



Designers

Adrien Muzyczka
Léo Ternoir
Maud Butin

Développeurs

Anthelme Dumont
Jacky Fong

Sommaire

Le projet	3	Direction artistique	15	Promotion et portée	27
Le partenaire	4	La documentation	16	Promotion du projet	28
Le pitch	5	Illustrations : recherches	17	Portée du projet	29
Le projet	5	Typographie : recherches	18		
Le livre	6	La map 3D	19		
Le jeu	7	Assets 2D	20		
UX Design	8	Direction technique	21		
Persona	9	Technologies	22		
User Journey	10	Workflow	23		
User Flow	11	Système de caméra	24		
		Personnages non-joueurs	25		
		Gestionnaire de dialogues	26		



1. Le projet

Le partenaire

En 2018, la BPI mettra à l'honneur le centenaire de la fin de la **Première Guerre mondiale** en consacrant une exposition sur **Henri Barbusse**, prix Goncourt 1916 pour son livre sur la vie d'un soldat.



C'est ça, pour moi, le véritable G...
c'est le personnage, capable d'entre...
des histoires folles, sottes, inconce...
sauf par lui, juste pour procurer un...
de plaisir à son poisson rouge !

André Franquin

Illustration de la couverture de *Le Poisson Rouge* d'André Franquin



Le pitch

Le Feu est un jeu vidéo sur tablette qui accompagne l'exposition « Henri Barbusse » à la BPI. **Aidez Henri et son escouade** à survivre dans les tranchées et **découvrez le quotidien des soldats** de la Grande Guerre.

Le projet

Ce jeu est une expérience **complémentaire** à l'exposition, qui n'a pas pour but de la remplacer ou de reprendre le contenu exposé, mais d'explorer une facette spécifique de la vie de l'auteur.

C'est un **dispositif exceptionnel** pour célébrer le centenaire et qui n'est donc pas réutilisable pour les autres expositions, qui porteront sur des auteurs différents.

Le livre

Henri Barbusse raconte **sa vie dans les tranchées** dans son livre « Le Feu, journal d'une escouade », construit sous la forme de chroniques publiées dans un journal durant la guerre. On y découvre plusieurs aspects du conflit : la vie à l'arrière, le quotidien des soldats, les attaques au front...

Le jeu s'inspire du livre et se veut, comme lui, un **témoignage immersif** de cette période de l'Histoire.





Le jeu

Le jeu contient **5 tableaux**, qui adaptent chacun un chapitre du livre. L'ensemble permet de saisir plusieurs aspects de la vie durant la guerre : dans l'infirmierie les médecins doivent faire face à l'afflux de blessés, à l'arrière Henri et son escouade tombent sur des villageois affamés...

Chaque tableau permet de retrouver Henri et son escouade ; mais ils peuvent se jouer dans n'importe quel ordre. Ce sont des **histoires indépendantes**, et le joueur peut n'en faire qu'une comme faire les 5 sans se sentir frustré.



2. UX Design

Persona : Lionel, 38 ans



Directeur commercial à Koné
Habite à St-Quentin-En-Yvelines (77)

Il est passionné de cinéma et d'Histoire. Il aime regarder des documentaires sur les grands événements historiques. Il souhaite comprendre les clés de l'Histoire et s'attache beaucoup au destin des grandes figures.

Il serait intéressé par une exposition sur les mémoires d'un soldat de la Grande Guerre, mais il est plus intéressé par son vécu que par ses livres. Il souhaite pouvoir connaître l'histoire de ce combattant, mais aussi ce qu'il ressentait pendant ces mois passés au front.



Ses usages principaux

- Il joue sur tablette, à Candy Crush et à Clash Royale
- Il va peu voir des expositions mais il se déplace pour aller au cinéma

Ses buts

- Découvrir le destins des personnages historiques
- Vivre l'expérience de Henri Barbusse
- Découvrir le quotidien des soldats de l'époque

Ce qu'il aime

- Une expérience immersive, comme au cinéma !
- Aller au fond des choses, relater l'Histoire avec précision
- Pouvoir s'arrêter et reprendre son jeu à tout moment

Ce qu'il n'aime pas

- Les applications trop compliquées à prendre en main
- Regarder des films sur sa tablette

