



CAHIER DES CHARGES

-

**Implantation scénographique du
projet vidéoludique en cours de
réalisation :**

**« L'héritage de Jean Bart : immersion
dans une guerre de course »**

PRÉSENTATION

Le Musée maritime et portuaire

Situé dans le quartier de la Citadelle, cœur de l'activité portuaire jusqu'au siècle dernier, le musée se déploie dans l'un des derniers entrepôts portuaires construit en 1869 au bord du bassin du Commerce.

Le bâtiment est un bel exemple de l'architecture industrielle du XIX^e siècle, associant pierre et brique sablée, matériaux caractéristiques de la Flandre maritime. Jusqu'aux années 1970, il était propriété de la Seita et affecté au stockage des tabacs d'Orient. Racheté par la Communauté Urbaine en 1974, il a fait l'objet d'une restauration qui restitue une ambiance chaleureuse, associant bois et brique jaune, propice à la mise en valeur des collections du musée et à la découverte de l'univers portuaire.

L'idée d'un musée pour présenter l'ensemble des activités portuaires émerge dès le début des années 1980, à partir notamment de la collecte spontanée d'outillages effectuée par les dockers, dans le but de témoigner de leurs méthodes et conditions de travail avant la mécanisation.

En 1982, l'association pour la création d'une maison de la vie et des traditions portuaires (ACMAPOR) est créée. Elle réunit la Communauté urbaine, la Ville de Dunkerque, la Chambre de commerce et d'industrie, l'Union maritime et commerciale, l'Union locale maritime, rejointes en 1988 par l'État, la Région Nord-Pas-de-Calais et le Département du Nord. Sa vocation est de sauvegarder les témoignages de la vie et des savoir-faire portuaires et de présenter de manière vivante le port et les hommes qui l'animent.

Le Musée portuaire ouvre ses portes en 1992. Aujourd'hui, 30 ans plus tard, devenu « Musée maritime et portuaire », il poursuit sa mission de mise en valeur de ce patrimoine et présente un panorama de l'univers portuaire en s'appuyant sur l'histoire de Dunkerque, son port d'attache.

Les collections

Le Musée maritime et portuaire se distingue par une offre très large, plusieurs lieux sont ouverts à la visite :

Le parcours permanent

Une surface de 1 600m² dédiée aux expositions : des collections de peintures, maquettes, objets, films d'archives, outils anciens illustrent le spectaculaire développement des infrastructures de la ville, du modeste port de pêche aux vastes installations industrielles et commerciales qui s'étendent aujourd'hui sur 17 kilomètres de littoral.

Quatre bateaux visitables

Le trois-mâts *Duchesse Anne* (actuellement en travaux jusqu'à l'été 2025), le bateau-feu *Sandettié* (tous deux classés au titre des Monuments historiques), la péniche *Gilde* et le remorqueur *Entreprenant*.

Un phare de premier ordre

Le phare du Risban qui culmine à plus de 60 mètres est l'un des plus hauts de France. Classé au titre des Monuments historiques, il est ouvert à la visite et offre, après avoir gravi ses 276 marches, un panorama exceptionnel sur le port et le littoral.

Le musée organise aussi **des expositions temporaires de durée variable**. Elles prennent place soit dans la salle Jean Deweerdt, au rez-de-chaussée du musée, soit dans la « Petite galerie », un espace plus intime d'environ 100m², aménagé au second étage du musée.

La présente demande concerne un projet à implanter dans l'espace Jean Deweerdt

Nos particularités

Notre offre est « grand public », elle s'adresse aux adultes comme aux enfants. C'est un axe fort de notre démarche : toutes nos expositions proposent différents niveaux de lecture et intègrent un parcours enfant.

Rendre des contenus « techniques » et spécialisés accessibles à tous et garder un esprit ludique sont nos priorités.

Nos publics

Nos publics sont diversifiés et comptaient, en 2023, 65 % d'individuels et 35% de groupes.

Concernant la répartition dans ces groupes, les scolaires représentent 75 % des visiteurs. Nous accueillons tous types de scolaires : des élèves de maternelle jusqu'aux étudiants de l'enseignement supérieur.

Pour les publics individuels, leur provenance géographique est concentrée en régions Hauts-de-France et frontalières.

L'été, la part du public provenant du reste de la France et de l'étranger (notamment Belgique, Pays-Bas, Allemagne et Grande-Bretagne) est plus importante, ce qui représente au total environ 13 % du public individuel.

