



HAL
open science

JVXP, pour une exploration du vidéoludique en médiation

Naomi Soulat

► **To cite this version:**

Naomi Soulat. JVXP, pour une exploration du vidéoludique en médiation. Architecture, aménagement de l'espace. 2019. dumas-02462437

HAL Id: dumas-02462437

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02462437>

Submitted on 31 Jan 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



JVXP

NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SOULAT NAOMI

JVXP

POUR UNE EXPLORATION DU VIDÉOLUDIQUE EN
MÉDIATION PATRIMONIALE

MÉMOIRE . ARCHITECTURE EN REPRÉSENTATION . MASTER 2 ENSA NANTES . 10/01/19 . SOUS LA DIRECTION DE L. LESCOPI

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

08 INTRODUCTION

15 ENTRE SCIENCE ET IMAGINAIRE,
LA RESTITUTION ARCHÉOLOGIQUE

41 LE JEU VIDÉO, UNE NOUVELLE MANIÈRE
D'EXPLORER L'HISTOIRE ?

133 LE JEU VIDÉO, OU LA MISE EN RÉCIT DU PATRIMOINE

163 CONCLUSION

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR
NANTES



Cités Millénaires, voyage virtuel de Palmyre à Mossoul, Institut du monde arabe, Paris, 2018.

Dans ce musée dédié à la culture et au patrimoine du Moyen-orient, une exposition grandiose et monumentale choisit d'explorer un thème de société engagé : la destruction volontaire de villes emblématiques de l'histoire des civilisations. Il s'agit des cités de Palmyre, Alep, Mossoul et les problématiques de protection, conservation et restauration qu'elles impliquent par un site encore en état, Leptis Magna.

Cette exposition vise à sensibiliser le public et à porter un message d'espoir en explorant le passé de ces villes, expliquant les événements qui y ont eu lieu récemment, laissant s'exprimer ceux qui y ont vécu et peut-être y vivent encore. Hommage au patrimoine arabe mais aussi mondial disparu, l'exposition prend du recul sur les événements et se questionne sur ce qu'il faut faire maintenant.

L'initiative de l'exposition part ainsi des travaux

de l'UNESCO portant le nom "*Faire revivre l'esprit de Mossoul*" lancée début 2018. Que faire de ce squelette de ville ? Comment malgré la perte continuer à transmettre l'identité et la richesse de celui-ci ? Comment lutter contre l'oubli et l'effacement volontaire de l'Histoire de ces villes ?

L'exposition propose ainsi de faire appel à une démarche empirique et innovante : reconstituer ces villes en 3 dimensions, pour les restituer sous une forme entièrement virtuelle. Au milieu des documents iconographiques, témoignages vidéos et photographies anciennes, des écrans monumentaux nous montrent le paysage de ces villes, survolant les quartiers les plus emblématiques, explorant les lieux les plus marquants et malheureusement les plus meurtris. Le visiteur est minuscule face à ces images démesurées, où l'échelle des bâtiments à l'état passé suggéré ne peut que l'interpeller.

Quand le virtuel permet de montrer à tous les pertes subies, quand le patrimoine de ces villes renaît avec des images frappantes, monumentales, qui

leur redonnent toute leur sacralité, on ne peut que se sentir horrifié. Quand bien même ce que nous voyons en ces lieux ne sont pas des images «réelles» mais des reconstitutions par photomodélisation, elles suffisent à nous transmettre l'urgence de la situation. La ruine a un pouvoir sur les foules : elle peut autant devenir un lieu d'évasion et d'imaginaire que le sombre rappel de ce qui attend tous les lieux que nous connaissons. Le travail de reconstitution permet de faire un état des lieux, de planifier pour le futur, mais surtout de soutenir ses habitants en préservant la mémoire de leur patrimoine. En représentant sur grand écran ces lieux en train de disparaître, nous les rendons réels aux yeux de ceux qui ne les ont jamais parcourus.

L'exposition prend ainsi le parti pris d'explorer le virtuel comme une réponse aux problématiques imprégnées d'urgence inhérentes au Patrimoine. Beaucoup de lieux et monuments sont menacés, que ce soit par la guerre, le réchauffement climatique ou par le tourisme. Ils en deviennent ainsi inaccessibles quand leur vocation est d'être reconnus par tous, et

cette invisibilité aux yeux du public les rend fragiles. Quelle réponse l'utilisation du numérique et des restitutions virtuelles apporte-t-elle ?

L'exposition Cités millénaires explore une hypothèse d'utilisation de ces restitutions virtuelle : le **vidéoludique**.

Quand cette exposition ne se base que sur un travail de reconstitution par photomodélisation neutre, son expérience finale propose au visiteur une visite en réalité virtuelle de ces ruines. Par les technologies d'un moteur de jeu et les connaissances en émulation du réel de ses développeurs, les lieux sont sublimés : lumière, ciel, soleil, contexte, vibrance... Les images explorent la capacité d'un jeu vidéo à émuler le réel pour faire revivre au yeux des visiteurs les lieux et donner l'impression d'y être. Ce sont les mécanismes et technologiques du vidéoludique qui permettent de compléter l'expérience muséale et de répondre à son engagement : restituer la place sacrée de ces villes dans les mémoires.

Depuis quelques temps, les possibilités de représentations, reconstitutions et ainsi restitutions du réel qu'explore le jeu vidéo commencent à être reconnues et explorées dans d'autres champs : artistique mais aussi institutionnel. L'apparition de tablettes, écrans et outils interactifs et immersifs dans les expositions semble révéler un certain intérêt pour les technologies et pratiques du monde du jeu vidéo, trop souvent réduites au domaine du divertissement. C'est dans cette voie que les travaux d'Ubisoft sur l'utilisation de restitution archéologique dans leur licence¹ de jeu vidéo phare, Assassin's Creed, ont pu être exploités. En collaboration avec Iconem, start up spécialisée dans la photomodélisation et reconstitution de lieux et monuments, pour former cette exposition rendant hommage à une partie du patrimoine de l'Humanité.

Ce mémoire vise ainsi à interroger ce nouveau rapport à l'image, au lieu et au monument que propose le jeu vidéo. De quelle manière ces images virtuelles de lieux actuels influencent-elle notre rapport au

passé et à ses traces ? L'idée est ici d'explorer le jeu vidéo comme "nouvel" outil de médiation par sa mise en scène des restitutions archéologiques. Que se passerait-il si demain Ubisoft proposait comme terrain de jeu une restitution de Palmyre ? Serait-ce un outil pertinent de médiation auprès du grand public ? De lutte contre l'oubli et la perte d'une partie de notre Patrimoine ? De mise en valeur des problèmes inhérents à la compréhension du passé ?

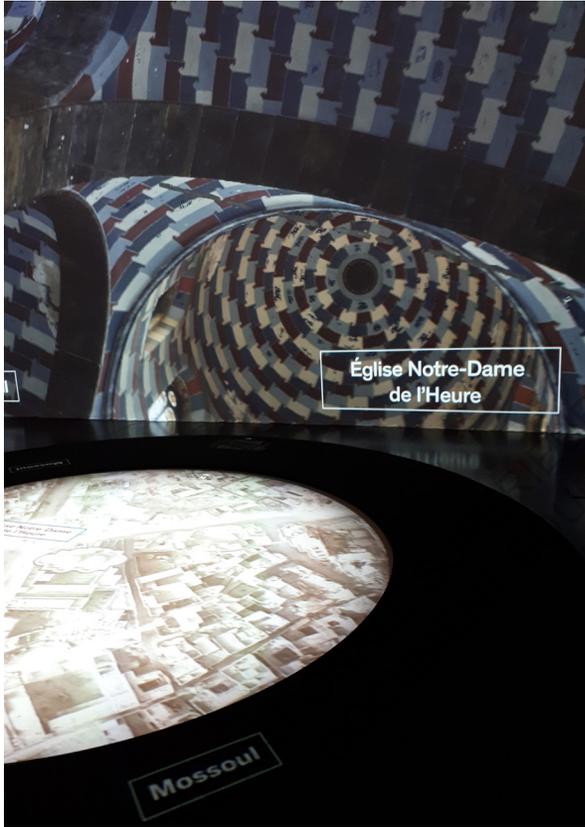
1

Série de jeux vidéo aux mêmes caractéristiques.



"Je n'y suis jamais allé. La guerre a eu lieu, la citadelle a été frappée, et je n'ai plus pu la visiter. Je suis venu en France, et j'ai vu la même attitude chez les gens. Quand je leur dis : allons à la Tour Eiffel, allons au Louvre ! Ils me rétorquent : la Tour Eiffel et le Louvre seront toujours là". Il n'y sont jamais allés. Je souhaite que les gens visitent ces monuments avant que quelque chose de désagréable n'ait lieu."

Témoignage d'un réfugié d'Alep.



ECC

MICR

ANTES

Ce travail se basera sur une analyse personnelle et documentée de travaux historiques, iconographiques et vidéoludiques. Elle visera à développer les enjeux de la restitution en archéologie, les rapports qu'elle développe avec le jeu vidéo et les approfondissements que nous pourrions faire de ces nouvelles possibilités de transmission. Nous étudierons en premier lieu la création, les enjeux et le statut des restitutions archéologiques dans la médiation à l'heure actuelle, pour présenter les problématiques inhérentes au processus de création de ces images aussi bien scientifiques qu'artistiques. Cette analyse nous permettra ainsi d'introduire la place que le jeu vidéo commence à prendre dans cette démarche, pour ensuite rentrer dans le cœur du sujet : que donne à voir le jeu vidéo, et quels ressorts nous permettent de penser qu'il serait intéressant de l'explorer en médiation patrimoniale. Ce second temps dans le mémoire permettra d'expliquer ce média, sa position face au Patrimoine et à l'Histoire en général, pour s'attarder sur son exemple le plus révélateur : Assassin's Creed. Étudier cette création emblématique du monde du jeu vidéo nous permettra

de voir les principes fondateurs de l'exploration de ce média dans une démarche de transmission, ce qui nous amènera vers la partie finale de ce mémoire : quelles pistes de travail pour faire évoluer ce média vers une forme qui saurait répondre aux exigences institutionnelles, nécessaires à son entrée dans un tout autre univers que le divertissement.

J'encourage tout lecteur à faire l'expérience des jeux cités : de simples images ne suffisent à restituer l'art du mouvement qui les caractérise.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ENTRE SCIENCE ET IMAGINAIRE,
LA RESTITUTION ARCHÉOLOGIQUE

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

QU'EST-CE QUE LA RESTITUTION?

On pourrait dire que tout commence dans le processus de **restauration**. Ce procédé vise comme son nom l'indique à restaurer à la fois l'état physique d'un monument et son sens (son "*image pertinente*" ou sa "*valeur antique*"¹). Restaurer implique ainsi différentes actions, dont celles de reconstituer et restituer.

La **reconstitution** peut se définir comme le "*remontage de l'édifice*" : on identifie les restes, leur emplacement d'origine au sein du monument et on les retrace pour retrouver une forme de cohérence spatiale. Il s'agit d'une reconstitution architecturale, qui peut être à la fois faite *in situ* lors de la restauration, mais aussi virtuellement par le biais de maquettes physiques ou numériques.

La **restitution** démarre là où l'hypothèse commence, lorsque les parties manquantes de l'édifice sont comblées pour créer un tout cohérent mais supposé.

L'anastylose² est ainsi une forme physique de restitution. La restitution n'est pas un procédé strictement scientifique : il s'agit de "redonner l'idée" du monument (son sens). Elle passe donc assez souvent par le domaine de l'expression et donc, de l'art.

"La restitution est un bon moyen pour vérifier scientifiquement une hypothèse. Mais par la fascination qu'elle exerce, elle passe facilement du domaine de la science à celui de l'art."

J. Fèvres de Bideran, 2012, p.105

Là où les restaurateurs se disputent sur la manière de restaurer et donc de faire comprendre la part authentique et la part comblée dans le monument physique, les archéologues et historiens se disputent sur la manière de créer des restitutions qui ne sont pas de simples "images de fascination" mais bien des outils d'études et de médiation.

1 Termes utilisés par J.C Golvin (2005) et A. Riegl (1901)

2 Reconstruction avec des matériaux modernes d'une partie d'un édifice pour en restituer le sens.

SON RÔLE

"Restituer c'est tout d'abord tenter de comprendre et d'expliquer les sites."

JC Golvin, 2005, p.19

La restitution joue plusieurs rôles et touche plusieurs publics.

Du point de vu de l'archéologue, elle permet de rassembler toutes les connaissances acquises d'un lieu et de les croiser pour formaliser une hypothèse de restitution. Cette hypothèse et son processus de création permettent ainsi de vérifier si les connaissances acquises sont logiques, exactes, et de faire avancer les recherches. La démarche de restitution se rapproche de l'archéologie expérimentale en ce qu'elle permet d'étudier l'ancien en le créant à nouveau. C'est pour cette raison que l'usage de la maquette numérique et de procédés proches du BIM se démocratise de plus en plus en archéologie.

De l'autre côté, pour le public, elle est

l'outil de compréhension des données scientifiques et d'interprétation des traces qui nous restent des monuments. Le passé est une "*réalité invisible*" qui pour être accessible nécessite un bagage de connaissances et recherches : il ne peut être compris par le néophyte sans communication de la part des institutions scientifiques qui possèdent les capacités d'en interpréter les données.

La restitution est ainsi un tout : une somme de connaissances scientifiques à un instant t et sa traduction auprès du grand public. On ne peut envisager la restitution seulement dans un champs ou l'autre, car c'est un outil de communication entre les deux.

SON PROCESSUS DE CRÉATION

" Lorsque nous découvrons un site en ruine nous avons envie de savoir à quoi il ressemblait lorsqu'il vivait à telle ou telle période de son histoire. "

JC Golvin, 2005, p.18

Le Passé est un monde abstrait, en parti déconnecté

de nos codes et de nos moeurs. Il demande pour être exploré une capacité à la fois de distanciation avec l'actuel, d'immersion dans un monde nouveau et pour autant de distanciation avec celui-ci. C'est un processus complexe qui est demandé pour admettre que ce que nous savons du passé est réel, alors qu'il est comme dit précédemment, invisible et inaccessible.

L'objectif de l'archéologie est de chercher à atteindre ce réel en créant une réalité parallèle, hypothétique. Elle n'atteindra jamais l'originale mais, par sa redéfinition constante au fil des recherches, s'en rapprochera de plus en plus. Le processus de transmission de cette réalité englobe différentes institutions et différentes théories, qui se rejoignent toutes sur ce principe.

Les institutions muséales considèrent ainsi que l'exposition est le "*monde synthétique*", monde de connaissances donnant accès par sa visite à ce "*monde hypothétique*" que serait le passé : elle serait une forme de restitution.¹

J.C. Golvin (2005, p.17) pense la restitution par

l'illustration comme le travail de recherche de "*l'image pertinente*" que donnait le monument avant d'être en ruine et de donner une "*image altérée*". La restitution permet de créer une "*image mentale*", reflet de cette image pertinente disparue.

Ce processus de création d'un monde hypothétique revient à un processus de recherche puis de mise en scène de celui-ci : il touche à un domaine quasi métaphysique de mise en relation entre deux réalités parallèles.

SES ENJEUX

Ainsi, le processus de restitution réponds aussi à des impératifs sociologiques et psychologiques : le désir d'explorer un monde dépaysant, la curiosité de savoir comment vivaient, étaient nos ancêtres, découvrir l'enchaînement d'événements qui a mené à notre réalité actuelle. C'est un outil qui touche autant à la science qu'à l'émotion, et de ce fait, à l'imaginaire.

Le processus même de la restitution est de faire passer

1

E. Flon, 2012, p.70

une image de science à une image de fascination : elle passe d'une curiosité intellectuelle à une curiosité onirique. Se crée ainsi une tension entre les impératifs scientifiques ("*faire du vrai*") et les impératifs communicationnels ("*faire vrai*").¹

On pourrait ainsi dire que la restitution communique avec le public en répondant aux fantasmes de celui-ci. Du fait de sa mise en scène du patrimoine, elle demande l'apport "d'énergie"², soit la production d'un effet de vérité, ou effet d'histoire, permettant de créer l'illusion de la présence du passé. Le faux (ou du moins le futile) est nécessaire au processus communicationnel de la restitution. La problématique repose sur la gestion du sens qu'il véhicule : comment faire saisir l'authentique ? Comment faire saisir la possible obsolescence des connaissances montrées ? Comment combattre les idées reçues (ou clichés historiques) prégnant dans l'imaginaire collectif du passé auquel la restitution réponds ?