User Journey

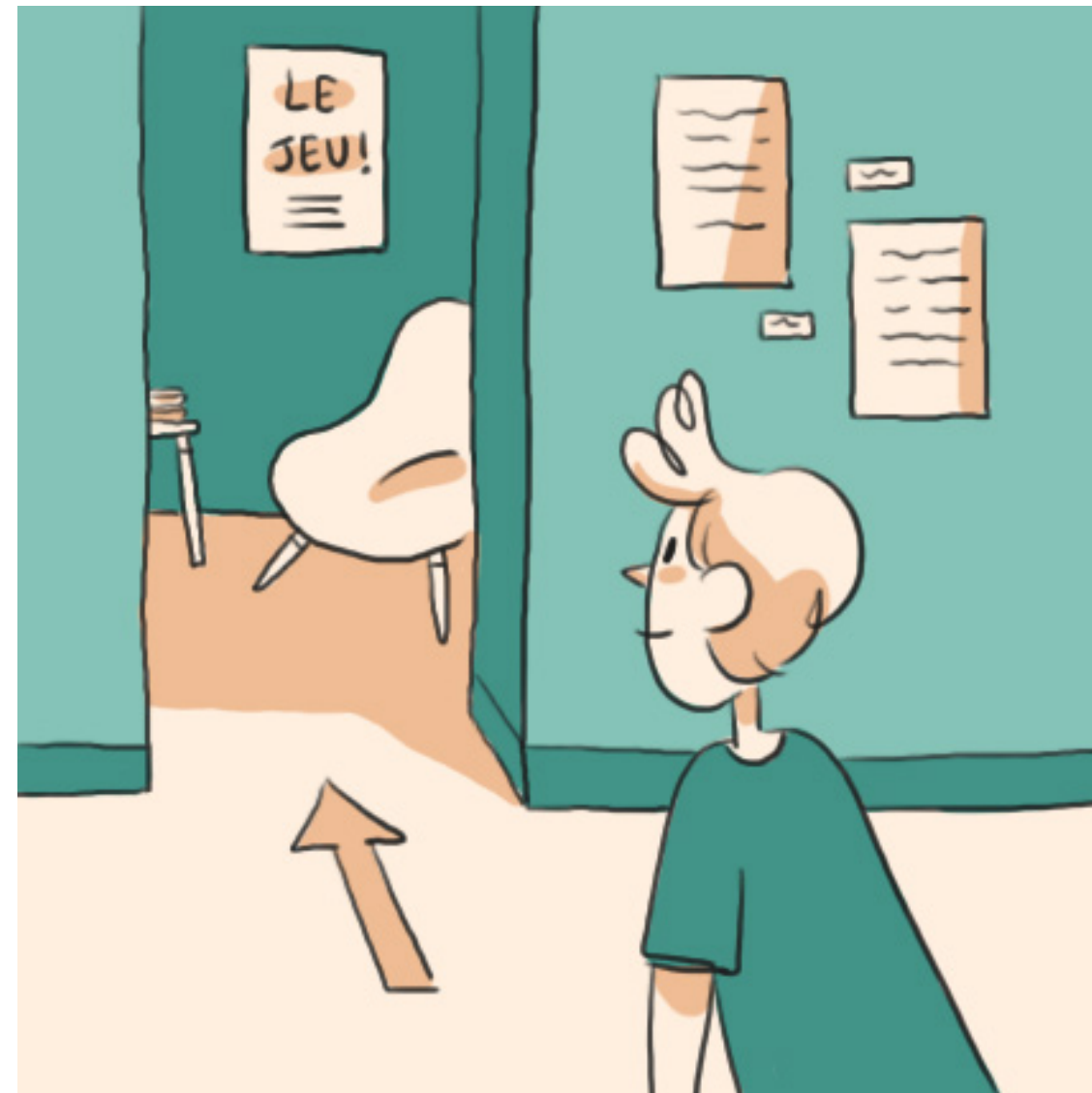
QUAND ?	AVANT L'EXPOSITION	PENDANT L'EXPOSITION	APRES L'EXPOSITION			
OBJECTIFS ?	<ul style="list-style-type: none"> - Donner envie d'aller à l'exposition - Préparer à l'exposition : introduire le livre et l'auteur 	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter le jeu et donner le moyen de le télécharger (poster) 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrouver l'auteur et le livre - Prolonger et enrichir l'exposition ou - Faire découvrir l'auteur et le livre si l'utilisateur n'a pas vu l'exposition 			
POINT D'ENTRÉE ?	<ul style="list-style-type: none"> - Communication sociale en amont de l'exposition (campagne de la BPI et/ou partage des utilisateurs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Communication à la toute fin de l'exposition : espace aménagé pour jouer à la BPI et distribution de posters 	<ul style="list-style-type: none"> - Communication sociale apres l'exposition (campagne de la BPI et/ou partage des users) - Posters récupérés à la fin de l'expositio 			
COMMENT ?						
PERSONA 1	découvre l'app par le social (com' de la BPI)	joue avant l'exposition : ça lui donne envie d'aller à l'expo	fait le lien entre l'app et l'expo (expérience enrichie)	récupère le poster comme souvenir	a apprécié son expérience et la partage	
PERSONA 2		découvre le jeu par la communication à la fin de l'exposition	récupère le poster	joue après l'exposition à partir du poster	fait le lien entre le jeu et l'exposition (expérience enrichie)	a apprécié son expérience et la partage
PERSONA 3				découvre le jeu sur les réseaux sociaux (partage des users)	joue de manière indépendante à l'exposition	a apprécié son expérience et la partage

User Flow

1/4



L'utilisateur visite l'exposition consacrée à Henri Barbusse à la BPI



À la fin de l'exposition, l'utilisateur traverse une dernière salle où un jeu consacré à Henri Barbusse et son livre Le Feu est présenté



Intéressé, il en apprend plus sur le jeu



Il passe une tablette mise à disposition sur le kakémono représentant l'un des chapitres et une animation en réalité augmentée se joue avant de lancer le jeu

User Flow

2/4



Il décide de continuer le jeu chez lui. Il prend donc le dépliant-poster offert qui représente les différents chapitres du jeu, comme sur les kakémonos



De retour chez lui, il récupère le poster dans son sac



Comme sur les kakémonos, l'utilisateur peut accéder au jeu via la réalité augmentée.

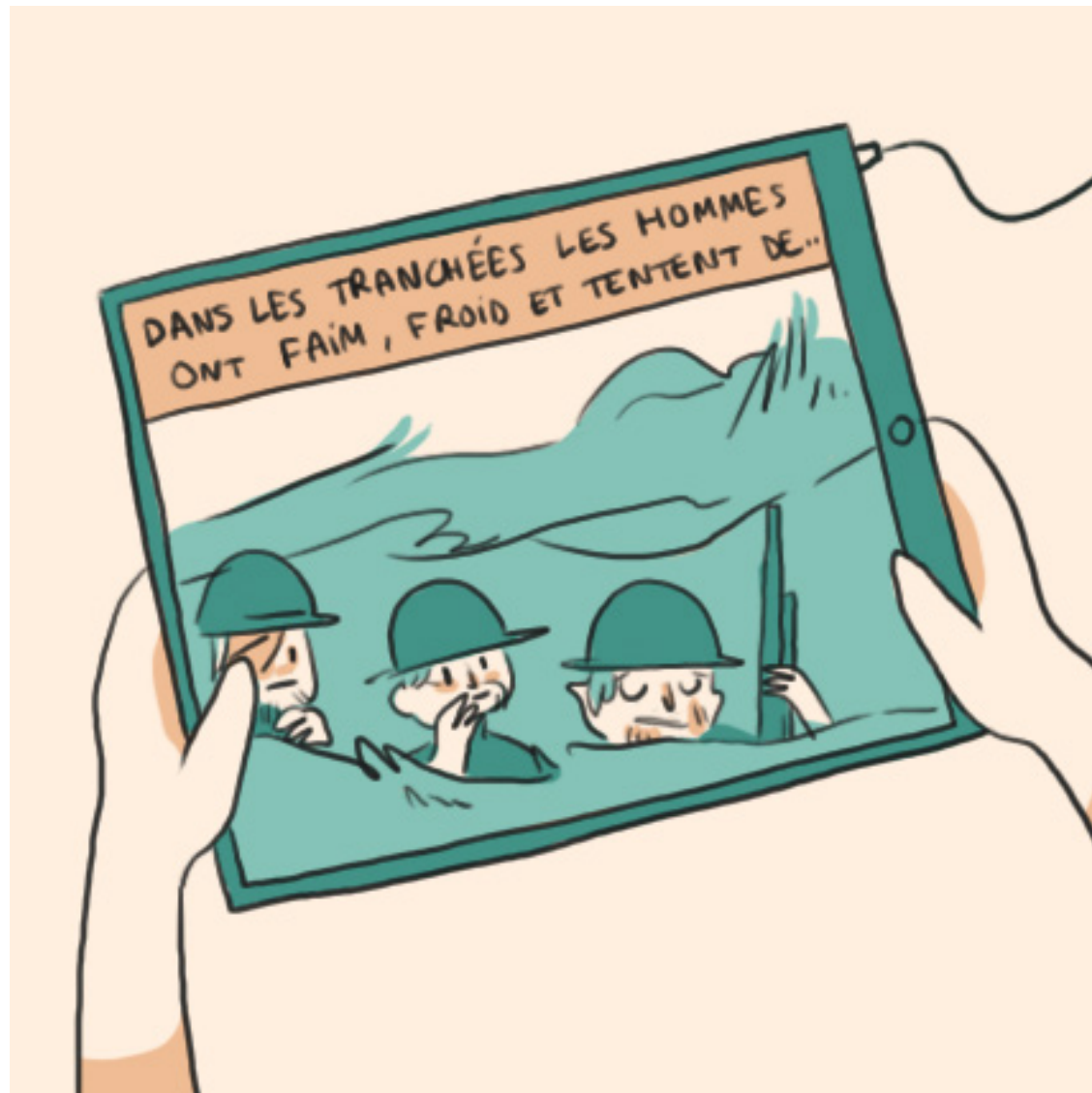
Toutefois si un utilisateur n'a pas le poster, on lui donne la possibilité de jouer : le poster est un bonus pour ceux qui ont vu l'exposition



L'utilisateur met des écouteurs ou un casque pour une meilleure immersion dans le jeu

User Flow

3/4



Chaque chapitre comprend une cinématique qui résume l'histoire narrée dans le livre...