En 2023, le musée a battu son record de fréquentation et a accueilli 79 926 visiteurs (contre 70 768 en 2022).

Nos moyens spécifiques

Le musée dispose d'un atelier et d'une équipe de techniciens aux compétences variées, capables de réaliser et/ou d'accompagner certains travaux nécessaires à la réalisation et au montage des expositions.

Pour la partie fabrication, une participation du musée pourra ainsi être déterminée selon les travaux envisagés.

LE PROJET

Jean Bart, célèbre corsaire français du XVII^e siècle, est une figure emblématique de Dunkerque. Son histoire, empreinte de courage et d'exploits maritimes, continue de forger l'identité de la ville.

En partenariat avec l'entreprise AVA, le Musée maritime et portuaire de Dunkerque lui rendra hommage en proposant d'incarner son personnage à travers un jeu vidéo innovant et éducatif s'inscrivant dans un contexte clairement défini : celui de la préparation d'un abordage en pleine guerre de course, à bord du navire *La Palme*.

Afin de valoriser ce support vidéoludique et d'en proposer une expérience enrichie, le musée souhaite l'intégrer dans un environnement immersif et visuellement en lien avec l'univers du jeu.

Contexte

Le projet initial est né d'un double constat émis par l'équipe du musée : le manque d'interactivité de la section consacrée à la guerre de course au sein du parcours permanent, et la méconnaissance du public de l'histoire des corsaires.

En outre, les études de public réalisées en interne montrent que les visiteurs individuels jeunes (18-35 ans) ne fréquentent que sporadiquement le musée, ils sont donc l'une des cibles prioritaires pour contribuer à notre objectif d'accroissement de la fréquentation.

De ce constat, étant convaincu de l'originalité du projet initial et désirant qu'il s'intègre parfaitement dans l'orientation pédagogique du Musée maritime et portuaire, l'idée est née de profiter de son attrait pour en faire un événement majeur mettant en valeur cette initiative.

Le projet

L'environnement devra inclure le décor dans lequel le jeu vidéo sera mis en place, ainsi que diverses manipulations permettant au public de reproduire concrètement les gestes et métiers découverts à l'écran. L'exécution de ces actions « physiques » permettra par ailleurs de débloquent des indices pour résoudre les jeux et énigmes intégrés dans le support vidéoludique.

Un espace dédié à la lecture ainsi qu'un espace d'exposition où seront présentés des objets provenant des collections du musée seront également à aménager.

Les objectifs sont multiples :

- permettre une immersion dans l'univers des corsaires avec une scénographie cohérente par rapport au contexte historique du jeu vidéo ;
- expérimenter et appréhender les gestes et techniques vu à l'écran ;
- créer un lien entre le jeu vidéo et les manipulations par le biais d'indices disséminés dans ces dernières ;
- présenter des objets issus des collections du musée en lien avec les thématiques développées.

SCÉNOGRAPHIE

Concept

Le décor (en zone 1)

Le jeu vidéo devra s'implanter dans un décor reproduisant l'avant du navire *La Palme* tel que modélisé par l'équipe AVA. En lieu et place des canons à bâbord et tribord seront installés des gradins permettant d'accueillir jusqu'à 50 personnes au total.

Les manipulations (en zone 1)

- Reproduction de canon permettant d'accomplir les gestes de la procédure de chargement, de viser en réglant la hausse, et de mise à feu.
- Reproduction d'un mât permettant de mettre en place et de lever une voile. Seront inclus cabestan, poulie et cordages.
- Reproduction d'instruments de navigation : bâton de Jacob, compas, quartier de Davis. Ils seront manipulables pour permettre la résolution d'un jeu ayant pour thème la navigation en mer.
- Reconstitution d'un espace de cuisine à bord du navire avec station olfactive présentant différentes odeurs (aliments, poudre, tabac, etc.).

- Réaliser des accessoires permettant de prendre en main un sabre d'abordage, une hache ainsi qu'une pique en sécurisant leurs manipulations.
- Proposer un atelier de calfatage, étape par étape.
- Créer un atelier de matelotage avec réalisation de 6 nœuds utilisés à bord du navire.
- Réaliser un plateau de jeu de positionnement des navires par rapport à l'évènement du jeu vidéo. Le plateau sera une surface sur lequel les visiteurs pourront poser les modèles de navires. Si le positionnement est correct par rapport aux instructions données, le jeu de positionnement est validé. Les instructions devront être prévues pour trois niveaux de compréhension (6-10 ans ; 11-16 ans ; adultes).