Ce glissement opéré par la restitution vers l'image de

1 J Fèvres de Bideran, 2012, p.87

2 Terme de Ginzburg exploré par E. Flon (2012).

fascination est le point de convergence de toutes les tensions qu'elle suscite : il ne peut y avoir d'image de restitution sans accompagnement de la part de science qu'elle illustre. Ce ne serait qu'une simple illustration si elle était déconnectée des traces historiques qui lui donnent son sens.

Là se posent les enjeux de la restitution et de ce mémoire en général : comment.

Comment gérer la tension entre science et imaginaire ?

Comment gérer la part d'authentique et d'hypothèse ?

Comment gérer la demande pédagogique et ludique des images ?

Comment gérer historique et fictif ?

LA RESTITUTION AUJOURD'HUI

On trouve dans les prémices de la restitution la fascination originelle de l'être humain pour son passé.

Du fait qu'elle est un outil de représentation, elle a naturellement évolué avec les codes, les capacités et technologies de l'époque où elle a été produite. Alors qu'à l'origine, la restitution n'avait qu'une vocation esthétique, elle commença à acquérir un esprit d'analyse et de recherche pour atteindre l'aspect scientifique qu'on lui connaît aujourd'hui.

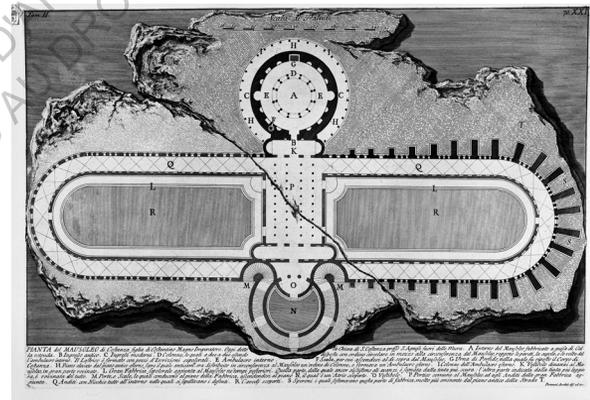
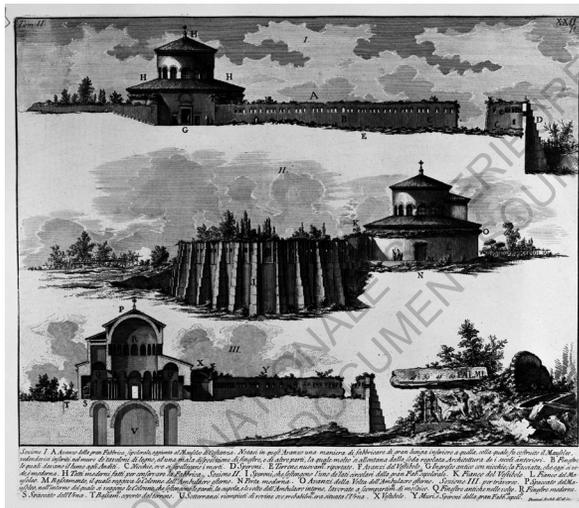
La restitution est un processus "récent" : pendant longtemps, l'idée de chercher à savoir à quoi ressemblait avant les lieux en ruine dans lesquelles l'homme vivait au quotidien ne se posait pas, de la même façon qu'on ne voyait pas de problèmes à les piller pour construire d'autres monuments. En général, quand une scène historique était évoquée, on la représentait avec les codes de l'époque en cours : la symbolique primait sur la forme.

C'est avec la venue d'artistes passionnés ayant un regard d'architectes et d'ingénieurs sur les choses que naquirent à la fois les premières recherches archéologiques et les premières restitutions : Palladio (1508/1580), Piranèse (1720/1778), Léon Gérôme (1824/1904)... eurent tour à tour l'ambition de représenter ce qu'il pouvait y avoir avant, et d'envisager une forme reconstruite des monuments qui les entouraient. Toujours par le dessin à la fois artistique et technique, ils forment aujourd'hui une compilation de documents devenus à leurs tours des Traces, témoignant de l'évolution mais aussi des dégradations des monuments qu'ils étudiaient. Même si leurs recherches se sont révélées erronées, il construisirent les codes qui ont menés à ce que JC Golvin nomme l'âge d'or des restitutions : les envoies de Rome.

Cette période récente (XIX^e siècle), marquante dans sa production, vit le passage de grands noms de la restauration, et participa à un phénomène qui ne fait que s'accroître au fil du temps : rendre accessible des images du passé et des restitutions des lieux et

monuments qui les entourent au grand public. Même si le terme de médiation est beaucoup plus récent, encore plus que celui de Patrimoine qui naît à cette période là, les bases sont posées.

État actuel et restitution du Mausolée de Santa Costanza et de la Basilique Saint Agnès Hors les Murs, Piranèse, XVIII^e siècle

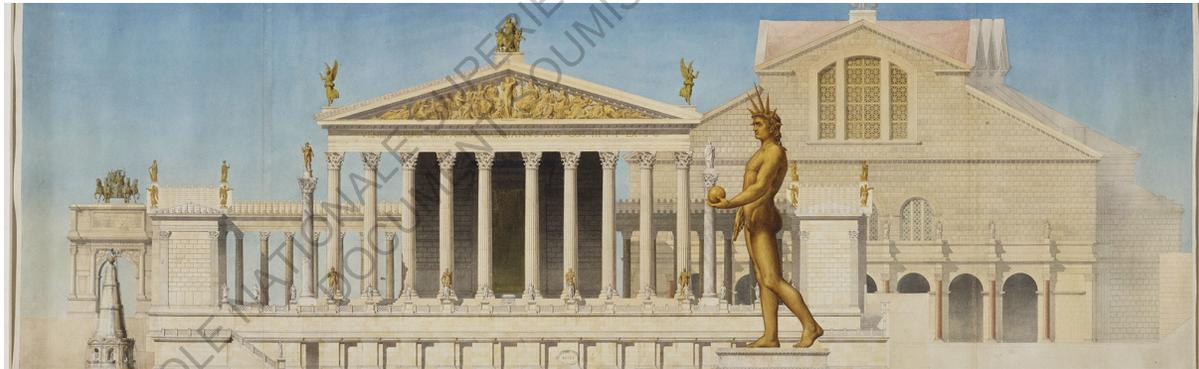


À partir de la forme particulière de ces ruines, l'artiste imagine un stade là où se trouvait l'une des basiliques les plus anciennes et les plus monumentales de Rome.



22 |

État actuel et restitution par G.E Coquart, envoi de Rome, du Temple de Venus et de Rome face au Colisée, 1863





Pollice verso, L. Gérôme, 1872 : ce tableau monumental demeure marquant pour sa quête d'authenticité et sa capacité à restituer une réalité perdue (l'Antiquité colorée). Il demeure plus une évocation qu'une restitution, mais n'en reste pas moins dans les mémoires.

LA MAQUETTE PHYSIQUE

L'apparition de restitution par la maquette, physique, date du XIX^e siècle.

Les plus importantes selon JC Golvin, demeurent la maquette de Genève, par A. Magnin représentant sur 30m² la ville en 1850, et les grandes maquettes de Rome de P. Bigot et I. Gismondi du début du XX^e siècle. Ces maquettes, objets de curiosités pour le grand public dans une époque où les expositions universelles leur offrent pour la première fois un accès à la connaissance, se révélèrent être un outil de recherche posant les bases de la restitution à l'heure actuelle.

La logique de création de ces maquettes correspond à un contexte particulier : la maquette de P. Bigot par exemple, grande de 70m², part de l'analyse d'un élément architectural, le Circus maximus, et finit par représenter l'ensemble de la Rome Constantinienne. Celle de Gismondi, qui la suit de quelques années, naît de la volonté politique de Mussolini de

représenter la splendeur de Rome durant l'antiquité.

Ces représentations en volume étaient sourcées par les travaux des envoies de Rome, ainsi qu'à partir d'autres documents archéologiques mais aussi historiques comme la **Forma urbis severiana**, carte de Rome en marbre, toujours incomplète aujourd'hui mais source importante de connaissances sur l'urbanisme de la Rome antique. Ce croisement des sources explora les processus de recherches archéologique moderne, comme le raisonnement par l'alternance entre déduction, abduction et induction¹ ou le croisement de sources de divers ordres (connues, cachées et détruites).

1 Détaillés par JC Golvin dans son cours de Tunis (2005, p.30), la déduction est jugée comme le raisonnement le plus solide. L'abduction l'est moins, puisqu'elle consiste à prendre une caractéristique trouvée sur un objet comme valable pour tous les autres de sa série. Enfin, l'induction revient à dire que les caractéristiques communes d'une série d'objets sont valable pour tout les autres de cette série.

Ces maquettes sont fondamentales par trois points :

Quasiment toutes durent accentuer l'échelle de leur topographie (jusqu'à 20%), afin de faire saisir à l'œil nu le dénivelé, invisible malgré la grandeur des maquettes : **déformer pour mieux révéler.**

Toutes durent combler les vides laissés par les données lacunaires : que ce soit par la pose de formes simplifiées ou la création de bâtiments hypothétiques, **aucune ne laisse voir du vide.**

Toutes, enfin, furent dès la fin de leur création considérées comme obsolètes : elles étaient à la fois le témoignage d'une période (Genève avant la destruction des remparts, les restes encore présents de la Rome Antique avant les destructions de Mussolini...) mais aussi de **l'état des connaissances au moment de leur création.**

Ainsi, Gismondi passa la fin de sa vie à "mettre à jour" sa maquette par le dessin, apportant un témoignage de l'évolution des connaissances sur la

Rome Antique durant tout le XXe siècle. Cette limite de la restitution, considérée comme obsolète dès sa création, fut dépassée par la révolution technologique qu'apportât l'ordinateur et le numérique dans la seconde moitié du XXe siècle.



Maquette de P. Bigot, aujourd'hui présentée à l'université de Caen



Maquette de A. Magnin, conservée à la Maison Tavel. Elle a fait l'objet d'un travail de restitution 3D, disponible en ligne.

LA MAQUETTE NUMÉRIQUE

La transposition de la maquette physique à la maquette numérique est issue d'un discours à l'origine non pas scientifique mais à mi chemin entre le politique et le commercial : vendre des images d'un "*passé retrouvé et sublimé*"¹. La création de ce que J. Fèvres de Bideran nomme le "*monument virtuel*" est issu de l'apparition dans les années 90 de films documentaires destinés au tout public, utilisant des reconstitution 3D basés d'une restitution des lieux sous forme de visites virtuelles.

Cette petite révolution est vécue par le public comme une nouvelle manière d'accéder non pas seulement à la connaissance mais aussi à l'exploration de lieux, en général disparus ou inaccessibles. L'informatique fascine, et ces images font partie des fantasmes que crée le numérique : retrouver le passé de la façon la plus réaliste qui soit. Les modélisations 3D, comme leurs homologues physiques, proposent une immédiateté de compréhension pour le public.

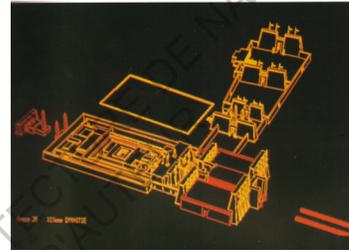
Mieux : elles proposent à travers l'écran une capacité d'immersion au cœur du lieu. On ne regarde plus seulement la ville d'un point de vue aérien, omniscient, on peut aussi la regarder de l'intérieur, comme si on y était. Dès cette époque là, ce qui deviendra la réalité virtuelle pose les jalons d'une nouvelle forme de médiation.

Du côté des chercheurs, la création de ces films dévoile une technologie de recherche qu'ils n'avaient pas encore atteinte : la possibilité de vérifier les hypothèses de restitution, la compilation des données scientifiques et la possible mise à jour de celles-ci en un même document, polyvalent et évolutif.

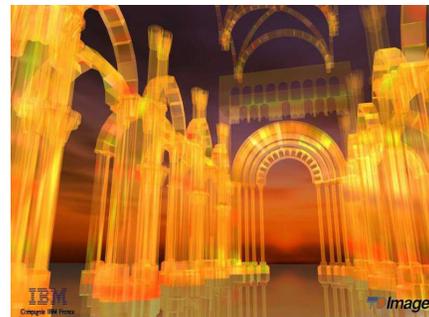
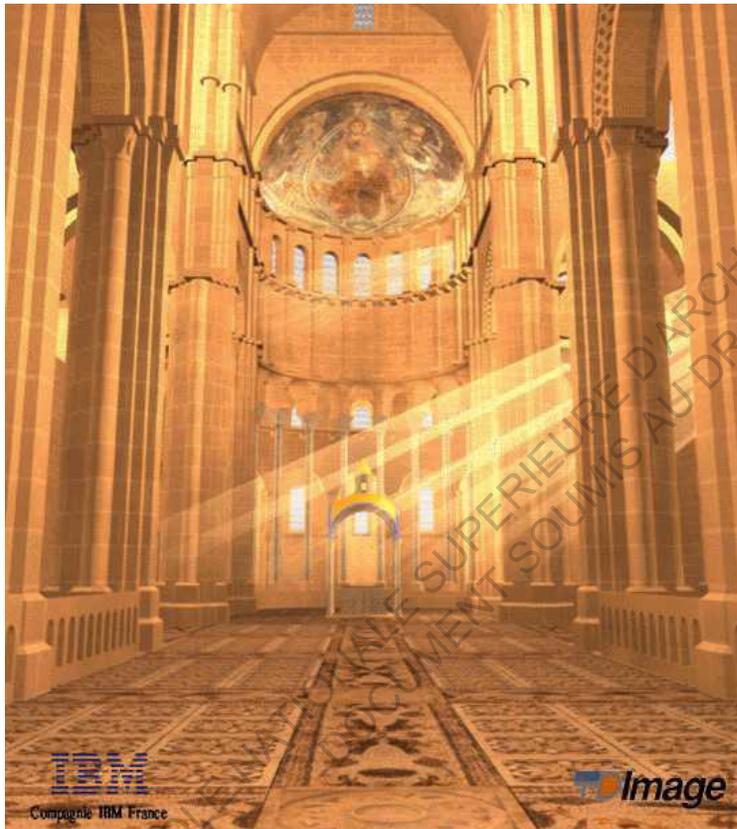
En effet, c'est par le biais de restitutions 3D emblématiques comme celle du temple de Karnak ou de l'Abbaye de Cluny III que l'on se rend compte que l'on peut vérifier si les usages et espaces projetés étaient possibles. Avec le développement des outils 3D, on peut faire des calculs de structures, des simulations d'ensoleillement... on peut vérifier si ce que l'on suppose est possible. On ne peut en

déduire formellement que c'était ainsi, mais on peut être sûr que cela pouvait être ainsi. On développe une approche scientifique voisine de l'archéologie expérimentale.

La maquette 3D permet aussi l'indexation des connaissances par la création par exemple d'hyperliens. On procède en quelque sorte à un classement et archivage des données connues dont la maquette 3D qui en devient le sommaire. Plus loin encore, on permet aussi de rassembler différents types de données : des données physiques, structurelles, mais aussi des données sur la lumière, les matériaux et leurs textures, sur les possibles mosaïques et peintures... la 3D permet aussi de représenter et donner à voir ce qu'il y a à l'intérieur des choses : les pièces cachées des pyramides, les tombeaux souterrains... on développe au fur et à mesure des avancées technologiques des possibilités de représentations et de connaissances des monuments toujours plus poussées et approfondies.



Restitutions du temple d'Amon-Rê à Karnak datant de 1989, explorée par J. Fèvres de Bideran pour illustrer l'avancée technologique au service de la restitution archéologique. (2012, p.207)



Images de synthèses extraites du film *Mémoire de pierres* produit par IBM et TDI Image en 1992, à partir d'un modèle tridimensionnel reconstituant l'abbaye de Cluny.

QUELLE PLACE POUR LA RESTITUTION 3D AUJOURD'HUI ?