...et une partie interactive qui fait avancer l'histoire



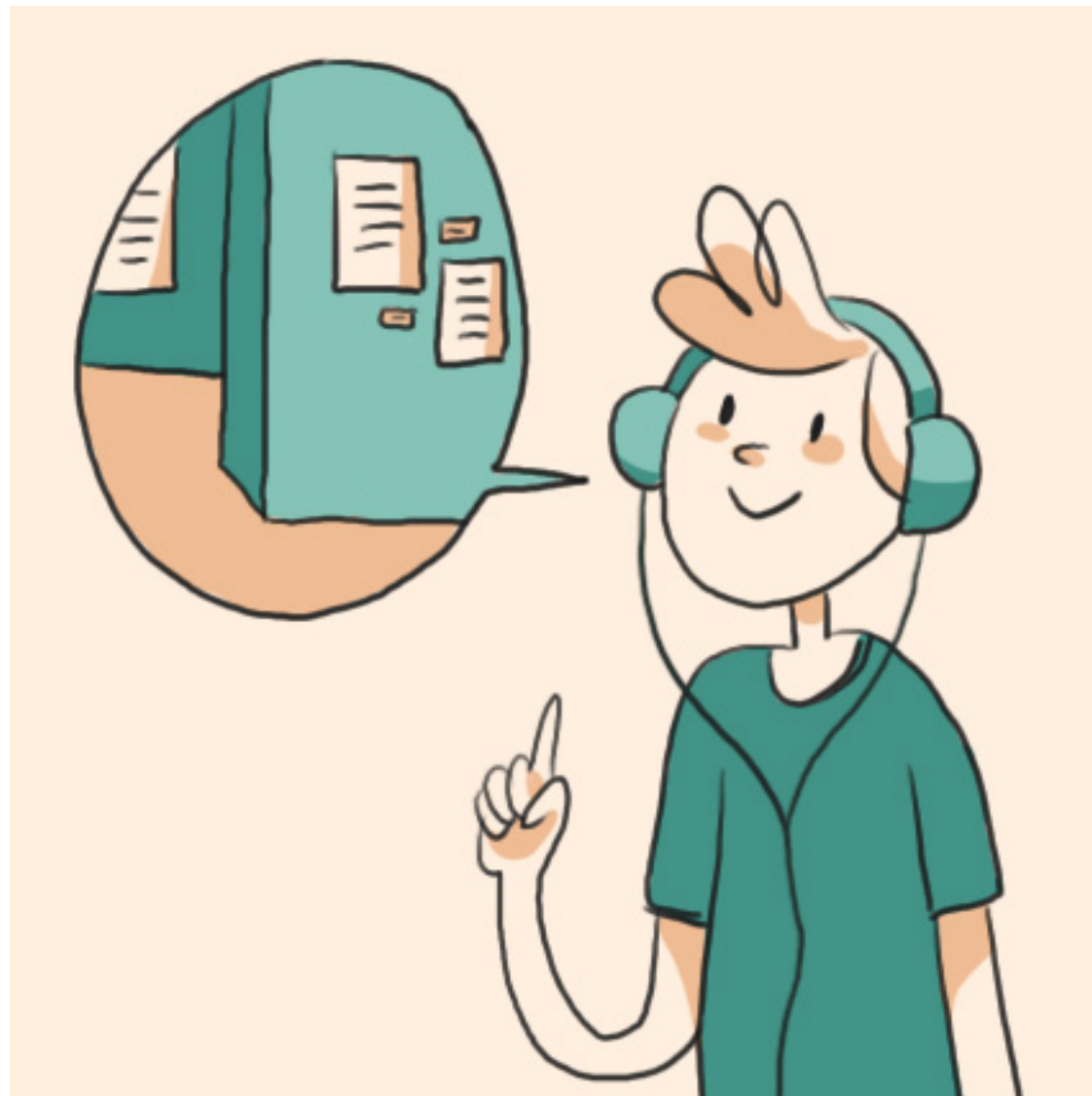
L'utilisateur est totalement immergé dans l'histoire grâce aux sons et s'attache aux personnages, il veut faire avancer Barbusse et son escouade



Lorsqu'il a terminé un tableau, il peut jouer aux autres ou arrêter là : les histoires sont indépendantes

User Flow

4/4



Il fait également le lien avec l'exposition et ce qu'il y a appris d'Henri Barbusse. Le jeu vient compléter les contenus proposés par la BPI



Il partage le jeu avec son cercle social puisqu'il n'y a pas nécessairement besoin d'avoir vu l'exposition ou le poster pour pouvoir jouer



Le jeu donne même envie à une de ses amies d'aller voir l'exposition



3. Direction artistique



Faire un jeu vidéo sur la guerre : la documentation

De nombreux **documents iconographiques** rendent compte de cette période de l'Histoire. Faire un jeu vidéo sur le quotidien des soldats durant la Grande guerre demande un travail de recherche approfondi pour coller au plus proche de la vie de l'époque.

Le **livre de Barbusse** est également un très bon support. Si tous les soldats portent leurs uniformes bleus sur les photos, on apprend dans le livre qu'en vivant dans les tranchées les couches de vêtements qui recouvrent les hommes « effacent leurs uniformes presque autant que leur peau, et les immensifient » (p.27).

La **description physique** que fait Henri de ses camarades a ainsi servi de base pour les **illustrations des personnages** dans le jeu.

Illustrations : recherches

Après plusieurs tests, il a été décidé d'adopter un style d'illustration assez « **crayonné** », comme un croquis assez abouti. Henri Barbusse a décrit la guerre avec ses mots, de manière très visuelle, parfois **sur le vif** ; il aurait tout aussi bien pu le faire en dessin. C'est cet aspect que nous avons voulu retranscrire.