Chaque manipulation accomplie correctement doit pouvoir être en mesure de débloquent un indice (sous forme de texte) permettant la résolution d'une énigme présente dans le jeu vidéo.

L'espace lecture (en zone 2)

L'espace lecture permettra d'accueillir au minimum 10 personnes dans un environnement qui permettra de consulter les ouvrages proposés dans un cadre accueillant et calme (coussins poufs de type *fatboy* par exemple). Le musée fera la sélection des ouvrages.

L'espace d'exposition (en zone 3)

Espace 1 : iconographie de Jean Bart

La première thématique d'exposition se concentrera sur l'étude de l'iconographie de Jean Bart à travers les âges. Différents supports seront présentés : sculpture, gravure, peinture, objets d'art, etc.

Espace 2 : les corsaires à Dunkerque

Le deuxième espace d'exposition présentera des objets et œuvres en lien avec l'histoire de la guerre de course à Dunkerque.

Différents supports seront présentés : sculpture, gravure, peinture, objets d'art, etc.

Les œuvres et objets devront être présentés dans une muséographie assurant leur sécurité et leur juste mise en valeur auprès du public. Une rotation de certaines œuvres présentées sera nécessaire au cours de l'exposition (œuvres graphiques).

Contraintes

- Espace de 240m²
- Les manipulations devront être solides, pérennes et visuellement irréprochables.
- Le matériel d'exploitation du jeu devra être intégré dans l'espace :
 - ordinateur
 - contrôleur et périphériques
 - souris et clavier Logitech MK120
 - 8Bitdo Ultimate Wired Controller
 - système audio Logitech Multimedia Speakers Z207
 - écran Hisense 50A6BG
- Espace sans surveillance humaine (vidéosurveillance partielle).

La différenciation devra être claire pour les visiteurs entre l'espace où les visiteurs pourront manipuler et l'espace d'exposition.

Budget

Le budget alloué à la totalité de la mission est compris entre 10 000 et 15 000 euros HT pour l'agence ou le/la scénographe retenu(e).

Ce budget **inclut** :

- ✓ la consultation initiale ;
- ✓ l'avant-projet sommaire et l'avant-projet détaillé ;
- ✓ la conception et le suivi de réalisation scénographique (suivi des travaux) ;
- ✓ la conception et l'exécution graphique ;
- ✓ *a minima* 2 réunions *in situ* au musée.

Ce budget **n'inclut pas** les travaux (impressions, peintures, agencement et manipulations, multimédias). La définition de l'enveloppe allouée aux travaux fera l'objet d'une concertation entre le commanditaire et l'équipe ou le/la scénographe retenu(e).

Une mission optionnelle sur la création des supports de communication et la création d'une ambiance sonore pourra être envisagée.

Aucun dédommagement ne sera versé pour les candidatures non retenues.

Calendrier prévisionnel

- **Retour des candidats et remise des orientations/intentions scénographiques au plus tard le vendredi 12 avril 2024.**
- Mi-avril : choix du prestataire.
- Avril-mai-juin : travail entre l'équipe du musée et le prestataire retenu pour remise de l'avant-projet définitif avant mi-juin.
- Juillet-Août-Septembre : mise en production.
- Septembre-octobre : mise en place de l'exposition.
- Ouverture de l'exposition au plus tard en novembre 2024 pour une durée d'une année.

Attendus pour le choix du prestataire

Afin de permettre au Musée maritime et portuaire de sélectionner l'agence ou le/la scénographe, il s'agit tout d'abord de proposer des orientations (plan schématique d'implantation, croquis, etc.) pour la mise en espace et l'esthétique de l'exposition (intentions de formes, matériaux et couleurs) ainsi qu'à évaluer dans les grandes lignes les besoins techniques nécessaires à la réalisation de l'exposition suivant les orientations définies *supra*.

Cette proposition doit permettre au musée d'établir une première approche des coûts de production et de réalisation de l'exposition.