La vraie révélation de la maquette numérique tient dans ses capacités à être un outil hybride : cet outil de recherche est par lui-même un outil de médiation. Il appartient au schéma suivant, base de l'utilisation de la restitution à l'heure actuelle :

Production - Conservation - Transmission

Dans un cadre "quotidien", on peut citer plusieurs exemples comme l'initiative **3D (monuments)** qui propose une conservation du patrimoine architectural français par l'archivage de maquettes 3D. Cette initiative est poussée par les travaux d'**Archéovision**, développant les technologies permettant au mieux de restituer les monuments. Ces travaux permettent par la suite la production d'éléments (images, films...) utilisables auprès du public. Une autre initiative de restitution, semblant être la plus ambitieuse de la part des institutions scientifiques, est celle de **Plan de Rome**, continuant les travaux de P. Bigot

et Gismondi en développant une restitution de la Rome antique par la 3D, la visite virtuelle et la réalité virtuelle (VR). Ils sont à l'origine d'un programme, **Roma in tabula**, permettant de visiter virtuellement certains de leurs monuments de recherche.

Dans un cadre qui dépasse la passion et entre dans une logique économique, se voit la recrudescence (sommes toute originelle) de restitution 3D d'origine privées. On peut citer le vieux projet **Khufu reborn**, restitution virtuelle de l'égypte antique servant à démontrer les capacités du logiciel 3DS max, et un autre projet plus récent : **Timescope**. Timescope est une entreprise proposant à une ville ou tout autre organisme de réaliser une restitution 3D sous forme de scénette visualisable sur une borne installée in situ proposant une vision à 360° sur la restitution. Ou comment la médiation patrimoniale peut glisser vers l'attraction touristique, répondant à une tendance de la mise en scène du patrimoine qu'évoque E. Flon¹ : la spectacularisation voir "Disneylandisation" de celui-ci. Cette installation n'est qu'un exemple parmi les

| 31

1 E. Flon, 2012, P.62

nombreuses explorations de la réalité virtuelle ou réalité augmentée comme nouvel outil de médiation.

À l'heure où, par la main de l'homme comme à Palmyre ou par d'autres phénomènes comme le réchauffement climatique avec Venise, des lieux et monuments sont menacés, détruits et ainsi perdus, les possibilités de conservation par le numérique sont d'autant plus révélées. Plusieurs initiatives visent ainsi à utiliser la restitution de monuments et lieux par le numérique comme une forme d'archivage et par extension d'engagement contre l'oubli.

32 |

C'est l'initiative de **Somali architecture**, où des étudiants en architecture souhaitent conserver la mémoire de leur patrimoine bâti par la modélisation 3D, restituant des monuments menacés par la guerre civile. C'est le travail quotidien de la société **Iconem**, qui propose avec des moyens beaucoup plus grands des archives numériques basées sur un travail de photogrammétrie et modélisation 3D réexploités dans le cadre de recherches comme d'expositions comme nous avons pu le voir en introduction.

Il n'est pas toujours question de conserver et restituer ce qui est aujourd'hui passé, il est aussi question de comment va-t-on demain restituer aujourd'hui ? Plusieurs questionnements ont lieu, par exemple sur la restitution de la première et seconde guerre mondiale. Dans sa thèse, G. Gadwin s'interroge sur les méthodes futures de transmission que nous allons devoir utiliser pour transmettre la mémoire de ces guerres, à l'heure où la génération qui l'a vécue a quasiment disparu, et où la génération qui a connu ceux qui l'ont vécu commence aussi à disparaître. Quels changements va créer ce passage d'un discours direct à indirect sur ces événements ?



Maquette numérique du Mont-saint-michel, réalisée par Iconem en partenariat avec Microsoft, pour une expérience en réalité virtuelle lors de la future exposition *Le Mont-St-Michel, Regards numériques sur la maquette* au Musée des Plans-reliefs de Paris, 2018.

L'APPARITION D'UNE NOUVELLE FORME DE RESTITUTION : LE JEU VIDÉO

La modélisation 3D, avant de servir les institutions muséales et patrimoniales, était à l'origine un outil technique. Elle fut autant utilisée par les ingénieurs, les architectes... mais d'une certaine manière en "vase clos", sans réel croisement des usages. C'est la venue de cet outil dans un tout autre secteur qui va en confronter les utilisations : celui du jeu vidéo.

34 | Ce nouveau média, encore considéré aujourd'hui comme un domaine jeune, s'est vite accaparé dans les années 90 la 3D, et développa des outils qui vont plus loin que les simples modélisateurs utilisés en architecture, ou les calculateurs de structures des ingénieurs, du fait qu'il cherche la simulation du monde réel, permettant l'immersion dans la modélisation / simulation et l'interaction avec celle-ci.

Son intérêt en archéologie est vite repéré bien que semblant être peu exploité. On peut ainsi trouver une

thèse sur les nouveaux outils pour l'archéologie, de P. Dufresne (2005), où il présente sa quête d'un logiciel polyvalent permettant à la fois de créer la restitution (la maquette numérique), mais aussi le dispositif permettant de la "visualiser", visiter virtuellement.

Celui-ci explore différents logiciels comme 3DSmax, pour en arriver à tester les possibilité du jeu vidéo **Rune**¹ et son moteur de jeu, l'**Unreal Engine**². Ce moteur permet à la fois de concevoir le modèle 3D du lieu sous la forme d'un éditeur de niveau, mais aussi de l'habiller de texture, de lumières et de son, et intègre la possibilité d'une visite dans sa production finale d'un jeu. Bien que l'auteur regrette que celle-ci ne puisse se faire qu'en solitaire (au contraire d'aujourd'hui), il vante les mérites du jeu vidéo Rune pour sa capacité à mettre à portée de tous à la fois les possibilités de créations mais aussi d'expression, de partage et d'exploration. En d'autres termes, les possibilités de faire évoluer la reconstitution virtuelle vers une restitution vivante et communicative.

1 Rune, Human Head Studio, 2000
2 Unreal Engine, Epic Games, 1998



Restitution des Thermes de Caracalla avec le moteur du jeu Rune par P. Dufresne.



Restitution des Thermes d'Alexandrie dans Assassin's Creed Origins.

Du fait de ses capacités de simulation et émulation du réel, le jeu vidéo est un outil pluriel qui s'adapte parfaitement aux demandes de la maquette numérique en archéologie : il propose des outils adaptés à la fois en conception, et donc recherche, mais aussi en médiation, par ses possibilités d'immersion et de narration ou tout simplement d'indexation des données. Cet outil possède des limites, comme notamment la fracture qui existe entre ceux qui possèdent les connaissances historiques et ceux qui maîtrisent les outils de conceptions numériques : cependant, c'est ce qui se passe lors de la collaboration des deux qui demeure intéressant.

C'est le cas dans une sphère institutionnelle comme Plan de Rome et le laboratoire de recherche de Bordeaux 3, mais ce travail de collaboration s'est aussi illustré et s'illustre tous les ans dans la sphère industrielle, culturelle et médiatique qu'est devenue aujourd'hui le jeu vidéo sous la forme d'une licence, **Assassin's Creed**¹.

1

Assassin's Creed, licence d'Ubisoft, 2007-2018

Assassin's Creed propose chaque année de s'approprier une période historique, ses lieux, ses personnages emblématiques et ses faits marquants, pour créer une restitution où prendra place le jeu. Jouant sur le fantasme de toute personne, celle de pouvoir revivre le passé, Assassin's Creed propose des restitutions toujours plus grandes (atteignant l'échelle d'un pays avec l'Égypte), toujours plus réalistes et toujours plus libres dans leur exploration, du fait de sa forme : un monde ouvert.

Ce jeu pourrait se montrer anecdotique, dans la mesure où ce n'est ni le seul ni le premier à proposer, ou plutôt vendre, une restitution historique. Mais il demeure le jeu qui, à l'heure actuelle, est le plus ambitieux et controversé dans sa volonté de lier historiens et développeurs dans son processus de création, afin de vendre une restitution qui se veut sourcée, scientifique voir authentique.

C'est ainsi le premier jeu à proposer dans l'un de ses récents opus, **Assassin's Creed Origins**, 75 visites guidées, sourcées par plusieurs documents

historiques et conçues par des scientifiques. Il y eu 1 millions de personnes à acheter et sans doute jouer à ce jeu lors de sa première semaine de vente il y a 2 ans, 1 milliards de ventes pour tous les jeux de la licence Assassin's creed depuis son premier opus. Assassin's Creed propose sans doute les restitutions les plus connues et visitées sur la planète : on pourrait même supposer qu'il y a plus de chances de croiser dans la rue quelqu'un qui a "visité" Rome au sein de ces jeux plutôt qu'en vrai.

38 |

C'est aussi le premier jeu à intégrer la sphère muséale par son apparition dans l'exposition **Cités millénaires**. Certes, de façon indirecte puisqu'y est montrée sa technologie : photogrammétrie, retravail de la modélisation, habillage, mise en lumière, animation... mais demeurant au coeur de la problématique de l'exposition à laquelle il prétend répondre : comment préserver la mémoire des sites et l'entretenir auprès d'un public qui n'y a plus accès ?

Bien que n'étant pas issu des sphères institutionnelles, ce jeu apporte des connaissances historiques au

public et ce à directement chez eux. Affinant son propos au fil des ans, il est même aujourd'hui utilisé dans la sphère scolaire pour toucher les écoliers et développer une autre manière de leur faire découvrir l'Histoire. Le jeu se présente à l'heure actuelle comme une nouvelle manière de donner accès au Patrimoine, non plus local ou national mais mondial.

L'ampleur que prend ce phénomène crée de nombreux débats, mais celui qui nous intéresse se formule autour d'une simple question :

Dans quelle mesure un jeu vidéo peut-il prétendre restituer une époque, une ville, un monument, un fait historique ..?

Quel impact peut-il avoir sur la vision de ceux-ci dans les mémoires de chacun ?

Comment peut-il gérer les problèmes inhérents de la restitution (traitement des données lacunaires en premier) ?

Dans quelle mesure peut-il vraiment mêler une démarche pédagogique avec sa vocation originelle, ludique ?

Est-il possible d'explorer le jeu vidéo comme un outil de médiation et de transmission de notre Patrimoine ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LE JEU VIDÉO, UNE NOUVELLE MANIÈRE DE D'EXPLORER
L'HISTOIRE ?

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LE CONCEPT DE JEU VIDÉO

Il existe de multiples manières d'explorer le jeu vidéo : ses formes, réinventées chaque jour à chaque nouvelle création, tendent à toujours plus flouter les contours que posent son éventuelle définition. Ceci est dû à un fait très simple : un jeu vidéo est moins un outil technologique à part entière qu'un registre d'expériences. C'est pour cette raison qu'on peut qualifier de jeux vidéos des créations aussi différentes que le **Solitaire**, **Call of duty**, **Civilization VI** ou **Gone Home** : toutes ces oeuvres se fondent sur des principes permettant de pouvoir dire que ce sont des jeux vidéos sans qu'on puisse précisément dire pourquoi.

Un premier fondement du jeu vidéo tient au mouvement. Tout jeu vidéo propose du mouvement, ou plutôt un déplacement dans l'espace.

C'est autant un déplacement dans l'espace de l'écran, comme s'y résumaient les premiers jeux tel **Space invaders** (T. Nishikado, 1978), qu'un

déplacement au sein d'un "autre monde virtuel", qui peut être visible ou non : c'est pour cette raison que même les jeux textuels sont classés comme des jeux vidéos. Comme dans le cinéma, le jeu vidéo ouvre au travers de l'écran une fenêtre sur un Ailleurs¹. Cependant, le spectateur y est acteur : il a la capacité de s'y mouvoir.

Si nous analysons ce mouvement en nous inspirant par exemple de G. Deleuze², nous pouvons voir que translation dans l'espace signifie toujours changement : d'espaces, d'états, de relations entre les choses. Par ses mouvements, le joueur a la capacité de faire changer d'état cet ailleurs. De là naît le second fondement du jeu vidéo : l'interactivité. Le joueur a la capacité d'interagir par ses mouvements et donc ses actions avec l'espace que formalise le jeu, et le transformer. De ce fait, pour reprendre les mots de M. Triclot (2017), le jeu n'est que ce que le joueur fait. Chacune de ses actions est motivée par la réponse que donne le jeu à sa présence.

1 Ailleurs qui reprend la forme et les codes du concept d'hétérotopie théorisé par Foucault en 1984.

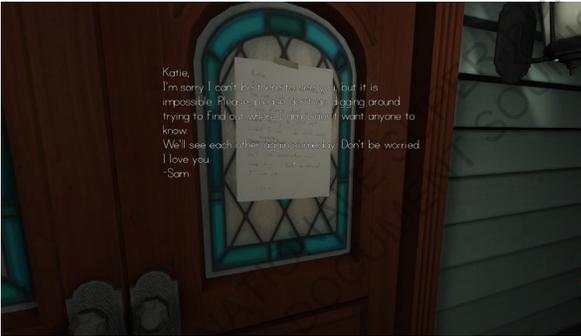
2 G. Deleuze, 1983, p.18



Call of Duty WWII, Sledgehammer Games & Raven Software, 2017



Spider Solitaire, Microsoft, 1998



Gone Home, The Fullbright Company, 2013



Sid Meier's Civilization VI, Firaxis Games, 2016

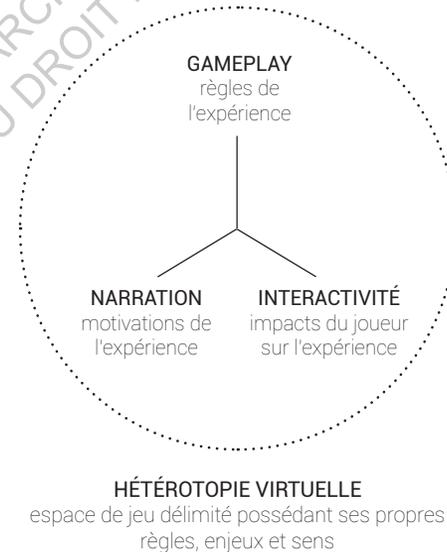
Cependant, il ne faut pas croire que le jeu vidéo tient dans la liberté de déplacements et d'actions : ceux-ci sont entièrement réglés. Le jeu n'est que ce que le joueur fait, mais le joueur ne fait que ce que le jeu lui permet. Impossible de jouer si on n'obéit pas aux règles du jeu. En soi rien n'y est interdit, il y a seulement des choses possibles à faire et des choses qui ne le sont pas.

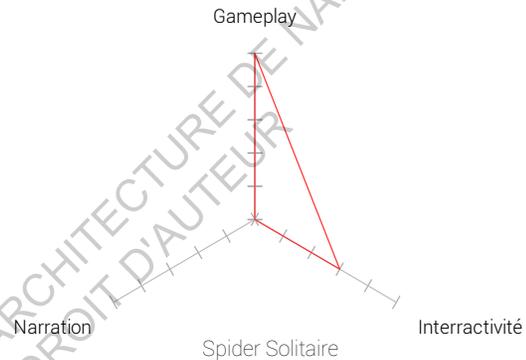
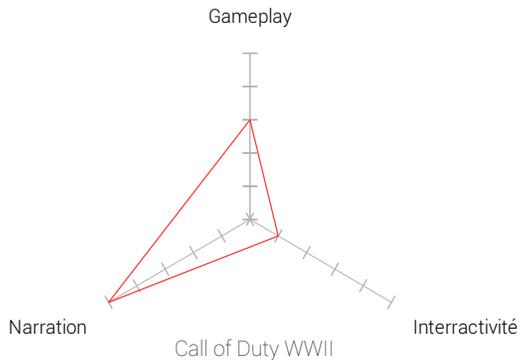
44 |

Ainsi, le jeu vidéo propose une expérience de jeu évoquant détente, relâchement et amusement, mais résidant en réalité dans la nécessité pour le joueur de parfaitement s'aligner aux règles devenues ordres qu'impose le jeu pour pouvoir jouer. C'est de ce défi que naît la dimension ludique du jeu vidéo.