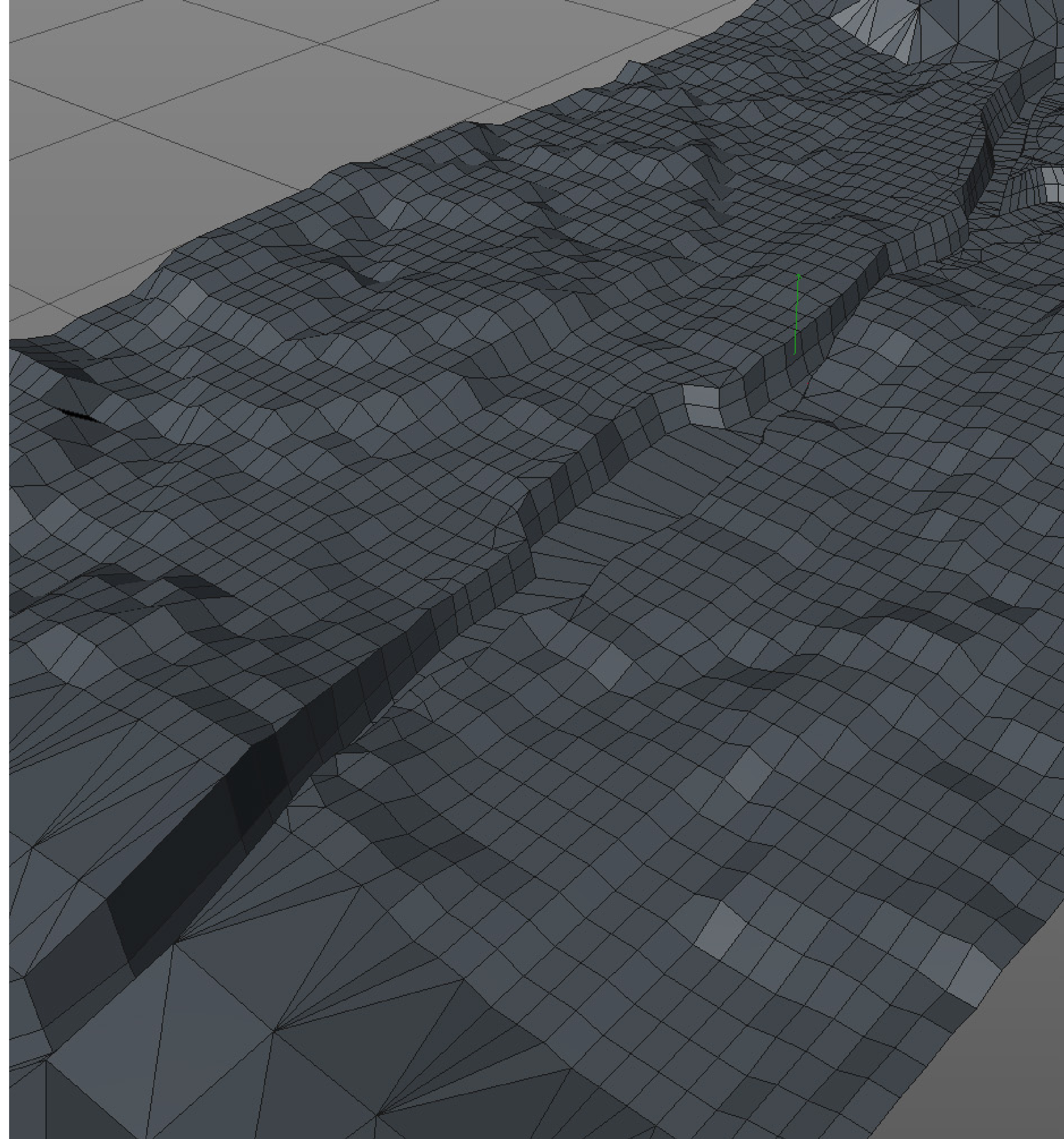


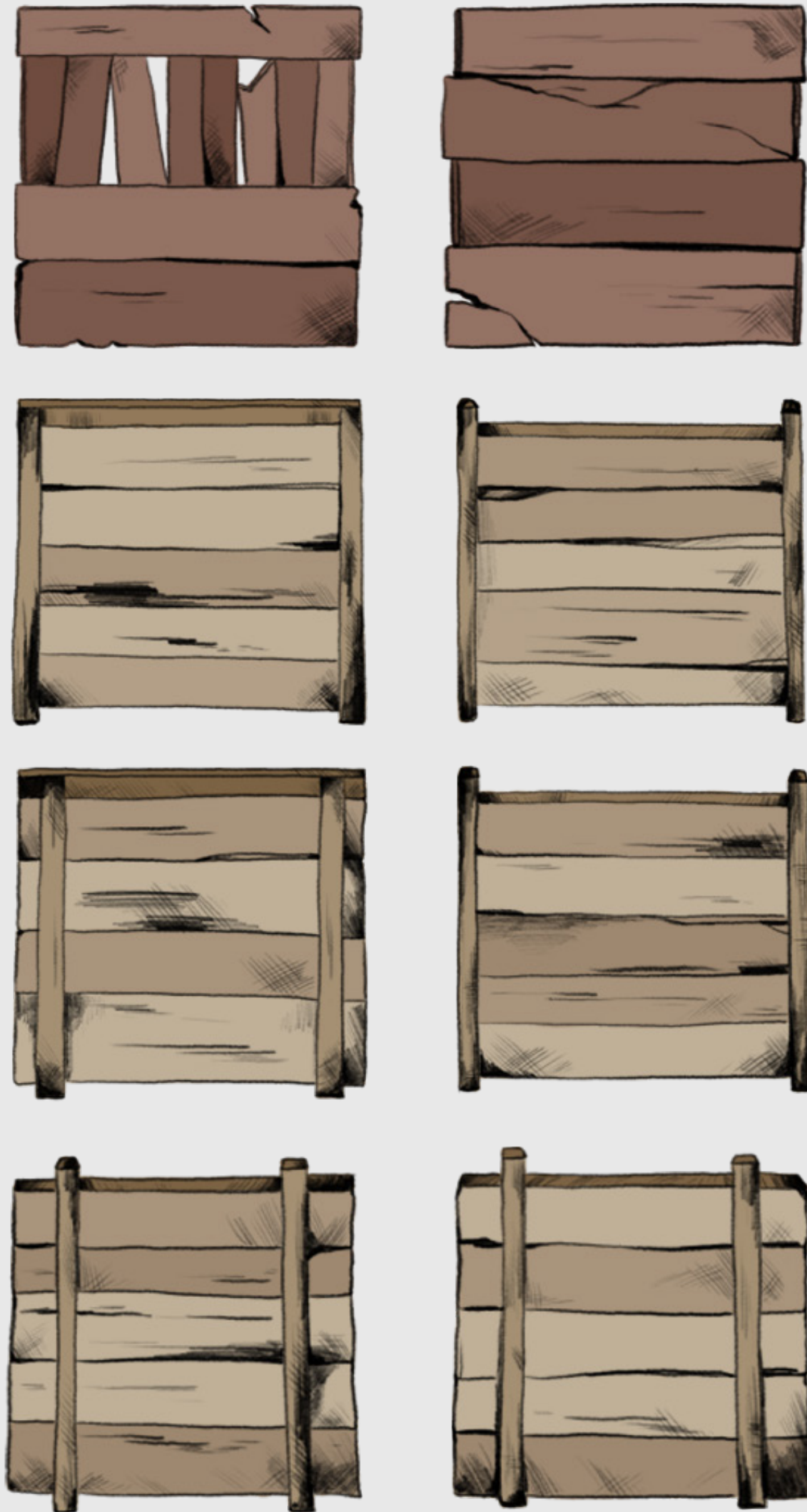
Typographie : recherches

Le jeu étant adapté d'une oeuvre littéraire, le travail de la typographie nous a semblé important. Certains mots sont ainsi **animés** et **prennent vie** au cours du jeu pour souligner un cri, une action, un ton.