L'agence ou le/la scénographe choisi(e) accompagnera l'équipe du musée dans son travail de réflexion permettant la mise en œuvre de ce projet innovant. Il est rappelé que le musée a la capacité en interne de porter une assistance à la réalisation des travaux (soclage, menuiserie, électricité, éclairage, outils numériques, etc.).

Modalités de candidature

Le dossier de candidature devra comprendre les éléments suivants :

- Les orientations scénographiques telles que définies ci-dessus.
- Des propositions de graphisme.
- Les CV et références des candidat(e)s.

Le dossier de candidature devra être remis au Musée maritime et portuaire au plus tard le 12 avril 2024.

La réalisation d'un aller-voir de la salle d'exposition est conseillé et pourra être organisé sur demande auprès de Nicolas MICHEL, responsable du pôle des publics (07 89 21 98 05 / nmichel@museemaritimeportuaire.com).

Critères de sélection

Les propositions seront évaluées selon les critères suivants :

- Compréhension des attendus généraux
- Adéquation des propositions avec le sujet
- Originalité et créativité
- Pertinence technique et adéquation aux espaces et contraintes existantes
- Respect du budget attribué à la mission (hors travaux)

Contacts

M. Dorian Dallongeville, directeur-conservateur

Courriel : ddallongeville@museemaritimeportuaire.com

T : 03 28 63 33 27

Mme Margaux Ruaud, responsable du pôle patrimoine et recherche

Courriel : mruaud@museemaritimeportuaire.com

T : 03 28 63 33 27

M. Nicolas Michel, responsable du pôle des publics

Courriel : nmichel@museemaritimeportuaire.com

T : 07 89 21 98 05

ANNEXES

P.9 : plan général de la salle d'exposition

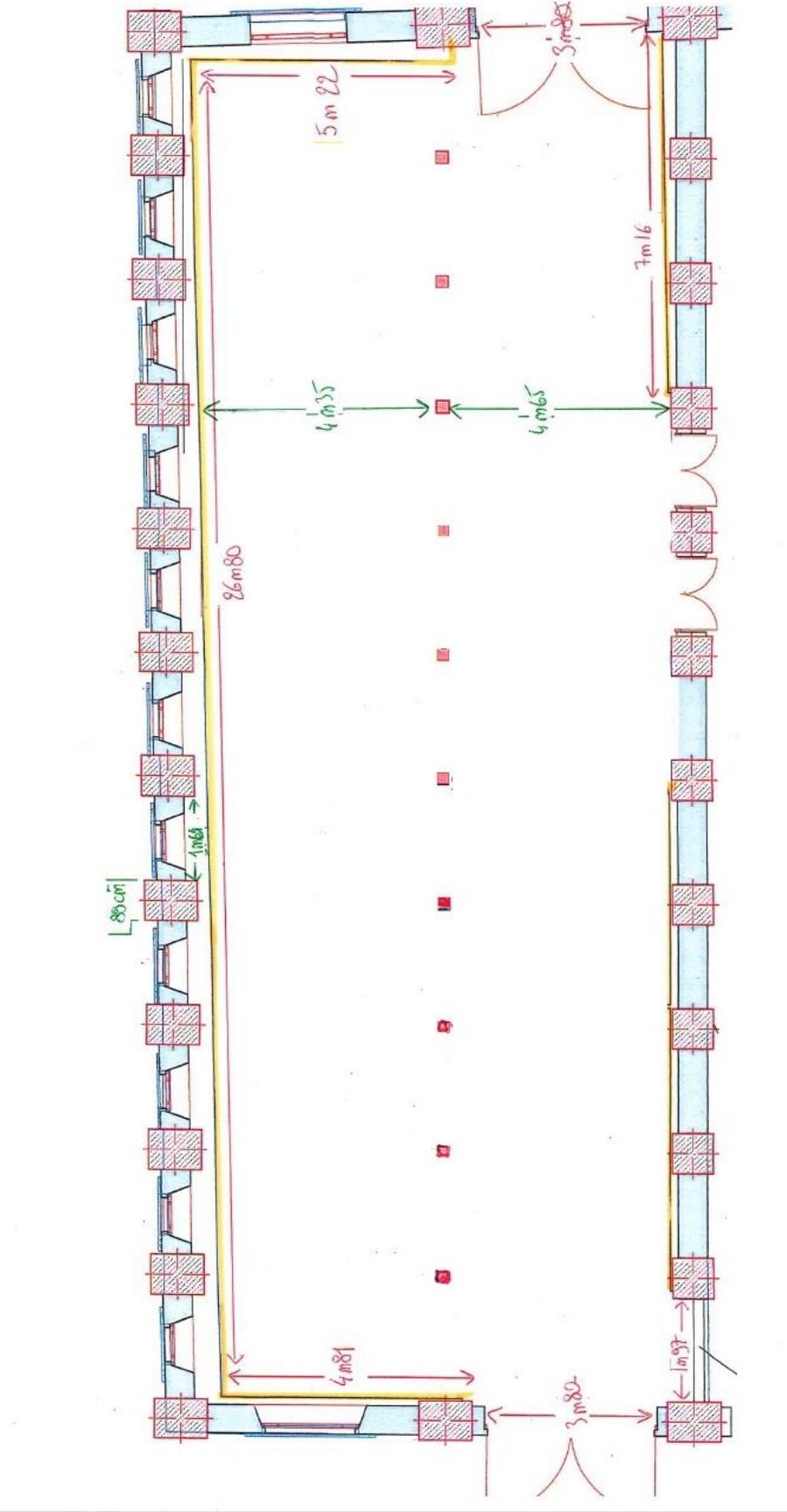
P.10 : plan indicatif de zonage et contenus envisagés