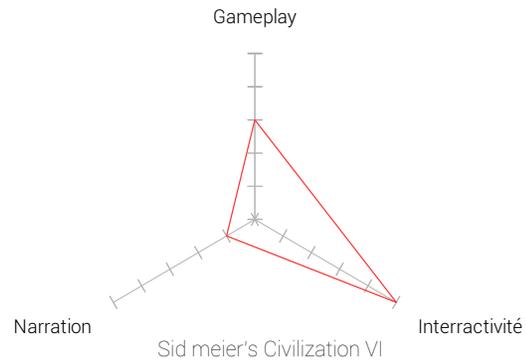
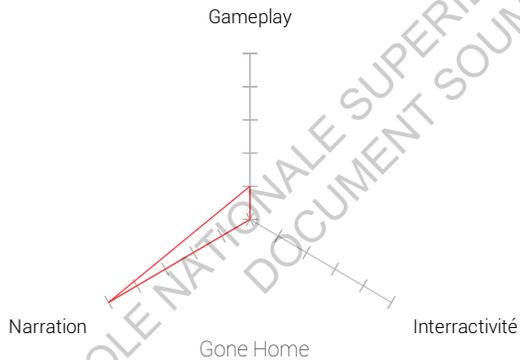
Mais il ne faut pas résumer un jeu vidéo à ces principes. Au delà de l'interaction avec un programme, le jeu vidéo est plutôt un dialogue avec l'Ailleurs, qui possède ses propres espaces, règles, et histoire, et dont l'exploration par l'interface du jeu vidéo est avant tout un voyage.

Ainsi, il est possible de définir le concept de jeu vidéo en ce qu'il propose des hétérotopies virtuelles, immersives et interactives. Tout comme R. Caillot proposait un tableau synthétisant les tenants du jeu, et qui s'applique parfaitement aux jeux vidéos, je propose de synthétiser les points englobants d'un jeu vidéo en trois fondements :





Ces points sont des curseurs, qui vont créer l'expérience d'un jeu vidéo : quand certains sont dans la compétition pure avec le programme, d'autres sont dans la narration absolue d'un Ailleurs.



COMMENT LE JEU VIDÉO PROPOSE T-IL UNE NOUVELLE MANIÈRE DE REGARDER ?

"Le jeu vidéo coordonne la possibilité de voir avec celle d'aller"

E. Boyer, E. During, E. Siety, P.Sztulman, 2012, p.47

46 | Au delà de la possibilité de promenade dans l'Ailleurs, un univers simulé, le jeu vidéo propose une nouvelle manière de voir ce monde. Différemment du cinéma ou de la photographie, le jeu vidéo permet l'exploration par le regard : ici, le hors champs n'a plus la même signification. Quand le cinéma nous plonge dans la scène par une caméra statique, située de façon abstraite dans l'espace, le jeu vidéo propose une perception des lieux plus proche de notre regard quotidien par une caméra mobile, qui peut tout dévoiler.

Mais s'il s'en rapproche, à aucun moment le jeu vidéo ne propose une manière réaliste d'explorer les images qu'il propose. Par la présence de l'HUD¹, d'une carte

1 Head Up Display, interface affichée à l'écran.

et d'un menu, ou de la simple possibilité de pouvoir zoomer, il propose une manière d'explorer ses images que j'intitulerais "d'ergonomiques" : régie par le confort et la maîtrise du joueur sur ce qui l'entoure.

Les règles du jeu -son gameplay- proposent une manière de regarder qui dépend des envies de l'expérience proposée. Elsa Boyer (2012) l'illustre par l'expérience que propose Google maps : de façon mobile, on peut voir dedans mais aussi en dehors de l'image, y zoomer, adopter un point de vu simulant le nôtre ou un point de vu omniscient et abstrait. Bien qu'immergés dans l'image, nous sommes perpétuellement conscient d'observer un écran et notre regard passe autant dans les lieux qu'il montre que sur ce qui leur est superposé.

Le rapprochement de notre regard quotidien sur les choses au sein du jeu passe par l'expérience de l'altérité : la caméra (et donc le point de vue sur) est ici matérialisée par rapport à un avatar. Ce corps, matériel ou non, est la poupée virtuelle qui permet au joueur de se déplacer dans l'Ailleurs du jeu vidéo, d'y voir, d'y agir.



Assassin's Creed, Ubisoft, 2007

Tous les éléments présents à l'écran, qu'ils soient intra ou extra diégétiques, participent à la fois à rendre l'expérience du jeu confortable pour le joueur (une carte pour éviter qu'il s'égare...) comme à lui suggérer tout ce qui lui est possible de faire (zoomer, attaquer, parer...) et tout ce qu'il doit faire (combattre, fuir...).



Les *cut-scenes* se repèrent en ce que soudainement, l'interface disparaît. L'avatar n'est plus au centre de l'image, les décors et les événements lointains deviennent le cœur de la mise en scène. Certaines parades existent, comme des séances de QTE, Quick Time Events, où le joueur peut actionner une touche pour modifier les événements : mais cela demande toujours la présence d'un icône, élément extra diégétique rappelant au joueur que ça y est, il peut jouer.

On parle ainsi de première personne, quand le jeu vidéo nous propose de regarder par les yeux de l'Avatar, de Troisième personne quand nous regardons "par derrière lui", ou de "God view" lorsqu'on possède un point de vue "omniscient" sur l'Ailleurs : on notera que cette dernière manière de voir propose toujours une incarnation du joueur dans quelqu'un - "Dieu" -, qu'il soit membre ou non de cet Ailleurs.

Il semble ainsi usuel de dire que le point de vue à la première personne est celui qui gêne le plus la plongée du joueur dans l'avatar, en ce qu'il rentre dans un corps invisible : la présence de l'avatar est importante au yeux du joueur, il justifie le point de vue donné sur l'espace. Sans corps, le joueur ne sait pas comment il se place dans l'espace. Il existe des joueurs qui ont par exemple le mal de mer quand ils jouent à un jeu à la première personne, il y a aussi des gens qui n'arrivent pas à coordonner leurs mouvements, ou qui sont incapable de juger les distances au sein du jeu, et qui ont besoin de la présence du corps à l'écran pour arriver à se projeter dans ses espaces.

Ce corps virtuel est l'élément qui permet de rester en permanence maître de ses actions dans l'Ailleurs du jeu. Mais il est une exception à ce regard actif sur l'espace : la *cut-scene*. Ces cinématiques qui ponctuent les jeux de moments de cinéma, sont des instants de dépossession total : les déplacements sont contrôlés par le jeu, le regard n'est plus actif, le joueur reste passif devant un moment de pure narration.

Ces instants demeurent un sujet controversés mais ils sont à mon sens intrinsèquement liés à un fondamental du jeu vidéo : la narration. Pour raconter une histoire, il faut donner un "point de vue sur". Il existe certes des jeux vidéos qui ne racontent pas d'histoires, mais qui cherchent à proposer un Ailleurs terrain de jeu, propice à les faire naître par l'imaginaire et les actions du joueur, mais ce postulat est source de débat. La narration impose aussi un rythme, le besoin d'ellipses temporelles, et dans les phases de jeux où le temps est linéaire et continu, la *cut-scene* est un outil de transition entre deux scènes, entre deux temps, entre deux lieux.

Tout n'est ainsi qu'une question de parti pris vis à vis de l'expérience : proposer un jeu dirigiste, à l'expérience linéaire où le joueur est souvent dépossédé de ses actions, mais où la narration est la plus présente et est la motivation-récompense, ou un jeu libre où le joueur est maître de ses actions, de son regard, et des histoires qu'il s'imagine, dans un Ailleurs rempli d'espaces sans aucune mise en scène et prenant difficilement du sens aux yeux de son explorateur.

QU'APPORTE CE REGARD À NOTRE MONDE D'AUJOURD'HUI ?

"For Foucault, when we see ourselves in the mirror, we are simultaneously real and situated, but also unreal, abstracted, displaced."

Pour Foucault, quand nous nous voyons dans le miroir, nous sommes simultanément réels et situés, mais aussi irréels, abstraits, déplacés.

G.D. Martin, Hétérotopia 3, 2017, p.3

C'est par cette citation que G.D. Martin illustre le regard que propose le jeu vidéo sur notre actuel : de la même façon qu'un miroir, proposant un mimétisme saisissant tout en restant abstrait.

Ce reflet prends la forme de l'Ailleurs que créent les hétérotopies vidéoludiques. La course du jeu vidéo semble naturellement les tirer vers un sur-réalisme visant à justifier sa capacité à émuler et sublimer le réel, tout en restant pourtant dans un processus de création proche du jardin anglais : créer un semblant de naturel par un procédé totalement artificiel. Le jeu vidéo tends ainsi à parler directement de notre actuel en créant des réels ludiques, hypothétiques, à la fois reflets et critiques, s'inspirant et aspirant tout ce qui l'entoure.

Ce média permet ainsi de concentrer toute une somme de "données" de notre actuel : espaces, lieux, monuments, langues, musiques, littératures, cinéma, théories scientifiques, courant artistiques... sont réorganisés et manipulés pour produire des hétérotopies uniques, lieux d'explorations et de jeux.



ARCHITECTURE DE NANTES
DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE D'ARCHITECTURE DE NANTES



Cette quête du jeu vidéo vers un réalisme plus réel que notre réel pose beaucoup d'interrogations. R. G Martin dans son livre [The Continuous city](#) explore le réalisme des Hétérotopies ludiques sous un filtre artistique leur procurant le grain et l'aspect de photographies argentiques. Ce traitement rend plus ambiguë encore leur statut : sont-elles de simples captures d'écrans ou des images authentiques ?

Cet aspiration de l'actuel vers le virtuel fait des jeux vidéo des médias qui explorent indirectement notre société, ses cultures, ses codes, ses visions actuelles et passées de ce qui l'entoure comme son imaginaire... par la production d'espaces virtuels ludiques.

L'une des particularités du jeu vidéo tient en le besoin d'avoir un joueur pour exister. Au contraire d'un film ou livre, c'est la présence d'un joueur qui complète l'oeuvre vidéoludique. De ce fait, chacune des expériences qu'elle propose est unique car reliée à celui qui la vit. Plus qu'un espace de jeu, le jeu vidéo est un espace "à être", à vivre, il propose plus qu'un regard puisqu'il propose ce qui se rapproche le plus d'un vécu.

La présence de l'humain ne transforme pas nécessairement ces espaces en lieux, mais on peut ainsi en comprendre que le joueur est au centre de la création vidéoludique, que ce soit dans son gameplay, son ergonomie, ou tout simplement l'avatar dans lequel on le projette. Les espaces de jeux deviennent lieux pour les joueurs parce qu'ils ont, de

la même manière que dans un rêve, l'impression d'en sortir en ayant vécu des choses. S'affranchissant des impératifs culturels, moraux, mais aussi scientifiques et spatiaux, les jeux vidéos permettent de dialoguer avec les envies des joueurs et créateurs, que ce soit dans la création d'un lieu imaginaire ou d'un vécu fictif.

Comme toute production artistique, le jeu vidéo est le reflet de la pensée qui lui est contemporaine, que ce soit de façon consciente ou inconsciente. C'est par ce glissement des expériences vidéoludiques vers un dialogue avec l'humain qu'on arrive à la place dont dispose l'Histoire dans le jeu vidéo : elle y demeure dans l'héritage qu'elle nous a transmis dans notre culture, dans l'imaginaire qu'elle a produit au fil des siècles, dans la nostalgie qui nous pousse à toujours chercher à retrouver ce qu'il y avait avant.

On peut ainsi trouver 3 manières concrètes qu'a l'Histoire et son éventuelle restitution d'apparaître dans un jeu vidéo : par la production d'espaces, par la projection dans une situation et par l'expérimentation.

EXPLORATION SPATIALE

Le jeu vidéo étant une question de déplacement dans l'espace, il est naturel que ses espaces, constructions et paysages soient les éléments les plus influencés par une inspiration Historique.

Ce caractère apparaît en raison de deux effets : d'une part car tout nos espaces quotidiens sont imprégnés d'Histoire, et qu'en les copiant on en récupère l'aura du Passé. D'autre part car le jeu vidéo permet de modéliser n'importe quel type d'espace, même des lieux non euclidiens ou sans gravités. Il est donc tout à fait possible d'y modéliser et explorer des lieux fictifs ou perdus que nous ne pourrions jamais explorer en vrai. Les possibilités infinies de ces espaces virtuels tirent ainsi naturellement le jeu vidéo vers une restitution Historique inconsciente, reflet de la nostalgie qui nous habite.

Ces restitutions que l'on peut qualifier de vulgaires car non scientifiques ne se limitent jamais à l'espace, mais à un tout permettant la concentration et

confrontations de Traces. On ne peut pas réellement arrêter les possibilités de restitutions du jeu vidéo à celle de monuments ou de paysages : ils offrent la possibilité d'en restituer le contexte, les habitants, les usages... on pourrait ainsi dire qu'ils permettent d'en restituer un "moment de vie".



Les reconstitutions de lieux réels les plus connues du jeu vidéo sont celles que nous explorons au travers des jeux de la licence Grand Theft Auto (Rockstars, 1997-2013) Ici, Los Santos, fortement inspirée de Los Angeles, dont les ressemblances ont été brillamment capturées par le photographe R. Hudson.



Ce même studio a récemment proposé de restituer une période emblématique de la culture américaine : le Far West, à travers Red Dead Redemption II (2018). Si ce jeu n'a aucune dimension pédagogique ou authentique, il représente tout de même la restitution «vulgaire» la plus réaliste et frappante de vie réalisée à l'heure où ces lignes sont écrites.

Il n'est ainsi pas possible de remettre directement en question la capacité de restitution du jeu vidéo. Le principal problème demeure qu'à l'heure actuelle, les besoins d'un jeu ne sont pas l'authenticité mais la crédibilité. Les développeurs n'ont ainsi pas la volonté de faire des restitutions authentiques mais crédibles, adoptant une posture qui met à disposition du joueur une quantité impressionnante de connaissances mais dans une démarche nuisant indirectement à leur mise en valeur.

Règnent dans la production vidéoludique les phénomènes de confusion historique, la surexploitation de clichés... étant dûs autant au besoin d'obéir aux envies du joueur plus que de l'éduquer qu'à l'ignorance des développeurs qui ne sont pas des experts et n'ont pas la volonté ni le besoin de porter attention à l'authenticité de ce qu'ils montrent. Est exploré généralement un croisement de sources à la fois authentiques et vulgaires, permettant de créer des paysages évocatifs plus que reconstitutifs.

"[la] compréhension du paysage des jeux vidéos [peut se lire] comme relevant d'un feuilletage de références"

LN André, 2018, p.50

EXPLORATION SITUATIONNELLE

La place que prend le joueur au sein du jeu, à travers son avatar, fait de l'expérience vidéoludique un outil de transmission par la mise en situation.

L'un des principaux ressorts du jeu vidéo tient au phénomène d'altérité : placer le joueur dans la peau d'un autre. Nous y sommes transposé dans un avatar qui a ses propres histoire, corps, point de vue et possibilité de déplacement et interaction. Ainsi, de la même manière qu'on explore en construction spatiale la possibilité de retrouver des lieux passés, nous explorons par l'avatar la possibilité de revivre un moment passé.

Le jeu vidéo propose ainsi d'explorer l'Histoire dans sa gestuelle, sa temporalité, sa chronologie.