Aspect graphique : la map 3D

Pour le tableau situé dans les tranchées, la partie interactive se construit autour d'un **terrain modélisé en 3D**. Cela permet de d'accentuer l'aspect tortueux, sinueux des boyaux, de gérer le déplacement et la profondeur de manière plus efficace ; ainsi que la lumière et la météo qui vont varier au cours du niveau.





Aspect graphique : les assets 2D

Les assets qui composent le niveau sont eux **réalisés en 2D** puis **animés**, et placés sur la map. Cela permet de garder un aspect très illustratif, en profitant à la fois des avantages de la 2D et de la 3D.

A dark, blue-tinted photograph of a group of people, possibly a sports team, in a field. The image is heavily blurred and dimly lit, with a strong blue color cast. The text '4. Direction technique' is overlaid in white, serif font in the center of the image.

4. Direction technique

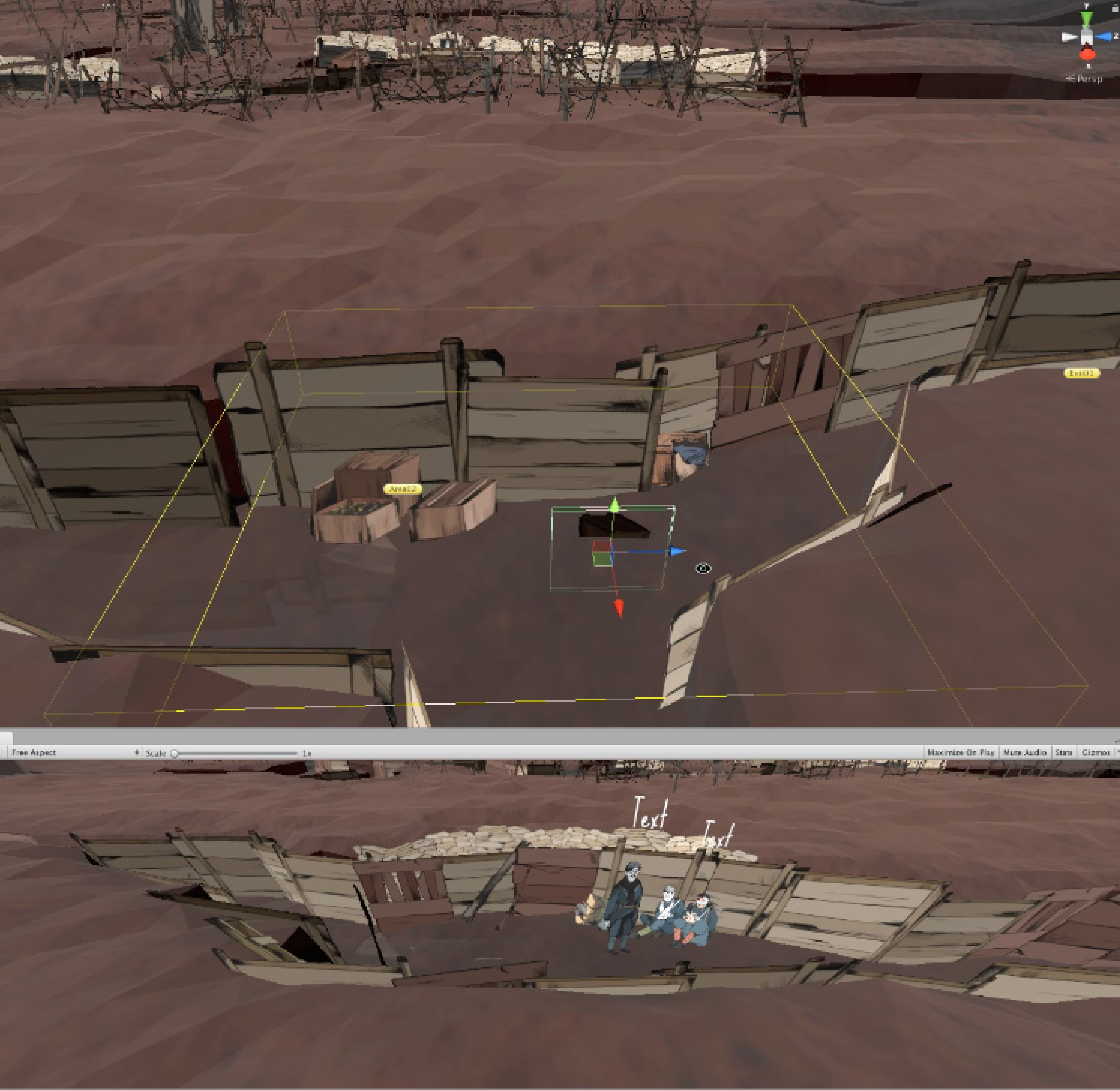


Le jeu a été développé sous **Unity**. C'est un moteur de jeu 2D/3D qui permet de simplifier le **workflow entre designers et développeurs**. Il nous permet de travailler sur un unique projet et de le déployer sur la plupart des plateformes, notamment **iOS et Android**.

Nous avons décidé d'utiliser **Unity Collaborate** (actuellement en bêta) pour sauvegarder et synchroniser le projet Unity entre tous les membres du projet. C'est une solution de versionning développée par Unity Technologies et qui sera nativement implémentée à Unity.



Pour la reconnaissance des patterns de réalité augmentée, nous utilisons **Vuforia** pour sa stabilité. Nous planifions ensuite d'essayer ARKit, une technologie prometteuse développée par Apple.