P.11 : références visuelles

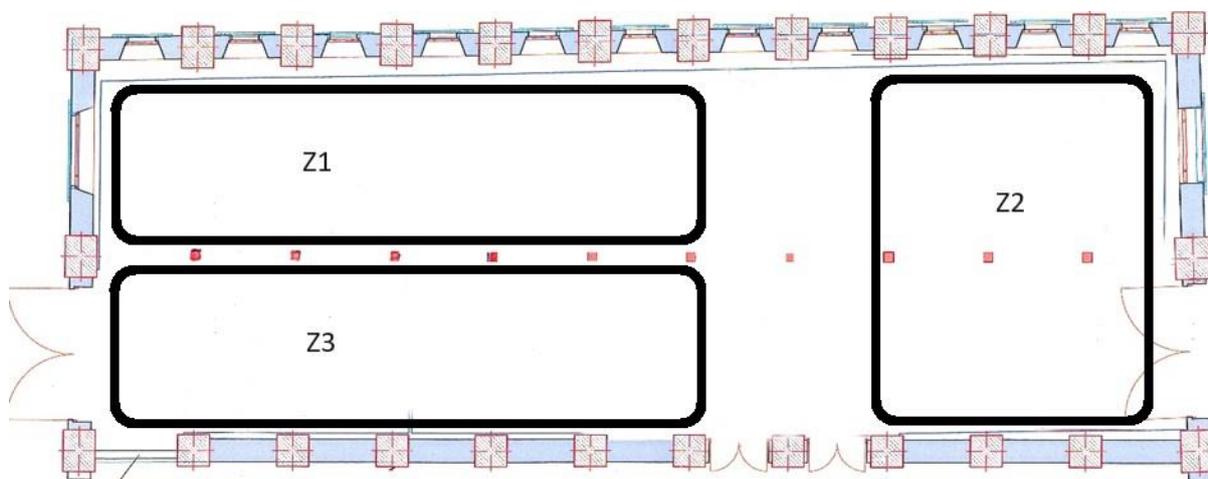
P.12 : planche contact (œuvres envisagées pour la section Jean Bart)

P.14 : planche contact (œuvres envisagées pour la section corsaire)