Ici, les lieux peuvent devenir totalement fictifs, la quête de crédibilité passe dans la production d'une "simulation comportementale", répondant toujours aux mêmes fantasmes d'exploration du Passé : vivre

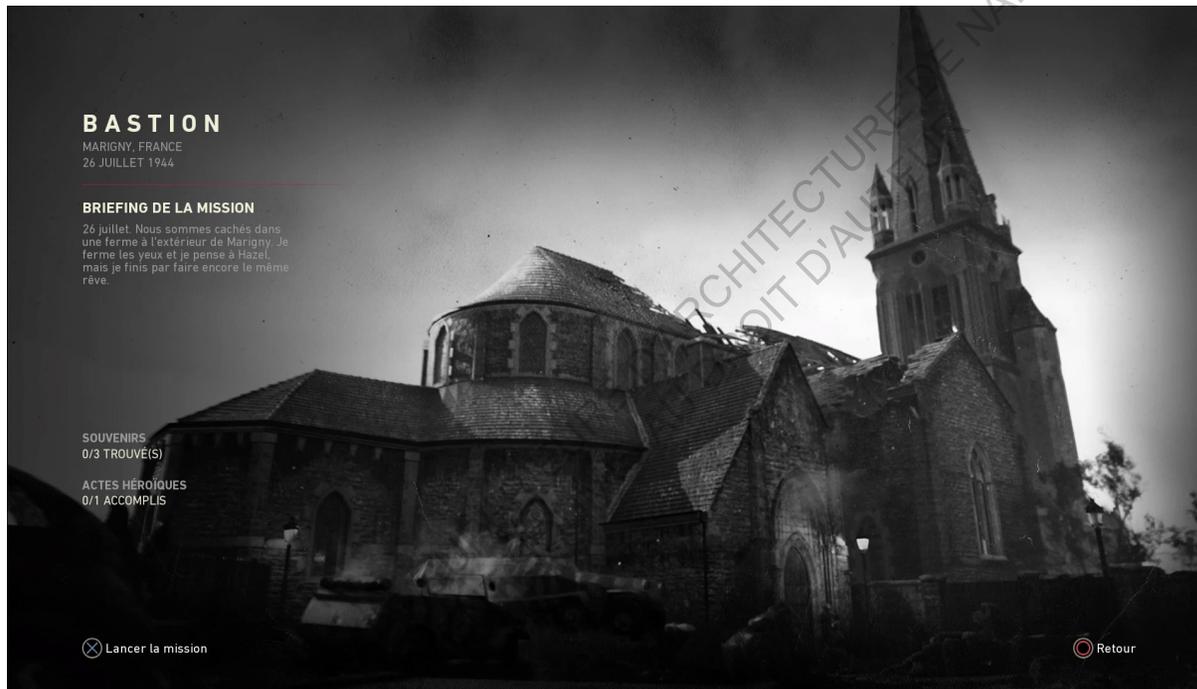
ce que pouvaient vivre nos ancêtres. La transmission de l'Histoire ne se fait plus dans la restitution de ses lieux mais dans la recreation de sa temporalité, de sa gestuelle, et surtout, de ses actions. Dans un jeu, le joueur fait l'action, fait le choix, déclenche les événements qui vont produire l'histoire. Quand bien même celles-ci sont dictées, c'est le joueur qui (re) prend les décisions.

On peut ainsi noter que les périodes historiques les plus exploitées dans le domaine vidéoludique demeurent les guerres. Paradoxalement, ce sont ces même jeux qui en général s'affranchissent le plus d'authenticité de lieux et paysages : on cherche à retrouver les sensations, le vécu, en reproduisant les mouvements, le rythme, les gestes, les actions et situations qui prenaient place lors de batailles. Bien qu'un grand souci de réalisme et de cohérence apparaisse dans ces restitutions vulgaires, le joueur n'a en général pas le temps d'apprécier le paysage : l'accent est mis sur les mouvements du regard et l'urgence des déplacements, sur un espace qui compresse, dilate, dévie et accidente, chorégraphiant l'expérience du joueur.



Le débarquement américain sur Omaha Beach, Call of Duty WWII

Le jeu vidéo a la fois la capacité de nous faire vivre ces événements dans leur temporalité juste (en temps réel), mais aussi d'extraire les moments les plus marquants pour en compiler l'expérience. Ainsi, ils nous proposent de pouvoir recomposer les Guerres en nous en faisant vivre des fragments (jugés les plus emblématiques) et, en même temps, nous faire vivre la temporalité éreintante de ces conflits en nous faisant revivre sans cesse les mêmes journées...



Dans une de ses missions, Call of Duty WWII retrace l'arrivée des troupes américaines à Marigny, et l'avancée que marque la prise de la ville sur les Allemands. L'extrait du moment d'Histoire choisi se fait à partir de l'élément emblématique de la ville, son église, modélisée dans le jeu et en inspirant une partie : sa destruction sous les bombes, les troupes Alliées qui y trouvent refuge, l'espace de quelques minutes le temps de tirer quelques frappes depuis son clocher avant que celui-ci ne s'effondre.



Extraits du jeu, photographie de l'église de Marigny actuelle et photographie d'archive des destructions perpétrées pendant la Seconde guerre mondiale.



Pour éviter d'avoir à laisser le joueur maître de ses actions, dans une situation où l'Histoire est déjà écrite, chaque action et déplacement du joueur est minutieusement scripté, dans une expérience ultra dirigiste mais assez brillamment mise en scène pour que le joueur se laisse porter par le jeu sans rechigner face à son manque de pouvoir sur les événements. Cependant, à toujours le laisser dans l'urgence et le spectaculaire des scènes, le joueur ne prends pas le temps de regarder et de se rendre compte de ce qui l'entoure.

Au delà du fait que le jeu vidéo se base depuis ses origines sur des ressorts ludiques que sont la compétition et le combat, s'appliquant parfaitement à la restitution de guerres mondiales, ils explorent la transmission par la mise en situation que propose l'altérité.

Au sein de ces jeux, les espaces reconstitués sont particuliers. Au delà de la sur-scénarisation et spectacularisation dont ils font preuve, ils interrogent dans leurs capacité à être à la fois génériques et très précis. On restitue une tranchée, une plage, un bunker... qui ne sont pas nécessairement caractérisés de façon authentique, mais qui agissent comme des repères et deviennent la tranchée de Verdun, la plage du Débarquement, le bunker d'Hitler. On peut faire référence à un événement marquant très précis, nommé, documenté, mais le mettre en scène dans un lieu «générique», en ce qu'il en synthétise à la fois plusieurs de son genre comme l'imaginaire que nous y avons attaché.

L'évolution de ces jeux (pour la plupart travaillant leur sujet depuis des années) montre tout de même une tendance de la part du public à chercher une certaine authenticité dans les représentations de ces périodes et l'exploration de nouveaux aspects des conflits : on arrive aujourd'hui à une représentation très précise de l'évolution du débarquement par **Call of Duty WWII**, une représentation plus humaine de ce qui se passait à la fois sur le front et dans les terres avec le jeu **Soldat Inconnu**, et une vision plus artistique et dramatique par la récente création

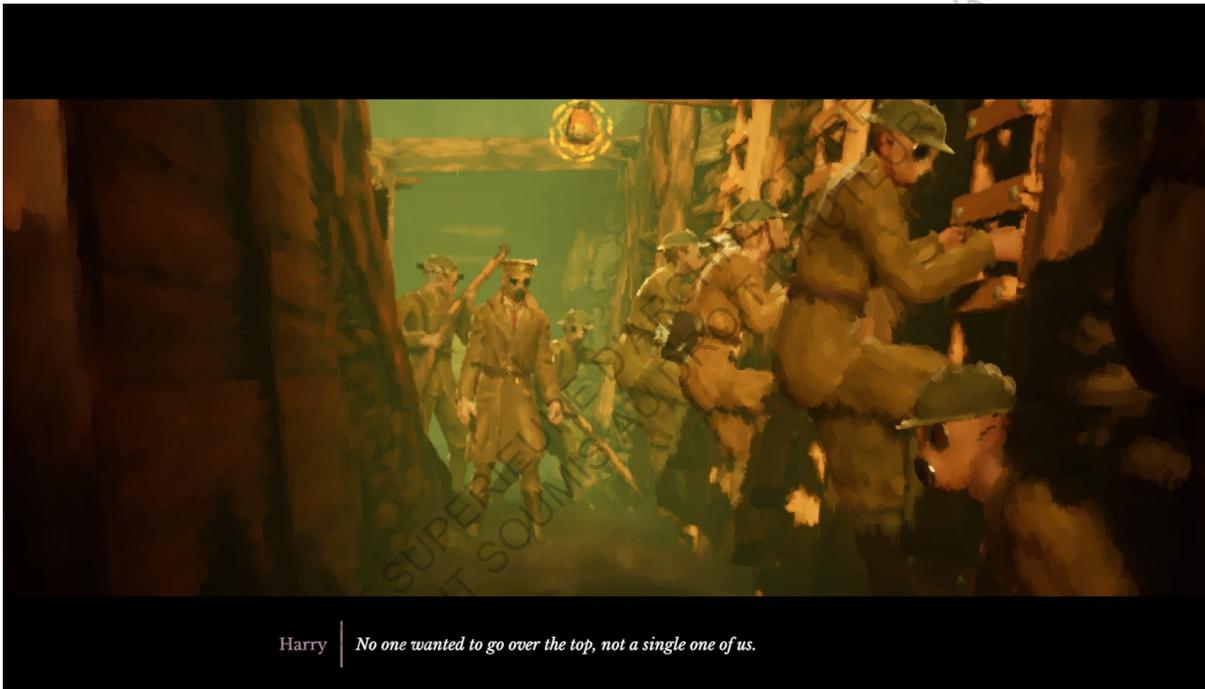
11-11 : memories retold.

Pendant longtemps, on pouvait considérer les jeux vidéos comme utilisant la guerre comme prétexte. Aujourd'hui, ils en proposent des visions qui prennent position et cherchent à sensibiliser les plus jeunes.



Soldats inconnus, mémoires de la Grande guerre, Ubisoft, 2014

Le jeu propose un graphisme 2D, nous plongeant dans la peau de quatres personnages, soldats comme civiles, donnant un regard différent et complémentaire sur la guerre.



| 65

11-11 memories retold, Digixart et Aardman Animations, 2018

S'inspirant du style impressionniste, le jeu nous place dans la peau de deux personnages, chacun d'un côté du front : un photographe canadien qui ne sait pas ce qui l'attend quand il s'engage pour impressionner une fille, et un ingénieur allemand choisissant de volontairement revivre une deuxième guerre pour retrouver son fils.

EXPLORATION EMPIRIQUE

Cette manière de restituer ne se trouve pas dans la production finale du jeu mais dans son processus de création.

Créer un jeu, comme nous l'avons déjà vu, consiste à créer une réalité virtuelle, hétérotopie où jouera le joueur. Pour qu'immersion s'y fasse, il faut que cohérence, réalisme et logique y règnent. Il peut ainsi être intéressant de rapprocher le processus de création d'une hétérotopie à celle de l'archéologie expérimentale.

Imaginer un cadre de jeu, réaliste comme fictif demande d'imaginer des lieux, avec leur vécu, leurs habitants, leurs temporalités, leur climat, leurs paysages et environnements, leurs faunes, leurs flores, leurs écosystèmes, leurs usages... C'est concevoir en amont une réalité, et donc de concevoir une Histoire. Au delà de ce que voit le joueur, se trouvent toute une chronologie et un travail de conception qui vise à simuler le processus évolutif de notre Histoire pour

produire une réalité alternative (uchronie), future comme tout à fait éloignée (prenons en exemple l'Heroic Fantasy ou la Science Fiction).

C'est ainsi tenter de recréer les connexions logiques qui régissent notre actuel pour en produire un autre, virtuel, et donc analyser notre Histoire et ses événements pour comprendre les choix et événements qui ont eu lieu, les tester dans d'autres situations ou avec d'autres paramètres, pour produire des hypothèses non pas sur comment c'était mais pourquoi ça s'est passé comme ça.



Sid meier's Civilization VI, Firaxis Games, 2016

En mettant en jeu la course à l'espace et la conquête du monde par la technologie, la religion, l'art ou la guerre, Civilization VI dissèque les mécanismes et enchaînements d'événements de notre Histoire pour en faire des instruments de jeux.



Bien qu'ici, que ce soit le personnage que l'on incarne ou les technologies que l'on développe, tout est authentique, tout est dans le désordre et l'anachronisme. Le propos du jeu, c'est de simuler les comportements inter-nations, les processus de conquêtes de territoire qui mènent à la guerre, les stratégies qui ont mené les civilisations jusqu'à leur pas sur la Lune. On y est totalement dans une exploration empirique du processus Historique.

De la même manière que des chercheurs étudient comment on a pu construire un château durant l'époque médiévale en choisissant d'en construire un en se débrouillant avec les connaissances dont nous disposons¹, les développeurs étudient aussi (de façon inconsciente et vulgaire) l'Histoire, ses monuments, ses temporalités, ses usages, en transposant ces règles dans l'hétérotopie vidéoludique, et en testant si cela fonctionne. Dans ce qui se rapproche d'une simulation comportementale ou d'usage, ce processus d'expérimentation permet ainsi d'étudier à la fois l'espace, la construction, l'architecture, mais aussi la manière dont on pouvait les voir, les traverser, les éclairer... et, en laissant un ou plusieurs joueurs en simultanés dans ces lieux, créer des simulations d'occupation et habitation.

1

Je pense bien sûr au Château de Guédelon.

DE LA MIMÉSIS À LA RÉINTERPRÉTATION : LE JEU VIDÉO, LIEU DE CRÉATION DE MYTHES

Le jeu vidéo est un média basé sur la notion de plaisir. De ce fait, au delà de devoir répondre aux impératifs du gameplay, chaque élément d'un jeu vidéo (ce qui forme intrinsèquement son expérience) réponds à un processus de stimulation - réaction. Plus l'expérience est jouissive, plus elle se montre spectaculaire, grandiose, dépayssante dans ce qu'elle offre au joueur. De ce fait, un processus particulier rentre en jeu : on cherche à créer de la crédibilité en cherchant une part d'authenticité, mais pour que le jeu sorte, il faut passer par une nécessaire déformation.

Pour reprendre les termes utilisés par L. Nuria André, 3 procédés prennent place : **amplification, dramatisation et spectacularisation**.¹ Les jeux vidéos font appel au superlatif – accroissement de tous les effets dramaturgiques, spatiaux, temporels... non pas au service d'une transposition

de l'expérience réelle dans une expérience virtuelle, mais dans une transposition d'une vision poétique, artistique et spectaculaire des choses dans une expérience ludique.

Bien que l'Histoire, ses Traces et ses lieux soient les éléments centraux de ces productions vidéoludiques, ils en demeurent les éléments les plus déformés. Le fond est présent, mais sa forme en dénature le sens.

Il ne s'agit pas ici de faire une critique négative des pratiques actuelles : en ce qu'elles visent peu un objectif de transmission, il paraît cohérent que le fond qu'elles exploitent voient leur sens se dénaturer.

De ce fait, il paraît surtout intéressant d'observer que cet usage des Traces historiques tient aujourd'hui plus de la création et réinterprétation de mythes que de la transmission d'une réalité passé. Processus qui, en soit, a permis d'amener nombre de connaissances jusqu'à nous. Ce reflet que nous propose les jeux vidéos est devenu un nouveau mode de transmission des mythologies contemporaines.

D'autres paramètres pour analyser cette vision de la restitution du passé sont à prendre en compte.

Les créateurs de jeux ont des impératifs technologiques, ergonomiques, qui leur imposent une sélection de ce qu'ils vont mettre dans l'hétérotopie. Ils sont aussi dans une situation où le budget ou le temps de création d'un jeu ne permettent pas toujours de prendre le temps de faire des recherches historiques poussées, ou de prendre en charge un éventuel historien dans l'équipe de création de leur jeu¹. Il ne faut pas le cacher, le jeu vidéo est généralement conçu dans un cadre industriel, qui a pour principal but de générer du profit. Ce cadre économique détourne les choix fait par les plus grosses productions, qui ont les moyens d'investir dans la recherche et l'enrichissement scientifique de leurs créations, pour la sécurité et la facilité. En ce sens, il est difficile de considérer le jeu vidéo comme un outil artistique en ce qu'il

¹ Je conseille la lecture du livre Du sang, des larmes et des pixels, de Jason Schreier (2018) pour avoir un aperçu de ce qu'est concrètement la création d'un jeu en 2018 et les enjeux économiques qui la conditionnent.

est un produit purement industriel : il le devient quand il s'éloigne de toute logique capitaliste. Ainsi, ceux qui possèdent le plus de liberté de création et d'envie d'exploration d'autres horizons pour le jeu vidéo sont généralement de la scène indépendante, malheureusement plus faible en moyens mais à la démarche plus expérimentale et artistique.²

En parallèle, il faut prendre en compte que le jeu s'adresse à des joueurs. Pour qu'il s'y immerge rapidement, il est primordial que le jeu parle à tous. Que la diégèse du jeu soit "Historique" ou fictive, elle a naturellement besoin de faire appel à des clichés, éléments repères pour le joueur. De ce fait, sans pour autant le vouloir, le développeur est parfois obligé d'y recourir pour rendre accessible sa création, l'entraînant dans un cercle vicieux.

