MUSÉE DE LA GRANDE GUERRE PAYS DE MEAUX

LE MUSÉE DE LA GRANDE GUERRE À MEAUX PRÉSENTE :

CHAMP DE BATAILLE

UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE SUR LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

DU 18 OCTOBRE AU 16 NOVEMBRE 2025

Le musée de la Grande Guerre situé à Meaux accueille en première mondiale Champ de Bataille, un film en réalité virtuelle (VR) réalisé par François Vautier, co-produit par Da Prod et France Télévisions, qui plonge le spectateur au cœur des tranchées de Verdun en 1916. Cette œuvre immersive, mêlant prises de vue réelles et technologie VR innovante, présentée en compétition à la Mostra de Venise et à Cannes propose une immersion sensorielle et émotionnelle inédite dans les tranchées de la Grande Guerre.

PROJECTION DE *CHAMP DE BATAILLE* DANS LE PLUS GRAND MUSÉE D'EUROPE SUR 14-18

Le choix du musée de la Grande Guerre s'est imposé comme une évidence pour le distributeur, Unframed collection, en raison de la richesse de ses collections et de son engagement en faveur de l'innovation culturelle. Le musée de la Grande Guerre présente en effet une collection universelle pour comprendre les causes, le déroulement et l'héritage de la Première Guerre mondiale. Situé sur le territoire de la Première bataille de la Marne, qui s'est déroulée en 1914, le musée présente des objets et documents venus du monde entier. Chacun, à sa manière, raconte les vies bouleversées des hommes et des femmes confrontés à la guerre, au front comme à l'arrière. Dans une scénographie impressionnante déployée sur 4000 m², avions et chars, tranchées reconstituées, canons et véhicules, objets du quotidien, uniformes, sans oublier le nouvel espace de visite inaugurée le 11 novembre 2024, la tranchée, plongent les visiteurs dans l'histoire de la Première Guerre mondiale.

Ce film en réalité virtuelle accessible au grand public (+12 ans) et aux groupes scolaires vient enrichir et compléter l'expérience de visite en offrant une immersion grandeur nature au cœur du conflit.



DANS LES TRANCHÉES DE VERDUN

À travers le regard de Julien, un jeune soldat malentendant chargé de la maintenance des télécommunications, le spectateur vit l'angoisse, la peur et la désolation de la guerre. *Champ de Bataille* explore avec justesse la mémoire des hommes, la fragilité humaine et la fraternité dans un contexte de violence extrême.

« Plongés au plus près du personnage, nous en sentons la peur, le sang, et la terre qui cherche à l'engloutir », explique François Vautier, réalisateur de l'œuvre.



UNE INNOVATION TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE

Alliant ultra-réalisme et onirisme, le film utilise des techniques de prise de vue réelle en VR, une Spidercam pour des mouvements de caméra inédits, ainsi qu'un son binaural 360° conçu par le designer Pierre-Marie Blind pour immerger totalement le spectateur dans l'environnement sonore chaotique du front.



« Le spectateur est dans sa tête, dans son souffle, dans son masque… », souligne Pascal Bantz, compositeur et sound designer du film.

LES PORTEURS DU PROJET

Réalisateur : François VAUTIER

Après des œuvres remarquées comme *I Saw The Future* (2017) et *Recoding Entropia* (2020), François Vautier explore une fois de plus les limites de l'expérience immersive, combinant art, histoire et technologie pour transmettre des émotions profondes.
Producteur délégué : Jérémy Sahel (Da Prod)

Coproducteurs :
France Télévisions, Le StoryLab est le laboratoire de France Télévisions au service de l'innovation narrative. Explorant le champ des possibles offert par les technologies XR, le StoryLab déplace les frontières du récit et de l'expérience pour le public. Au travers de divers genres et formats (documentaire, animation, fiction…) toujours interactifs et immersifs, les coproductions du StoryLab abordent les enjeux qui font société et propose un nouveau regard sur ceux-ci.

En coproduction avec Voodooh et Kwassa Films

Distributeur : Unframed collection
Première plateforme de distribution d'expériences immersives (Réalité virtuelle et Réalité augmentée) dédiée aux lieux de culture, Unframed Collection, défend l'ambition de mieux structurer le marché de la distribution LBE (Location based entertainment) en proposant un catalogue éditorialisé d'œuvres immersives et des services et outils spécialement conçus pour lieux de diffusion afin de faciliter le déploiement de dispositifs immersifs.

Interprètes :
Avec Rod PARADOT (#César2016 du meilleur espoir masculin pour La Tête haute) et Timothée ROBART (#PrixLumières2022 du meilleur espoir masculin pour Les Magnétiques)
Avec Nilton MARTINS, Michael ERPELDING et DJANGO
Produit par Jérémy SAHEL
Coproduit par Mark MERTENS, Fred NEUEN et Annabella NEZRI
Scénario original de François VAUTIER et Geoffroy GRISON

Musique originale de Pascal BANT





INFORMATIONS PRATIQUES

Tous les jours du 18 octobre au 16 novembre, sauf les mardis ainsi que les 5, 6 et 10 novembre 2025.
Créneaux toutes les 30 minutes de 10 h à 17 h.

ACCÈS :

Via les transports en commun :
Le musée est situé à 30 minutes de Paris-Gare de l'Est (Transilien ligne P) et 40 minutes de Marne-la-Vallée Chessy (ligne 19 Transdev') ou Val d'Europe (ligne Express 69).
De la gare de Meaux, prendre le bus (ligne G, S, R ou n°10) arrêt « Musée de la Grande Guerre » ou la P'tite navette gratuite (week-ends, jours fériés et vacances scolaires de la zone C).
https://www.museedelagrandeguerre.com/preparer-sa-visite/informations-pratiques/

En voiture :
À 50 km de Paris par A4/RN3
À 20 km de Marne-la Vallée Chessy-Parc Disneyland®
Parking gratuit

Tarifs et réservation début octobre sur www.museedelagrandeguerre.com

PLONGEZ AU CŒUR DE L'HISTOIRE GRÂCE À *CHAMP DE BATAILLE*, UNE EXPÉRIENCE À NE PAS MANQUER AU MUSÉE DE LA GRANDE GUERRE À MEAUX.