Plan de la salle d'exposition



Plan indicatif de zonage et contenus envisagés



Zone 1 : implantation du jeu vidéo et des manipulations

Zone 2 : espace de lecture / détente

Zone 3 : espace d'exposition

Références visuelles

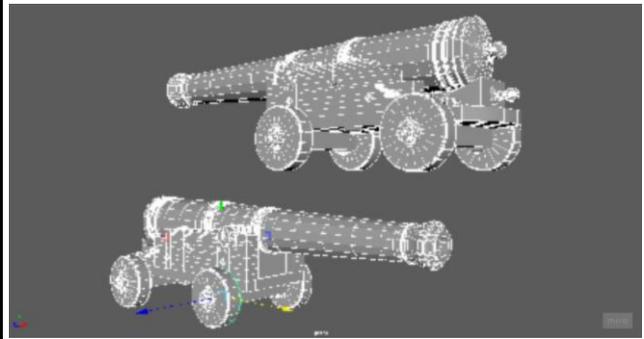
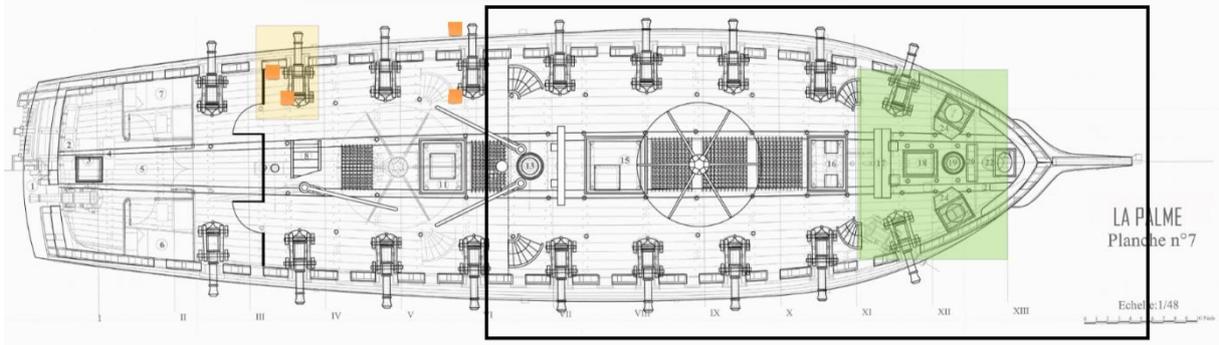


Planche contact : œuvres envisagées pour la section Jean Bart

Musée maritime et portuaire de Dunkerque

WebMuseo

	<p>90.64 (affiche : Jean Bart / Cirage imperméable)</p>		<p>91.203 (Jean Bart)</p>
	<p>92.62 (Jean Bart)</p>		<p>2000.12.1.2 (candélabre)</p>
	<p>2002.1.1 (statuette : Jean-Bart)</p>		<p>2007.2.1 (Jean Bart et son fils)</p>
	<p>2009.12.1 (Buste de Jean Bart)</p>		<p>2017.6.1 (estampe : Jean Bart (titre d'usage))</p>
	<p>2022.1.3 (estampe : Le déjeuner de Jean Bart)</p>		<p>(Jean Bart partant de Dunkerque)</p>
	<p>(JEAN BART TUE DE SA MAIN LE CAPITAINE HOLLANDAIS DU NEPTUNE (titre inscrit))</p>		<p>(JEAN BARTH (titre inscrit))</p>

23/02/24

Objets de la collection

1 / 2

	<p>D.CCI (Portrait de Jean Bart à la pipe)</p>		<p>D.MBA (tableau : Portrait de Jean Bart)</p>
	<p>(Pyrogène publicitaire Jean Bart)</p>		<p>(statue : Statue de Jean Bart des Indépendants)</p>
	<p>(tirelire : Tirelire Jean Bart)</p>		

Planche contact : œuvres envisagées pour la section corsaire

Musée maritime et portuaire de Dunkerque

WebMuseo

	<p>90.54 (maquette de bateau : Demi-coque : lougre corsaire La Fantaisie)</p>		<p>91.103 (gueule de canon)</p>
	<p>92.179 (panneau : Fac-similé : lettre de marque du corsaire Riboteur)</p>		<p>92.187.1 (sabre d'abordage)</p>
	<p>2002.18.1 (hache de bord)</p>		<p>2004.6.1 (boulet ramé)</p>
	<p>2005.40.1 (instructions pour un corsaire)</p>		<p>2012.13.1 (pique d'abordage)</p>
	<p>2022.1.2 (paire à poudre)</p>		<p>D.2020.0.1 (canon de marine : canon type Finbanker hollandais)</p>
	<p>D.MBA.213 (maquette de bateau : Corsaire de 18 canons Emille (titre d'usage))</p>		<p>D.CCI (Reproduction de la "Lettre de marque" autorisant le capitaine Dowlin à armer en course le lougre "La Fantaisie")</p>

23/02/24

Objets de la collection

1 / 2



(carte postale : Robert Surcouf (1773-1827) dit "Le Roi des corsaires" capitaine commandant "La Confiance" (titre inscrit))



(canon)



(coffre corsaire)



(tromblon de marine)



D.MBA.222 (goélette corsaire, en 1810)