² 11-11 Memories Retold comme Soldats Inconnus sont tout deux issus d'un cadre «indépendant», visible ne serait-ce qu'à leur choix de graphisme. Call of Duty demeure la série la plus vendue ces 8 dernières années selon l'Agence Française pour le Jeu vidéo. En déduire dans quel camps il se positionne n'est donc pas compliqué...

https://www.afjv.com/news/8359_call-of-duty-wwii-atteint-le-milliard-de-dollars-de-ventes.htm

Enfin, il faut penser à un fait très simple : la création vidéoludique est dominée par des studios de productions majoritairement américains, sinon japonais ou européens, qui sont généralement emplis (pour reprendre les critiques usuelles) de développeurs “mâles blanc occidentaux”, issus des mêmes milieux et qui possèdent intrinsèquement une culture commune. Le manque de mixité dans les équipes comme le peu de visibilité d'œuvres vidéoludiques de pays et cultures moins puissantes fait tourner les jeux vidéos autour des mêmes sujets et surtout conceptions des choses, et donc de l'Histoire. De ce fait, la vision que propose la production vidéoludique majeure s'en retrouve cloisonnée, posant question quand il s'agit par exemple pour une puissance américaine du jeu vidéo de proposer une création se passant durant la seconde guerre mondiale. Non seulement on assiste généralement à une vision unilatérale de l'Histoire, dictée par une seule culture, mais on observe aussi une appropriation culturelle comme une forme implicite de censure. Alors que la seconde guerre mondiale du point de vue américain est un sujet

qui passionne, l'Holocauste n'est jamais représenté ni évoqué. Sans parler de la question de la religion, sujet totalement tabou dans la création vidéoludique : comment évoquer les Croisades comme les guerres contemporaines sans évoquer ce sujet ?

Ces problématiques ne sont pas intrinsèquement liées à ce média, mais la disposition actuelle des choses montre qu'il existe des tensions dans l'exploration vidéoludique de l'Histoire, qui ne sont pas que technologiques ou scientifiques mais purement conceptuelles. Il ne sert ainsi pas à grand chose de remettre en question la production vidéoludique actuelle, qui répond à des enjeux technologiques, économiques et humains trop éloignés d'une démarche de transmission. Il y a des choses qui sont présentes et des possibilités de représentations, explorations et transmissions qui sont là, devant nous. La question aujourd'hui est d'envisager qu'est-ce qu'il se passe quand le fondement de la création vidéoludique vise l'authenticité, qu'on croise une démarche pédagogique et institutionnelle avec les pratiques du monde du jeu vidéo ?

La coopération entre professionnels du jeu vidéo et professionnels de l'Histoire existe déjà, et provient malheureusement principalement aujourd'hui d'une initiative privée. C'est dans ce contexte qu'apparaît la référence en terme d'exploration de l'Histoire dans le jeu vidéo : Assassin's Creed.



LE MODÈLE D'ASSASSIN'S CREED

Assassins Creed est issu d'une initiative privée, qui peut se résumer par un discours lambda dans le monde du jeu vidéo : proposer un jeu d'action aventure mêlant enquête, combat et exploration dans un cadre « historique » servant d'accroche aux joueurs. Ici, le fantasme du retour vers le passé est vu à la fois comme support du gameplay et stratégie marketing : proposer au joueur d'avoir l'impression de « remonter dans le temps » tout en restant sur une dynamique connue du jeu vidéo - le combat, la guerre et la survie comme motivation.

PLONGER LE JOUEUR DANS UNE EXPÉRIENCE TEMPORELLE

Dès le début, réalisme et cohérence sont moteur principal du jeu, et bien qu'on se rapproche de l'évocation plus que de la restitution, les jalons sont posés : faire un cadre de jeu cohérent où sont justifiés les événements (en se basant sur des faits historiques authentiques), les personnages (en se basant

toujours sur des faits historiques) et les situations (se rapprochant des faits historiques). On essaie de faire avec le contexte pour qu'au delà des espaces, tout ce qui compose le jeu jusque dans son gameplay soit cohérent avec l'expérience de retour dans le passé. Cette ambition n'est pas caractéristique d'Assassin's Creed, d'autres jeux et même médias l'ont eu avant lui. Ce qui le différencie et en fait un élément d'étude pertinent, c'est la manière dont il a pu répondre aux problématiques qu'imposent l'authenticité et la restitution dans son processus de création.

La principale réponse démarquant Assassin's Creed des autres est celle apportée à la question suivante :

Comment proposer aux joueurs des choix, synonymes de liberté, quand l'Histoire est déjà écrite ?

En jeu vidéo, le public n'aime généralement pas que tout soit tracé. Aussi, la question pour un développeur demeure généralement de soit donner l'illusion du choix, soit d'en légitimer l'absence.

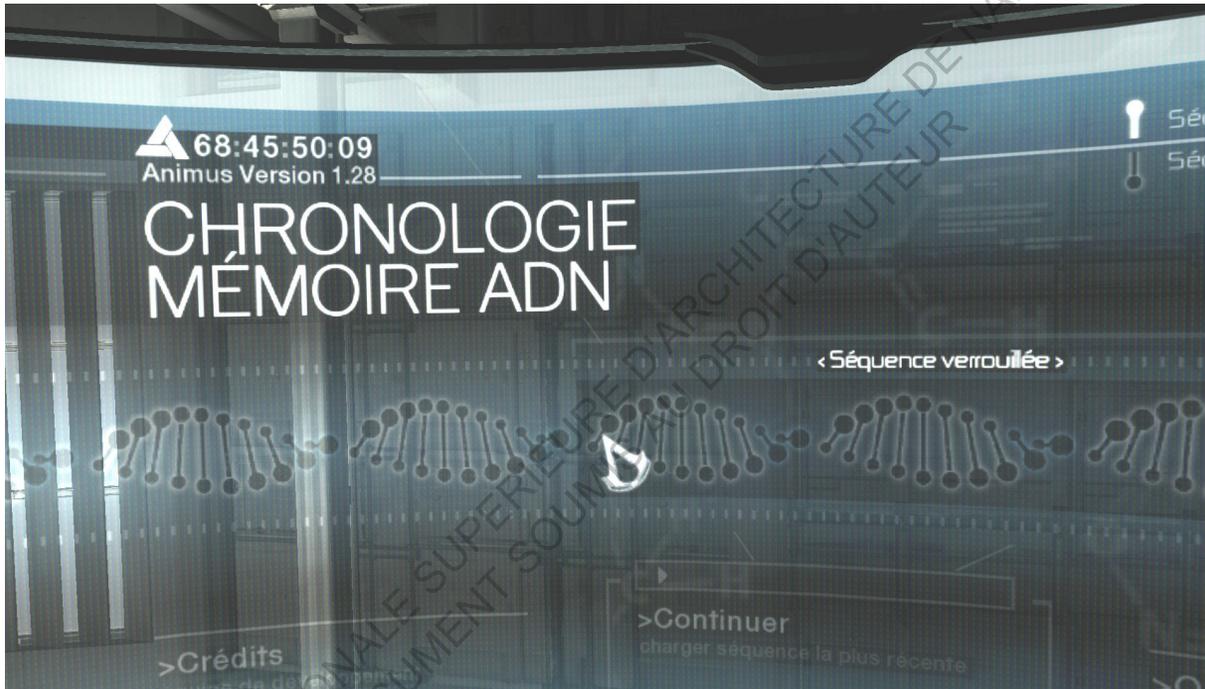
L'angle d'attaque d'Assassin's Creed fut d'assumer et d'en faire au contraire un ressort du jeu. Envisager son jeu comme étant une porte ouverte sur l'histoire, qu'on peut revivre mais qu'on ne peut modifier. Comme si on y était réellement projeté mais dans la place d'un acteur qui doit parfaitement réaliser la performance inscrite sur son scénario.

Assassin's Creed explore ainsi une diégèse en palimpseste, métaphore de l'expérience vidéoludique : on joue à un jeu où notre avatar joue lui même à un jeu. De la même façon que nous sommes plongé dans une réalité alternative virtuelle au travers d'un avatar, celui-ci se plonge dans une autre couche de réalité virtuelle, mettant en scène notre expérience de joueur et permettant de caractériser le jeu non pas comme un support ludique mais comme un outil d'accès au passé.

Le jeu, nous plonge ainsi dans un avatar (Desmond Miles), qui est à la merci d'une technologie immersive (l'Animus) permettant de revoir (et par extension revivre) les souvenirs de ses ancêtres (on explore

ici le concept de mémoire génétique). Au delà de présenter le jeu comme authentique par sa publicité ou son marketing, le jeu lui même met en scène ce qu'il montre comme authentique, en se présentant directement comme un outil d'accès au passé. De ce fait, l'HDU, son menu, tout ce qui se passe à partir du moment où on lance le jeu sur notre ordinateur (ou console), devient une expérience d'accession au passé, le jeu devenant la technologie qu'il met en scène : l'Animus.

Cette intuition demeure l'élément le plus intelligent et pertinent que propose ce jeu : tout devient cohérent en mettant directement les interfaces et autres éléments généralement extra diégétique d'un jeu dans sa diégèse même. Notre barre de vie, notre carte gps, sont des outils qui participent à notre exploration de cette réalité passée, et permettent de maintenir durant tout le processus d'immersion du joueur une distance : on n'est pas dans une expérience de contemplation mais d'exploration du passé, quasiment scientifique, où la réalité virtuelle du jeu devient restitution.



L'interface menant aux différentes «séquences temporelles» que le joueur peut explorer.



Les séquences de jeu dans la réalité actuelle sont montrées comme si elles étaient prises par une caméra, renforçant l'idée que notre avatar est prisonnier.



Les séquences de chargements plongent notre avatar (ici du passé) dans un espace autre, faisant le lien entre les deux réalités.



Les séquences du passé prennent place au XIIe siècle, dans des évocations frôlant la restitution de Massyaf, Jérusalem, Acre et Damas.



Le jeu nous met en situation face à des figures emblématiques de la Troisième Croisade, tel Robert de Sablé ou Saladin.

Le joueur est conscient de ce statut de restitution, et de ce que cela implique comme des vides, une linéarité ou la présence d'icônes et interfaces rappelant qu'on est dans une réalité virtuelle et hypothétique.

Les limites et paramètres de l'hétérotopie virtuelle que crée le jeu deviennent les supports d'une expérience consciente d'exploration d'une restitution, avec ses limites, problématiques et enjeux.

Plusieurs éléments appuient cette expérience consciente. Le fait de présenter deux couches de réalités, l'une présente se substituant à notre réalité physique, et une passée proposant la restitution, permet de créer un dialogue entre actuel et disparu. Des personnages du "présent" s'adressent à notre avatar, qui est lui dans le "passé", posant des rappels (nous sommes à la fois dans deux réalités) et permettant d'interpeller le joueur sur des actions ou des choses à voir et à faire (ou par exemple lui rappeler que notre ancêtre ne tuait pas des civils ou n'avait jamais exploré tel endroit). La présence d'un index, mettant en surbrillance les lieux et personnages marquants et ramenant le joueur à une

encyclopédie, permet aussi de créer une expérience consciente, à la fois ludique et pédagogique. Enfin, un luxe que seul peut se permettre le jeu : les actions faites dans la réalité passée (bien que dictées) ont un impact sur la réalité actuelle du jeu. On n'y est pas dans la simple apparition d'un dessin ou d'une date sur un mur : l'objectif du jeu va plus loin, en mettant "en jeu" la recherche d'un artefact, caché par l'ancêtre que nous jouons. L'exploration du passé permet de retracer, analyser et comprendre le présent, en comprenant où sont cachés des objets et des lieux.

On peut ainsi voir que cette intuition explorée par Ubisoft dans Assassin's Creed, qui revêt un simple caractère ludique pour le joueur, cache en arrière plan de multiples explorations de problématiques que pose la restitution et une nouvelle manière d'accéder à la connaissance de ce qui a été. L'expérience de ce jeu se rapproche d'une visite, guidée par le scénario du jeu, commentée par ses personnages, sourcée par son encyclopédie, augmentée par les atouts technologiques, scénaristiques et immersifs du vidéoludique.

COMMENT PROPOSER UN NOUVEAU TYPE D'EXPLORATION D'UNE RESTITUTION ?

« on travaille avec les traces du passé (...) on n'a aucune idée de ce qui s'était passé (...) on travaille avec des trous alors que le monde d'Assassin's Creed il est plein (...) alors on crée dans le style (...) à la manière du 18^e. »

L. Turcot, *History Creed*, épisode 5

"Représenter une hypothèse documentée"

J. Fèvres de Bideran, 2012, P236

De la même manière que la plupart des productions vidéoludiques explorant une période passé, l'équipe d'Assassin's Creed travaille par la concentration et confrontation de sources et documents historiques. Partant d'un lieu, événement ou figure emblématique comme base de l'hétérotopie qui produira la restitution, l'équipe est accompagnée à plus ou moins grande échelle par des historiens, prenant de plus en plus d'importance dans le processus de création pour devenir aujourd'hui membres intégrants de l'équipe de la toute dernière

production de la licence, **Assassin's Creed Origins**.¹

Le principal atout d'un Assassin's Creed demeure son monde ouvert, proposant une totale liberté de déplacement, d'exploration et de jeu. Allant à l'encontre des préceptes prêchés par J.C. Golvin : jouer avec les cadrages et le hors champs pour ne pas montrer ce dont on n'est pas sûr... Assassin's Creed propose de tout voir. Le jeu ne s'arrête pas à la proposition d'une visite au sol, il permet et incite le joueur à escalader les monuments, prendre de la hauteur pour observer la ville du dedans et du dessus, arpenter la restitution dans sa verticalité. Ces possibilités exacerbent l'impression d'un immense terrain de jeu dans lequel le joueur est lâché, lui permettant de faire le tour des monuments, explorer à son rythme le territoire, aller là où il en a envie. Toujours, le scénario le guide, l'incitant à passer par tel ou tel endroit.

¹ Ce mémoire fait volontairement abstraction d'Assassin's Creed Odyssey, sorti fin 2018 et donc trop tard pour en proposer une analyse personnelle et pertinente en ces pages.









ECOLE NATIONALE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS PAR L'ÉLÈVE





ECOLE NATIONALE SUPERIEURE DE
DOCUMENT SOUMS
UNIVERSITE D'ANTANANARIVANA





UNIVERSITE DE NANTES
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
DOCUMENT SOUMIS A PRO



Ce postulat pose problème dans la mesure où l'on doit combler les vides. Assassin's Creed choisit de tout rendre accessible aux yeux du joueur, mais de sélectionner ce qu'il va modéliser : la construction de la carte du jeu se base sur une synthétisation du paysage Historique. Alors que les premiers se concentrent sur une ou plusieurs villes, les plus récents utilisent les dernières avancées technologiques pour atteindre la modélisation d'un pays entier. Ce territoire n'est pas intégralement reconstitué : une synthétisation a lieu, usant d'ellipses spatiales pour éclipser discrètement les lieux les moins intéressants ou dont on a le moins de traces. Il ne s'agit pas de résorber des vides, mais de recréer à plus petite échelle une cohérence spatiale, qui transmettra toujours le territoire sous la forme d'un résumé.

Bien sur, ce paysage Historique n'est pas sans fiction. Le parti pris des développeurs est de se concentrer sur une restitution fidèle des monuments et Traces, qu'ils soient encore présent sur les lieux (ce qui fut le cas pour les restitutions de villes durant la Renaissance italienne) ou disparus (ce qui dû se

faire pour les périodes plus anciennes comme pour l'égypte antique). Dans le cas où il fallut restituer des monuments dont les Traces étaient insuffisantes pour savoir précisément comment c'était, le choix fut d'utiliser d'autres monuments plus sourcés : c'est ainsi que la Bibliothèque d'Alexandrie fut restituée sous le modèle de la Bibliothèque de Celsus en Turquie. Autours de ces monuments clés, une recherche sur la géographie et le paysage permet de créer un résumé cohérent et authentique de comment cela a pu être avant.