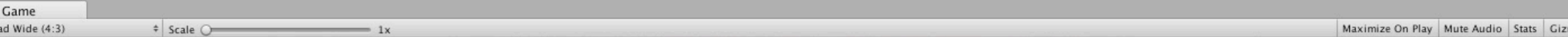
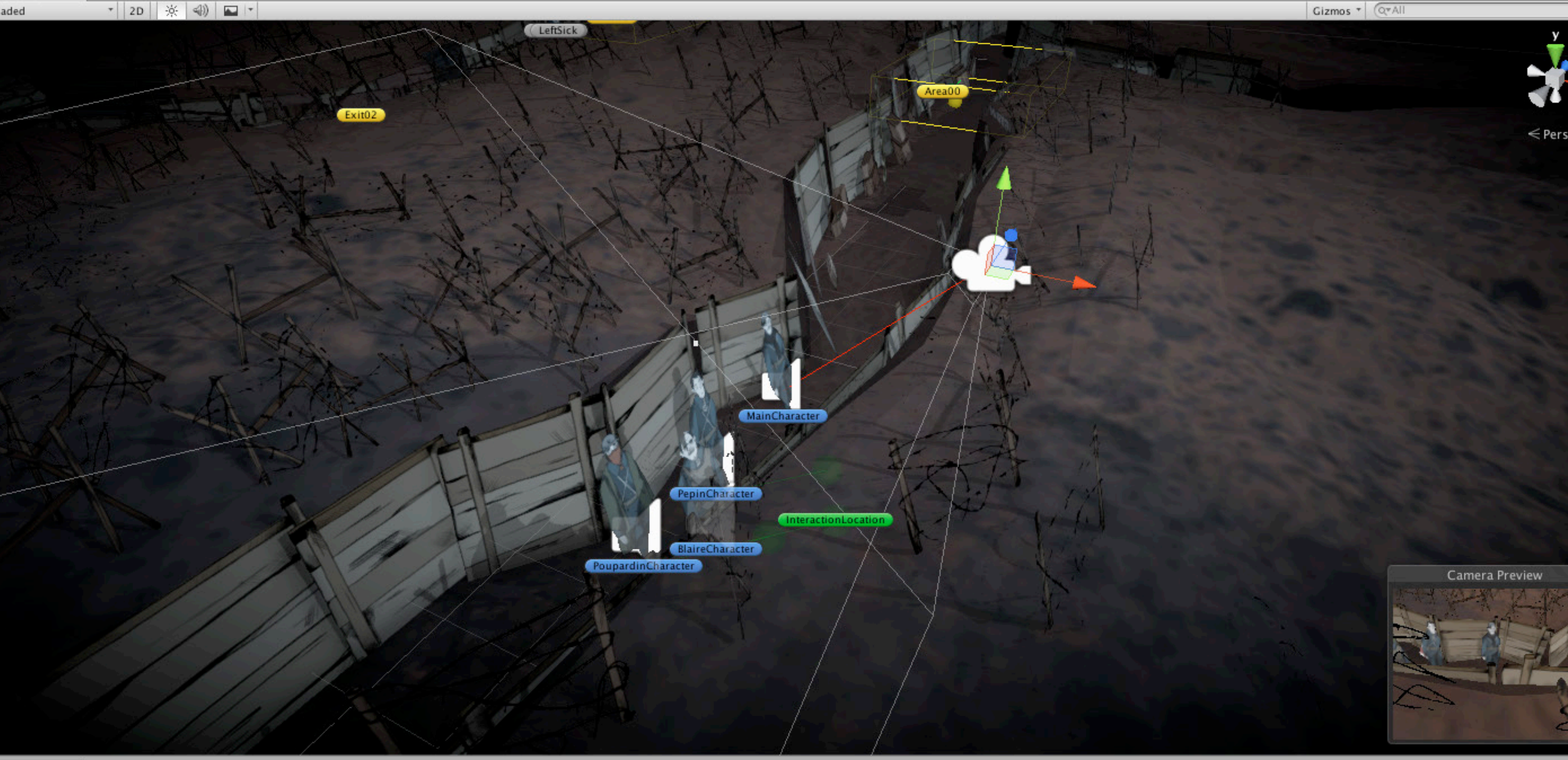


Le workflow

La production du prototype a nécessité une **organisation rigoureuse** et une **coordination fluide** entre les différents métiers.

Pour la production des assets, le travail a été découpé de manière à travailler le plus efficacement possible : l'un des designers s'est occupé des illustrations, un autre de les animer avant de tout passer au 3ème qui les a placés sur la map.

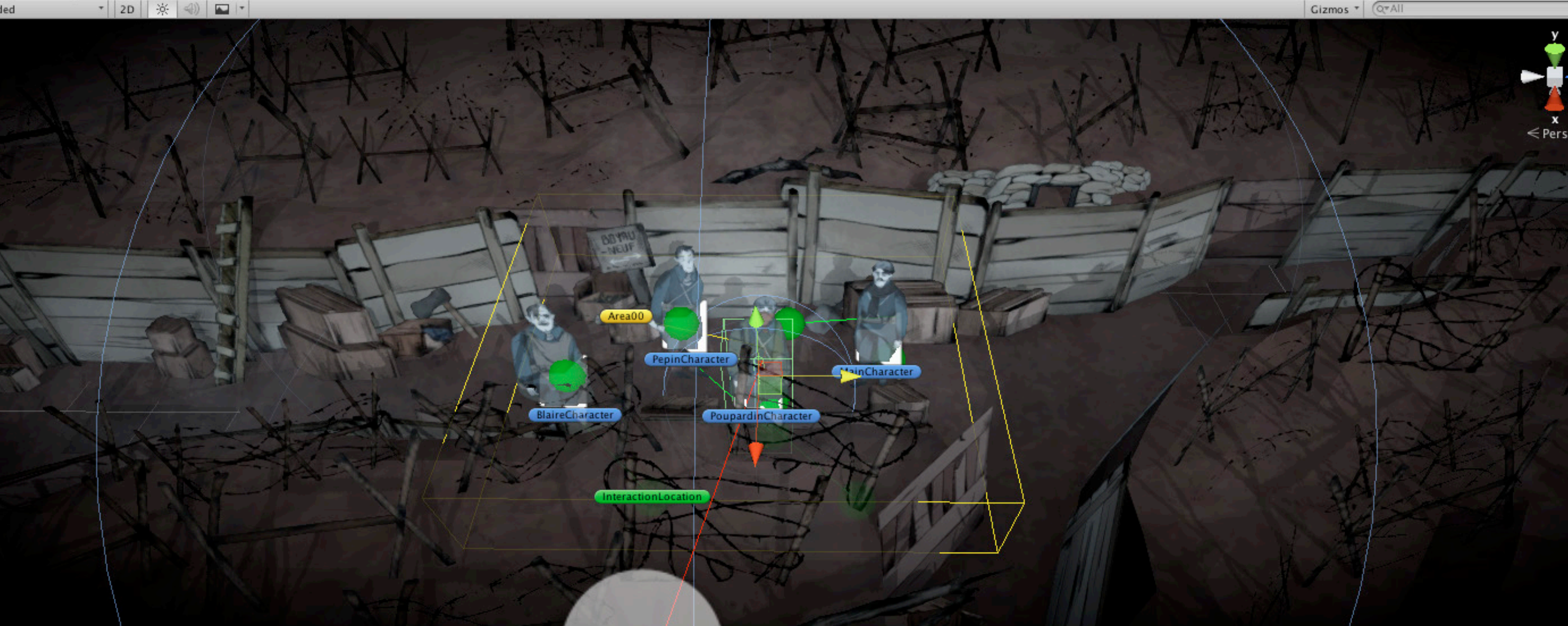
Le projet a été développé sous **Unity**. Des modules conçus par les développeurs ont permis l'intervention directe des designers sur le logiciel pour ajuster plus facilement et rapidement la mise en scène du jeu. Nous allons détailler certains de ces modules.



