la famille du soldat à Grand'ham. Le corps du lieutenant a été identifié dans un cercueil où été également disposé le corps de deux artilleurs allemands.



Après une cérémonie religieuse à l'église de Grand'ham, il a été déposé dans le cimetière au Nord du village (emplacement du cimetière actuel). Son corps a ensuite été transféré au cimetière du Père Lachaise, à Paris.





MONTCHÉVAIN

Chaple

Boird'Aubry

Autry

Bnf. Aubry

CONDÉ

Duchery Fm

IVOY Fm

Bnf.

Cernay

Boird'

de Cernay

KNIE

140

SERVON

nach St. Mernehoult