Cette stratégie de restitution des lieux démontre un impératif inhérent à la restitution : déformer pour mieux faire comprendre. Tout comme les restitutions par la maquette physique demandait de modifier l'échelle du dénivelé pour être perceptible, la déformation au sein du jeu s'oriente autour de l'angle de vue du joueur et de la transmission de l'échelle des volumes des lieux. Les hauteurs notamment des monuments s'en trouvent modifiées : le joueur dispose d'un angle de vue réduit par l'écran et en quelque sorte aplati par la 2D, engendrant la



Bibliothèque d'Alexandrie dans le jeu



Façade en partie composée d'anastylose de la Bibliothèque de Celsus à Ephèse, Turquie actuelle.

nécessaire dilatation des volumes. Ce n'est pas ce qu'on pourrait caractériser comme un défaut : il s'agit simplement de déformer pour rendre perceptible, et non pour rendre plus spectaculaire.¹

Cette problématique demande un choix : transmettre la réalité matérielle ou sensorielle ? Assassin's Creed choisit de transmettre les sensations procurées par les lieux en cet ajustement des volumes à la vision du joueur.

Ce travail de stimulation des sens demande d'envisager aussi les autres phénomènes inhérents à l'espace. En travaillant la lumière et les événements météorologiques, le jeu permet de voir les lieux sous différentes ambiances. Dans les jeux les plus récents, un travail sur le clair / obscur et les changements de luminosité entre intérieur et extérieur permettent de vivre par l'écran cet instant d'habituation de l'oeil

¹ Des déformations furent aussi faites pour pouvoir tout simplement laisser l'avatar du joueur passer et rendre ainsi les endroits les plus étroits accessibles au corps virtuel du joueur. Dans ces moments-ci, le mode Discovery Tour que nous verrons quelques pages plus loin le précise.

à l'obscurité dans laquelle on entre. Ce travail fait rentrer la restitution d'un lieu dans un nouveau stade de détail, questionnant les rapports entre les monuments et leur contexte, la qualification des seuils, la temporalité de l'entrée dans un lieu. Au sein de ses jeux, Assassin's Creed ne considère plus la reconstitution d'un monument et sa restitution comme celle de la production d'un objet, que l'on manipule, qu'on voit de façon abstraite devant notre écran : il explore la production d'une expérience et sensation purement spatiale. Cette expérience ludique participe à redonner de "l'épaisseur à l'antiquité" : il n'y a plus de vide, le joueur est face à une image complète, réaliste et vivante du passé.

Cependant, le choix d'un monde ouvert est de la manière dont il est donné au joueur est critiquable sur nombre de points.

Le principal tient en son atout : la liberté. Le joueur peut aller n'importe où, mais aussi arriver de n'importe où. Alors qu'il étudie en détail les sensations spatiales d'un monument mais aussi les

sensations urbaines d'une ville, le joueur peut passer des heures dans le jeu sans s'y confronter. Dans son dernier opus, Assassin's Creed Origins, un grand travail sur l'urbanisme égyptien, ses entrées de villes monumentales, sa statuaire, la manière dont les lieux sont agencés, pièce par pièce, grande perspective par grande perspective, permettent d'explorer ce que procurent comme sensations ces lieux mais le joueur n'est absolument pas guidé. Il peut arriver de n'importe où, et ne pas le voir : en produisant un terrain de jeu, celui-ci abandonne toute idée de mise en scène. Les espaces n'y sont tout simplement pas racontés.

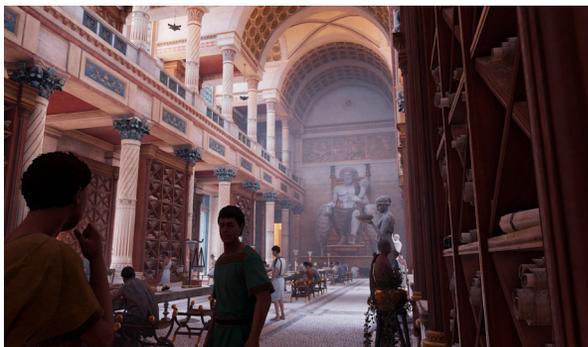
Assassin's Creed possède de nombreux contre-sens, le principal étant qu'il ne met absolument pas en valeur la beauté et la richesse de sa restitution. La qualité des lieux se perd derrière l'immensité d'un territoire où le joueur est perdu. Ce qui est une extrême richesse, proposer un cadre de ballade où le joueur peut découvrir par lui-même, interpellé par une construction étrange ou autre événement architectural, peut aussi se révéler ... triste, avec un

joueur qui ne passera peut-être jamais par l'entrée d'une ville, et ne pourra jamais apprécier (et peut-être comprendre) les lieux qu'on cherche à lui montrer.

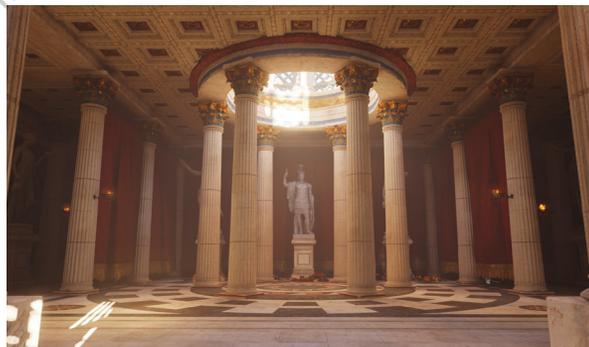
Là où le système de quêtes secondaires, données directement (par un personnage) ou indirectement (par l'espace) au joueur peut permettre aux développeurs de l'orienter vers des thèmes annexes ou des lieux particuliers, Assassin's Creed se montre vide. Beaucoup de quêtes sont intéressantes dans leur fond, mais la forme qu'elles prennent ne les met absolument pas en valeur : aucune cinématique introductive, focus caméra interpellant le joueur et même parfois animations des personnages (dont on n'a même pas fait bouger les lèvres). Le jeu a dans un sens le défaut de chercher à se remplir pour donner l'impression d'avoir beaucoup de choses à faire, mais chaque quête étant traitée d'une façon générique et automatisée dans sa mise en scène, elles en deviennent inintéressantes pour le joueur, quand bien même celles-ci l'amènent à découvrir certains aspects de l'Égypte antique.



Les tempêtes de sables demeurent le seul phénomène météorologique qui modifie considérablement la perception des lieux



98 | Le jeu simule le passage du temps et permet d'explorer les lieux de nuit comme de jour, le matin comme le soir, présentant différentes ambiances des lieux





La lumière rasante du coucher de soleil crée des atmosphères particulières suffisant à sublimer un lieu, ici les Thermes de Cyrène



La simple possibilité d'être ébloui par le soleil permet de donner du réalisme à l'exploration des villes



La présence de végétation et surtout d'animaux, introduit au joueur l'écosystème qui habitait lui aussi les monuments



Par choix éthique, Ubisoft a choisi de ne pas genrer les activités ou les lieux. Ils sont remplis d'habitants se promenant, travaillant, jouant... actifs et pris par leurs tâches quotidiennes

COMMENT ASSASSIN'S CREED S'INSCRIT-IL DANS UNE DÉMARCHE DE TRANSMISSION ?

Cette analyse du jeu Assassin's Creed pose les bases d'une exploration du vidéoludique dans un objectif de médiation et de pédagogie, de par ses astuces pertinentes mais aussi par ses nombreuses erreurs et égarements. Aujourd'hui, Assassin's Creed en est à son 19^{ème} jeu, son million de joueur et sans doute encore plus de dollars de recette. Son premier opus support de toute cette précédente analyse est radicalement différent de son dernier, alors qu'il s'attèle à des périodes toujours plus reculées et ambitieuses, comme l'antiquité égyptienne.

Ces plus de dix années d'expérimentations permettent d'avoir un recul et d'observer deux manières de transmettre par le jeu vidéo. Alors que les premiers jeux mêlaient directement la dimension pédagogique avec le ludique, ne cherchant pas à promouvoir la part de transmission que peut faire valoir ses jeux, les derniers assument leur postulat et consacrent à chacun des deux des expériences distinctes.

Au sein des premiers Assassin's Creed, le joueur pouvait se repérer dans le degré d'authenticité des lieux en fonction de ce qui était nommé : si la rue et le quartier étaient en parti fictionnels, bien que sourcés, l'église ou le monastère qui y sont présents sont authentiques et référencés dans l'encyclopédie. Ce dispositif permettait d'attirer le joueur vers la connaissance, de lui donner des repères spatiaux et contextuels, tout en le laissant libre de passer son chemin et de continuer à jouer. L'enseignement se fait par moments dans l'expérience de jeu.

Dans les derniers, une dichotomie entre ludique et pédagogique apparaît : la même restitution est explorée d'un côté dans une expérience dédiée au jeu, n'apportant aucun marqueur d'authenticité ni nomenclature au joueur, puis dans une autre expérience dédiée à l'apprentissage, proposant des visites guidées et sourcées des lieux. Toute dimension ludique disparaît : il n'y a plus de violence, mais aussi plus d'interactions. Le joueur n'est plus un habitant de l'hétérotopie, mais un visiteur quasi invisible. Ce mode de jeu, demandé par nombre d'institutions

(en particuliers, les professeurs d'Histoires), permet à la fois au joueur de visiter par lui même les lieux comme à un professionnel de créer un support d'enseignement.

Ce mode de visite libre, nommé **Discovery Tour**, propose 75 visites guidées, d'une durée courte (maximum 20 minutes), en semi liberté : le joueur peut librement se déplacer et regarder, suivant un chemin doré qui le guide en des points d'intérêts. Passer par un de ces points déclenche un commentaire audio, accompagné d'une prise en main de la caméra par le jeu pour montrer au joueur de quoi on parle. Chacun de ces moments est accompagné d'un document iconographique, photographié ou texte servant de Traces (soient directes, soit indirectes, les travaux de JC Golvin sur l'Égypte ancienne servant beaucoup de documents supports). En déployant ce système, Assassin's Creed commence à rentrer dans une démarche de transmission, reliant l'hypothèse du jeu à des marqueurs d'authenticité permettant pour le joueur de comprendre la réalité matérielle de ce qu'on lui présente, et de ne pas laisser la restitution

au stade de fiction. Les visites ne se limitent pas à des thèmes architecturaux et urbains mais aussi sociétaux et culturels, ainsi qu'à des événements marquants. Ces visites permettent aussi de donner du recul sur ce qu'il voit au joueur en lui parlant des choix faits par le jeu, comme celui de laisser les temples ouverts à la population quand ils étaient fermés à l'époque : si on ne les ouvrait pas le joueur ne les verrait pas. Ces commentaires permettent aussi d'interpeller le joueur sur des zones mystères de l'Histoire, et d'expliquer où s'arrêtent les connaissances actuelles.

Le seul regret à faire pour ce mode de jeu demeure en ce qu'il est déconnecté du présent : il n'y a que peu de moments où est illustré l'actuel d'un lieu, les Traces présentées n'ancrent que peu le joueur à une réalité spatiale. Or, il est important pour un visiteur de comprendre la localisation d'une restitution dans l'actuel, notamment pour en comprendre la part d'hypothèse. Ce phénomène est sans doute dû au fait que la restitution du jeu, par sa réinterprétation résumée du territoire, ne s'ancre pas assez dans une réalité spatiale pour en faire un support de médiation

(ou qu'il n'y a pas non plus assez de traces présentes sur site pour en parler). Mais seulement se baser sur des objets ou des restitutions imaginées ne permet pas de saisir aisément le vrai du faux, ni les relations entre les monuments et éléments présentés. Mettre en parallèle des vues de l'existant avec les mêmes vues de la restitution demeure fondamental pour la retranscription d'un espace. Un architecte peut aisément repérer les similitudes, mais je ne suis pas sûr que le grand public, sans qu'on mette en tension les deux points de vue, repère la réalité spatiale des lieux.

Lorsque cela est possible, on ne peut pas se passer de l'actuel et de l'espace en ruine dans la restitution d'un lieu.

Même montrer ce que l'espace est devenu (un nouveau quartier d'habitation, un centre commercial... quelque chose) participe à l'ancrer dans notre réalité et montrer, au delà de la part de vrai qu'il peut y avoir dans la restitution, qu'un espace évolue et ce souvent en rapport avec l'existant. Beaucoup d'immeubles récents de Rome reprennent les tracés de sa période antique, la *Forma Urbis Severiana* organisant les logements dans lesquelles des Italiens vivent aujourd'hui (c'est le cas pour beaucoup de constructions habitées aujourd'hui du quartier construit sur les restes du Théâtre et de la Crypte Balbi). Montrer que le lieu a évolué, même si sa nouvelle forme n'a aucun rapport, le relie à notre réalité actuelle, et compléterait la stratégie d'Ubisoft.



Un exemple de visite : L'agora et les Thermes de Cyrène



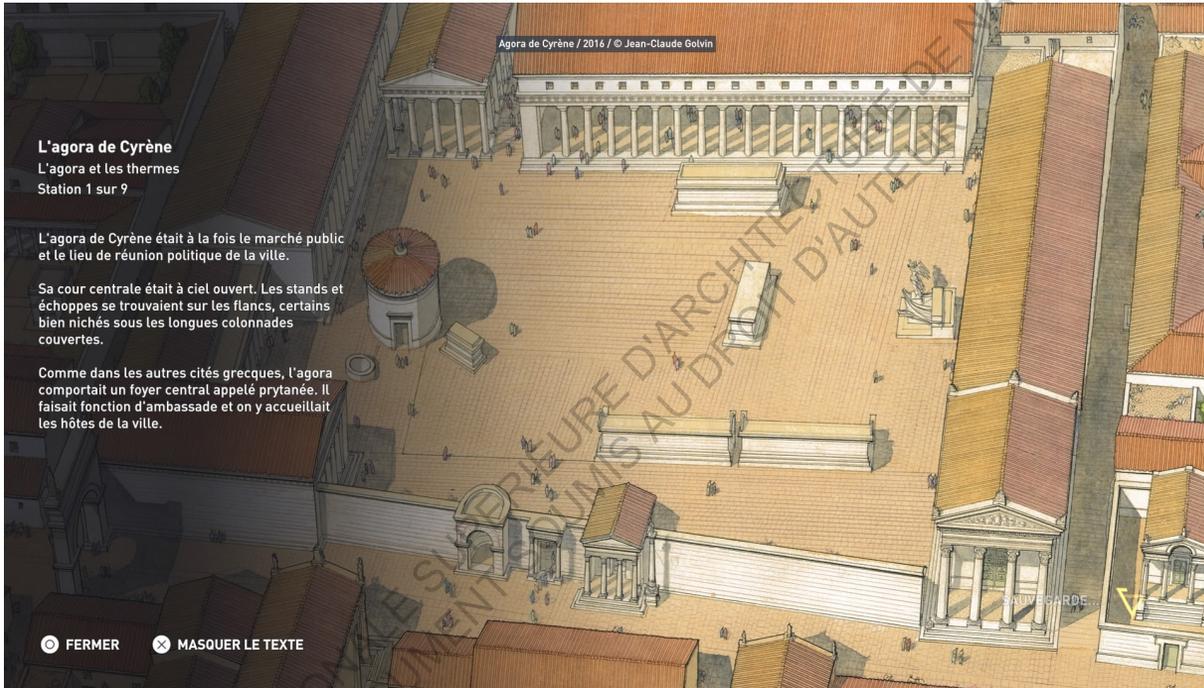
L'agora de Cyrène
L'agora et les thermes
Station 1 sur 9



Agora de Cyrène
2016

 FERMER  PLUS D'INFOS

Sa cour centrale était à ciel ouvert. Les stands et échoppes se trouvaient sur les flancs, certains bien nichés sous les



Les travaux d'illustrations de J.C Golvin sont énormément présents dans ces visites



Le logo «derrière les coulisses» précise quand on va parler d'un choix de représentation d'Ubisoft



Statue anonyme

L'agora et les thermes
Station 2 sur 9

L'élément central de l'agora était une statue sans nom représentant des victoires navales.

Cette statue est probablement à l'image de Niké, la déesse de la victoire.

Elle devait être très semblable à la Victoire de Samothrace actuellement exposée au Louvre, et qui a servi de référence à notre équipe.