Systeme de camera

La camera est réglable et suit le joueur en évitant les obstacles. Elle possède plusieurs modes : un **statique** et un **dynamique** pour la mise en scène des dialogues.

À cette camera s'ajoute un **systeme d'optimisation de la carte** permettant de rendre uniquement les objets visibles à l'écran, gagnant en performances.

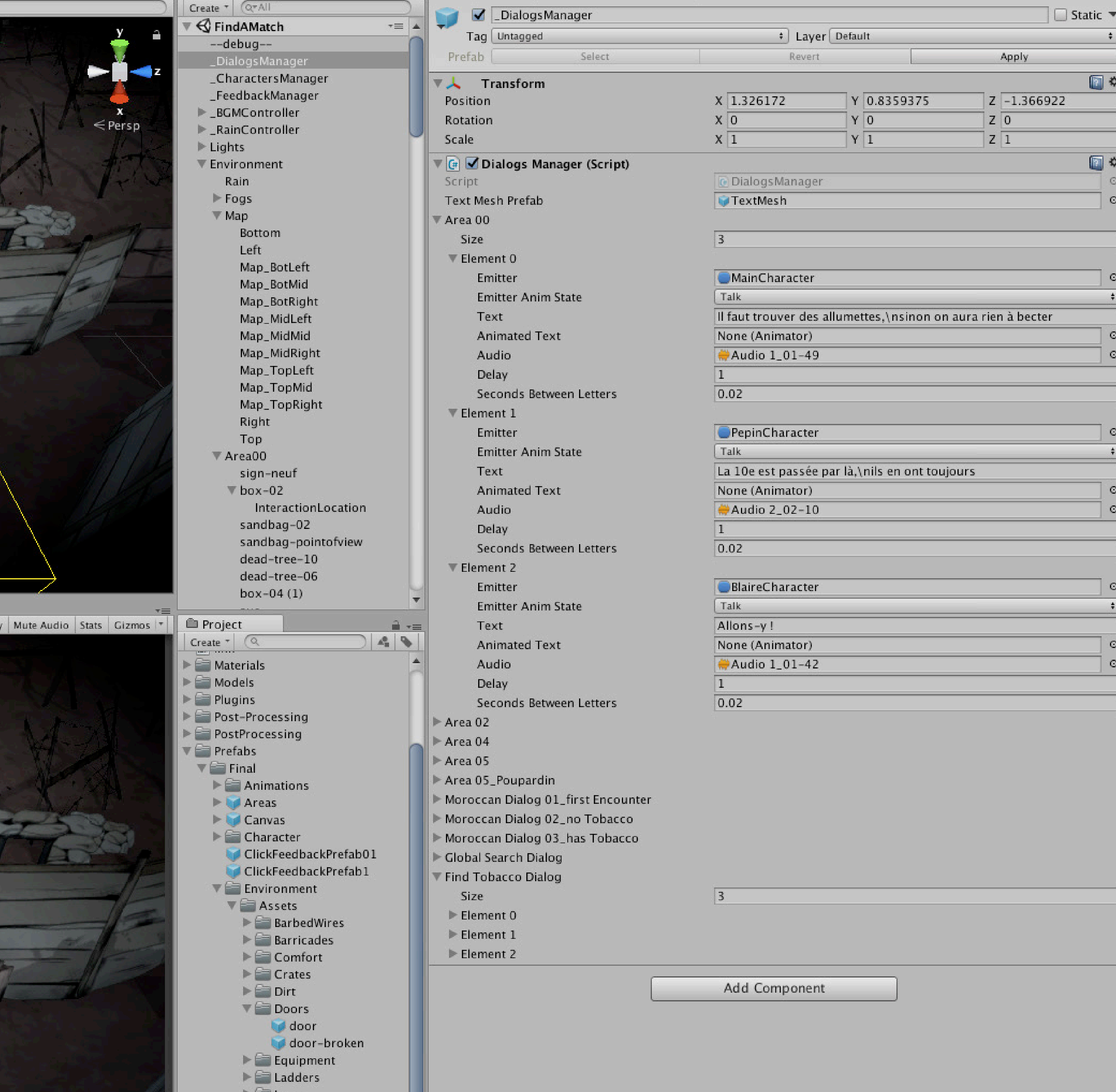


Personnages non-joueurs

Henri et son escouade sont indissociables, la camaraderie et la fraternité est au coeur du livre. Dans le jeu, lorsque le joueur dirige Henri quelque part, **l'escouade suit**. Pour autant, les soldats ne suivent pas de manière totalement mécanique.

Chaque personnage a été animé à la main et possède **son propre caractère**. Pour amplifier ces traits, ils interagissent avec le décor de manière autonome. Ils recherchent ainsi des « **Points d'intérêt** » vers lesquels ils vont se diriger, disponibles directement sur la map par les designers.





Gestionnaire de dialogues

Un système de dialogues sur-mesure a été développé pour permettre de modifier les textes, de les animer et d'y ajouter des voix. La plupart des textes sont **tirés du livre**, en respectant dans la mesure du possible le vocabulaire des soldats de l'époque.


A dark, blue-tinted photograph of a group of people walking on a path. The image is slightly blurred, suggesting movement. The text '5. Promotion et portée' is overlaid in white, serif font in the center of the image.

5. Promotion et portée

EN ES FR La Bpi Balises Professionnels Cinéma du réel Mon compte

Bibliothèque Centre Pompidou 40

Accueil Catalogue La Bibliothèque Informations pratiques Agenda Espace presse






Application
Le feu, Journal d'une escouade

Petite Salle
Plongez au cœur de la vie du soldat Barbusse dans les tranchées et découvrez le quotidien des Poilus. Une aventure unique autour de l'œuvre d'un auteur majeur du XXème siècle. Téléchargez le jeu Le feu sur l'App Store ou sur Google Play!

De ligne en ligne numéro 23
Au premier coup d'œil, on ne sait pas trop ce qui anime cette foule colorée et joyeuse, ce qui rassemble toutes ces personnes, a priori, si différentes. En fait, cette atmosphère est...

Premiers pas au piano
Vous aimeriez vous mettre au piano mais vous n'avez pas appris à lire la musique ? Qu'à cela ne tienne ! Un bibliothécaire du service Musique de la Bpi vous propose de faire vos premiers pas...

En direct ce soir : "Treize minutes : l'engagement"
Ce soir, à partir de 19h, la Bpi retransmetra en direct la soirée "Treize minutes" consacrée à l'engagement, organisée en partenariat avec l'Université Paris-Diderot.

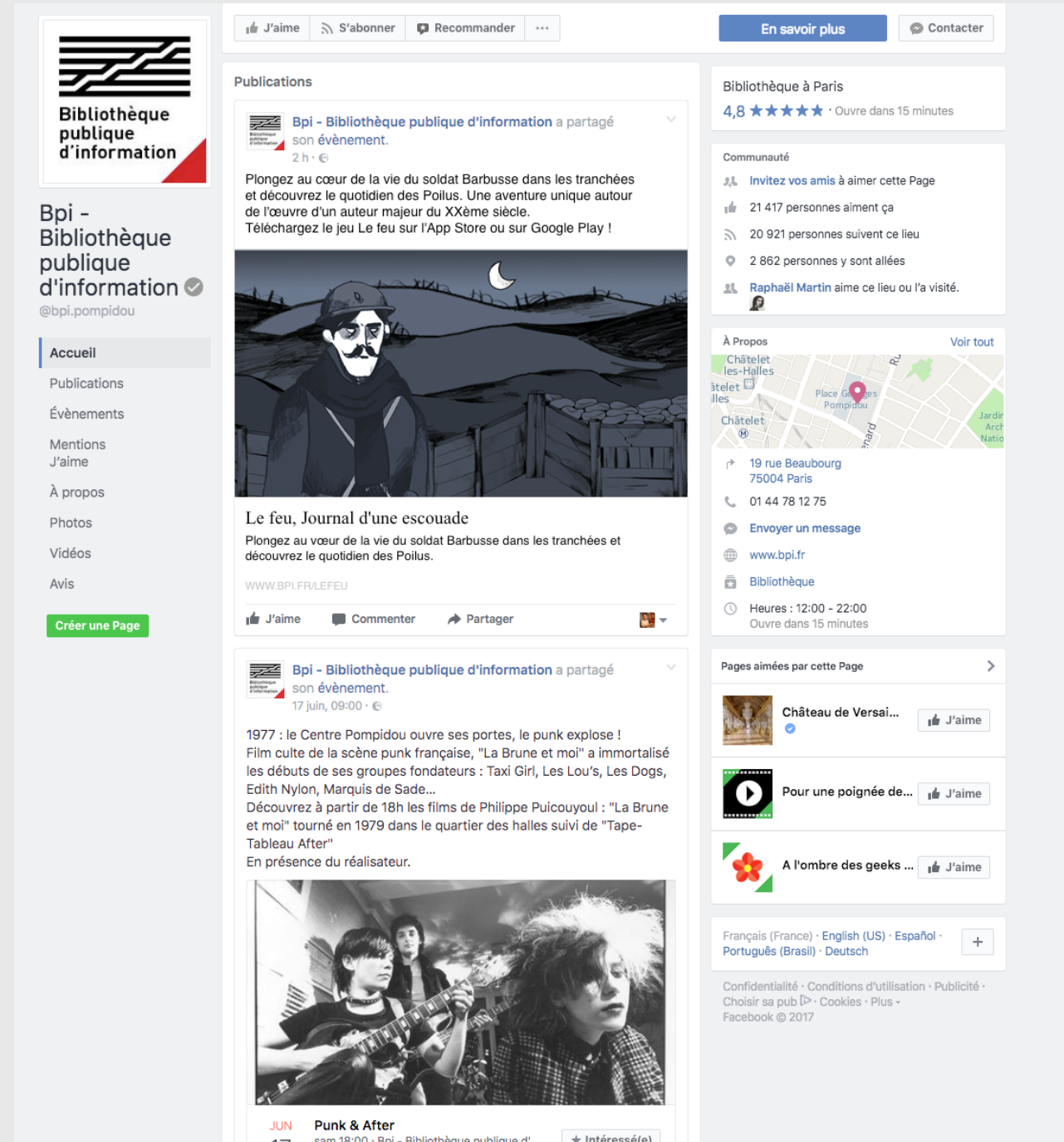




La promotion du projet

La promotion du projet peut tout d'abord s'effectuer par la BPI elle-même, sur ses **différents réseaux sociaux** ainsi que sur son **site**.

Elle peut également utiliser le **print** pour faire connaître le jeu : développer une campagne d'affichage avec du contenu en Réalité Augmentée en reprenant le principe utilisé dans l'exposition, diffuser le dépliant pour encourager les gens à jouer chez eux...

Jouer au jeu de manière indépendante peut également donner envie de venir visiter l'exposition pour en savoir plus sur l'auteur ; la BPI a donc tout intérêt à en faire la promotion.



Bibliothèque publique d'information @bpi.pompidou

Publications

Bpi - Bibliothèque publique d'information a partagé son événement.
2 h · €

Plongez au cœur de la vie du soldat Barbusse dans les tranchées et découvrez le quotidien des Poilus. Une aventure unique autour de l'œuvre d'un auteur majeur du XXème siècle. Téléchargez le jeu Le feu sur l'App Store ou sur Google Play!

Le feu, Journal d'une escouade
Plongez au cœur de la vie du soldat Barbusse dans les tranchées et découvrez le quotidien des Poilus.
www.bpi.fr/LEFEU

Bpi - Bibliothèque publique d'information a partagé son événement.
17 juin, 09:00 · €

1977 : le Centre Pompidou ouvre ses portes, le punk explose ! Film culte de la scène punk française, "La Brune et moi" a immortalisé les débuts de ses groupes fondateurs : Taxi Girl, Les Lou's, Les Dogs, Edith Nylon, Marquis de Sade... Découvrez à partir de 18h les films de Philippe Puicouyoul : "La Brune et moi" tourné en 1979 dans le quartier des halles suivi de "Tape-Tableau After" En présence du réalisateur.

Punk & After
JUN 17 sam 18:00 · Bpi - Bibliothèque publique d'information · Intéressé(e)

Bibliothèque à Paris
4,8 ★★★★★ · Ouvre dans 15 minutes

Communauté
Invitez vos amis à aimer cette Page
21 417 personnes aiment ça
20 921 personnes suivent ce lieu
2 862 personnes y sont allées
Raphaël Martin aime ce lieu ou l'a visité.

À Propos
Châtelet - les-Halles
19 rue Beaubourg
75004 Paris
01 44 78 12 75
Envoyer un message
www.bpi.fr
Bibliothèque
Heures : 12:00 - 22:00
Ouvre dans 15 minutes

Pages aimées par cette Page
Château de Versailles
Pour une poignée de...
A l'ombre des geeks...

Confidentialité · Conditions d'utilisation · Publicité · Choisir sa pub · Cookies · Plus · Facebook © 2017

La portée du projet

Enfin, le jeu se voulant un témoignage de la guerre, il serait possible de travailler avec l'Éducation Nationale afin de le proposer comme **support de cours** à destination des professeurs d'Histoire.

Le projet étant jouable sur tablette et accessible pour les adolescents sans caricaturer l'Histoire, adapté du témoignage réel d'un soldat, **Le Feu** serait une bonne introduction au chapitre consacré à la Première Guerre mondiale dans les collèges.





Merci !