Elle devait être très semblable à la Victoire de Samothrace actuellement exposée au Louvre, et

FERMER

MASQUER LE TEXTE



Hommage à Battos
L'agora et les thermes
Station 3 sur 9



Tombeau de Battos
probablement, site
archéologique de Cyrène (Libye)
2003

FERMER

PLUS D'INFOS

L'agora de Cyrène comportait aussi de nombreux temples et édifices en l'honneur des dieux de la

Hommage à Battos

L'agora et les thermes
Station 3 sur 9

L'agora de Cyrène comportait aussi de nombreux temples et édifices en l'honneur des dieux de la cité, et de Battos, le roi fondateur de la ville.

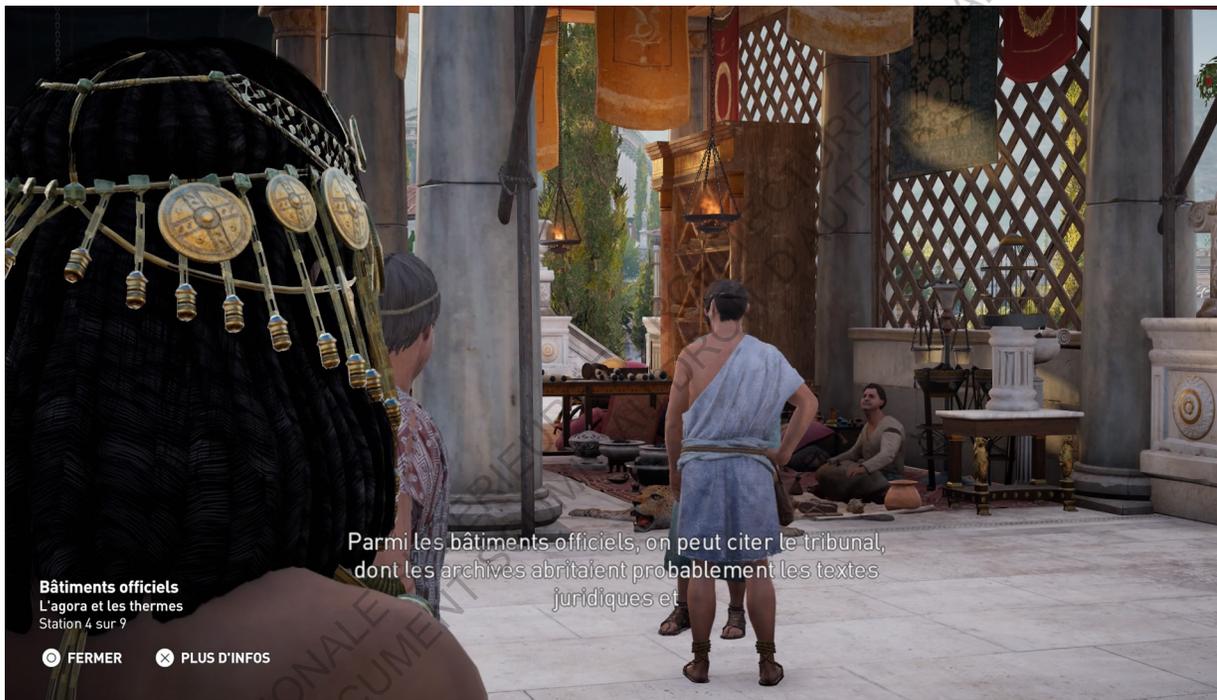
Il existait deux autels associés au temple d'Apollon et une statue de marbre vouée à la déesse Libya.



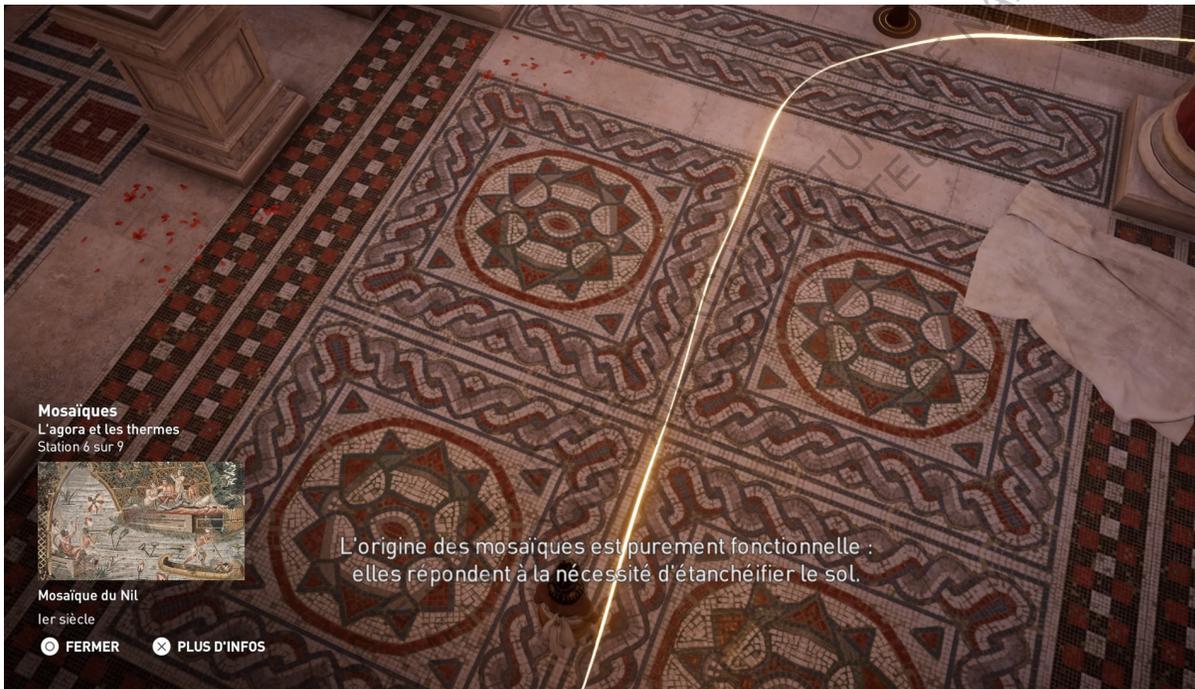
Il existait deux autels associés au temple d'Apollon et une statue de marbre vouée à la déesse Libya.

⊙ FERMER

✕ MASQUER LE TEXTE



Certaines scènes nous présentent des personnages en situation, malheureusement peu dynamiques



Mosaïques

L'agora et les thermes
Station 6 sur 9



Mosaïque du Nil
Ier siècle

FERMER

PLUS D'INFOS

L'origine des mosaïques est purement fonctionnelle :
elles répondent à la nécessité d'étanchéifier le sol.

Mosaïque du Nil / Ier siècle / Antikensammlung (SMPK), Berlin, Allemagne / Photo (C) BPK, Berlin, Dist. RMN-Grand Palais / Johannes Laurentius

Mosaïques

L'agora et les thermes
Station 6 sur 9

L'origine des mosaïques est purement fonctionnelle : elles répondent à la nécessité d'étanchéifier le sol.

Apportées par les Grecs en Égypte et en Cyrénaïque, les mosaïques employaient des motifs de la vie quotidienne, de la faune marine ou des personnages mythologiques.

Outre les motifs grecs classiques, les mosaïques intégrèrent aussi des concepts spécifiques de la culture égyptienne, comme le nelumbo.

Mais les plus belles mosaïques mises au jour proviennent d'Alexandrie.

Apportées par les Grecs en Égypte et en Cyrénaïque, les mosaïques employaient des motifs de la vie quotidienne, de la faune

FERMER

MASQUER LE TEXTE



Décorations

L'agora et les thermes
Station 7 sur 9



Vénus [Aphrodite] anadyomène
[retrouvée aux bains]

IIe siècle AEC



FERMER



PLUS D'INFOS

Les thermes de Cyrène furent installés à
l'emplacement d'un tombeau souterrain remontant au

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE D'AUTOUR DE NANTES
DOCUMENTATION ALORON D'AUTEUR DE NANTES

Vénus [Aphrodite] anadyomène [retrouvée aux bains] / I^{er} siècle AEC / Photo (C) Archives Alinari, Florence, Dist. RMN-Grand Palais / Anderson

Décorations

L'agora et les thermes
Station 7 sur 9

Les thermes de Cyrène furent installés à l'emplacement d'un tombeau souterrain remontant au VI^e ou au VIII^e siècle avant notre ère.

Des sièges furent taillés dans la roche afin de rendre les ablutions plus confortables.

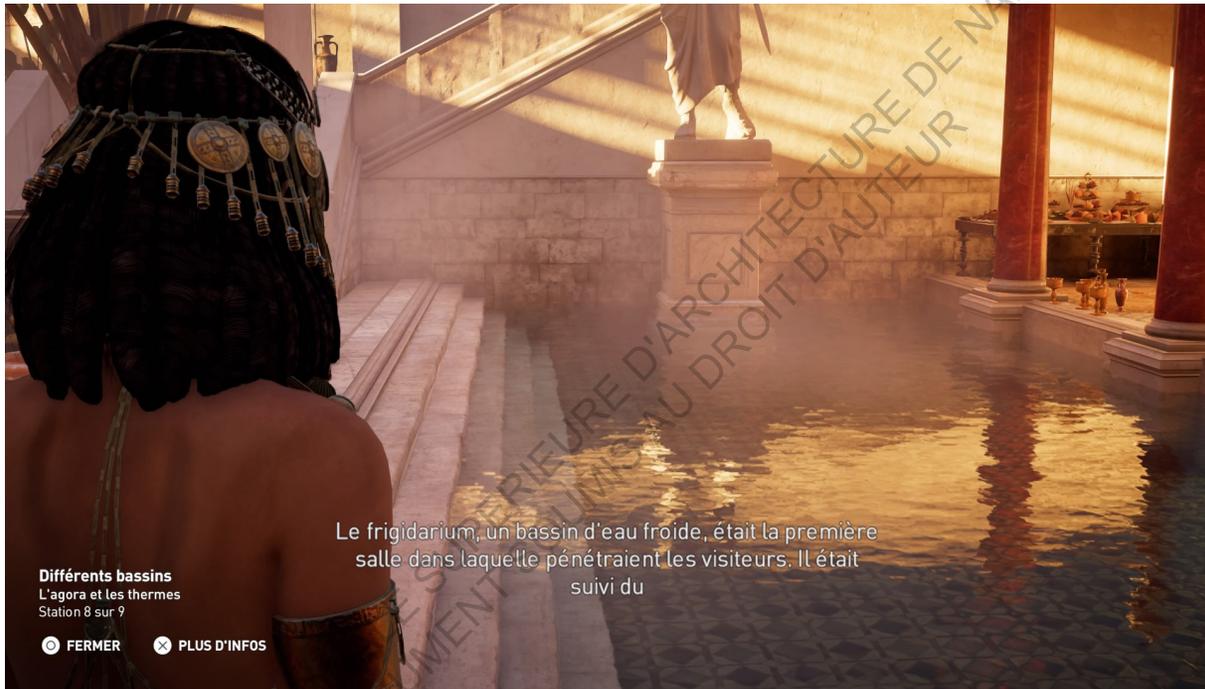
Comme beaucoup d'édifices publics, les thermes étaient richement décorés. On y a trouvé des statues, notamment d'Aphrodite et d'Eros en archer.

Des sièges furent taillés dans la roche afin de rendre les ablutions plus confortables.

🕒 FERMER

🕒 MASQUER LE TEXTE





Différents bassins
L'agora et les thermes
Station 8 sur 9

 FERMER  PLUS D'INFOS

Le frigidarium, un bassin d'eau froide, était la première
salle dans laquelle pénétraient les visiteurs. Il était
suivi du

Ce mode de jeu laisse le choix de son avatar au joueur, ici Cléopâtre



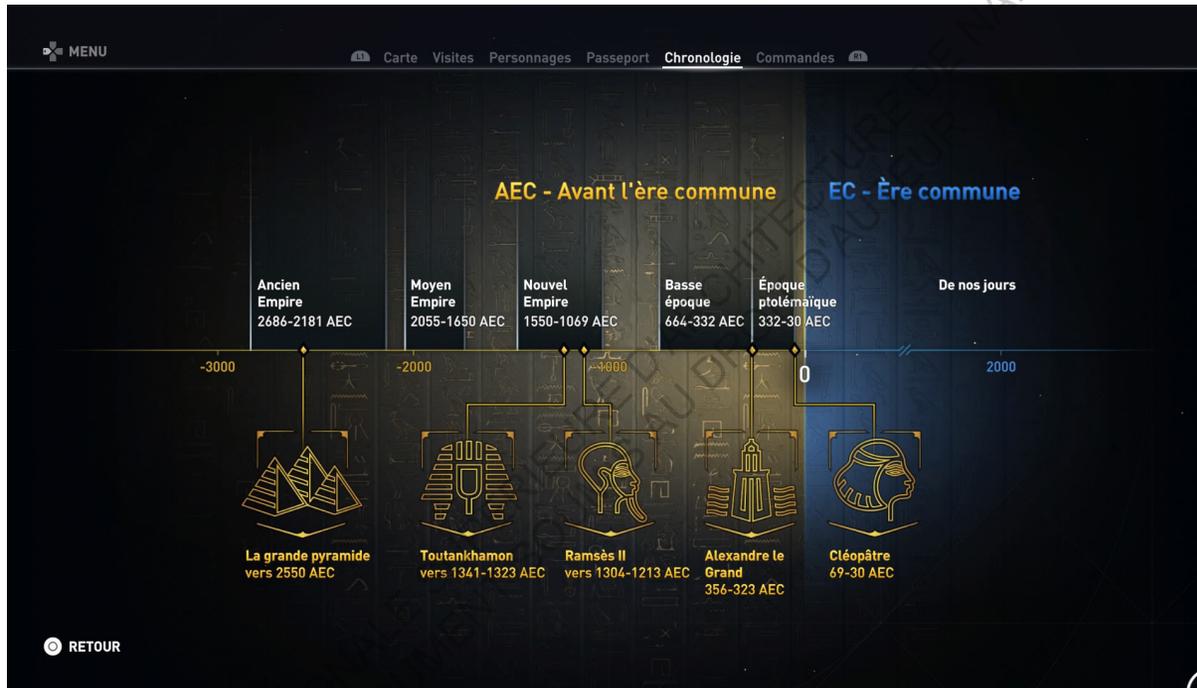
 [DERRIÈRE LES COULISSES](#)

Les thermes de Trajan à titre de référence
L'agora et les thermes
Station 9 sur 9

 **FERMER**

 **PLUS D'INFOS**

Pour créer le lieu présenté dans le jeu, notre équipe a utilisé des documents décrivant les thermes bâtis sous Trajan.



Chaque visite est accessible par le menu du jeu, qui propose aussi une chronologie plaçant les lieux et faits dans le temps

L'un des préceptes d'Assassin's Creed fut dès son origine de proposer des habitants aux lieux, une foule dense qui rend vivante les villes et anime les paysages. Ainsi, dans son premier opus, une interaction particulière prenait place : du fait de son statut d'Assassin, le joueur devait se montrer discret. Toute action "étrange", comme courir en pleine rue, grimper, sauter... qui sont les bases des déplacements au sein du jeu, étaient remarquées par la population, et devenaient suspicieuses, un garde pouvant nous réprimander si on agissait de cette manière. Ce phénomène obligeait le joueur à agir comme un habitant virtuel de l'hétérotopie, et permettait de l'y intégrer en lui imposant ses "règles de vies".

Dans les derniers jeux, cette discipline imposée par la foule disparaît quasiment : les visites guidées d'Assassin's Creed Origins proposant une hétérotopie totalement anesthésiée à la présence du joueur. Ce caractère permet une visite plus fluide et libre, dans tous les recoins du jeu, sans avoir à se "cacher" de ses habitants : le joueur y est un fantôme, un peu voyeur, déconnecté de la société qu'il voit.

Cependant, proposer ce cadre d'exploration donne l'impression de nier toute interaction et donc tout jeu. Il en demeure parfois plus amusant de visiter le jeu en mode normal avec sa foule qui crie et s'exclame sur notre passage et d'avoir la surprise de surprendre des pilleurs en plein faits, de déranger un troupeau d'hippopotame... de voir des choses se passer, comme si l'hétérotopie vivait toute seule. Au sein du Discovery tour, nous avons plein de choses à voir, mais il ne s'y passe... rien.

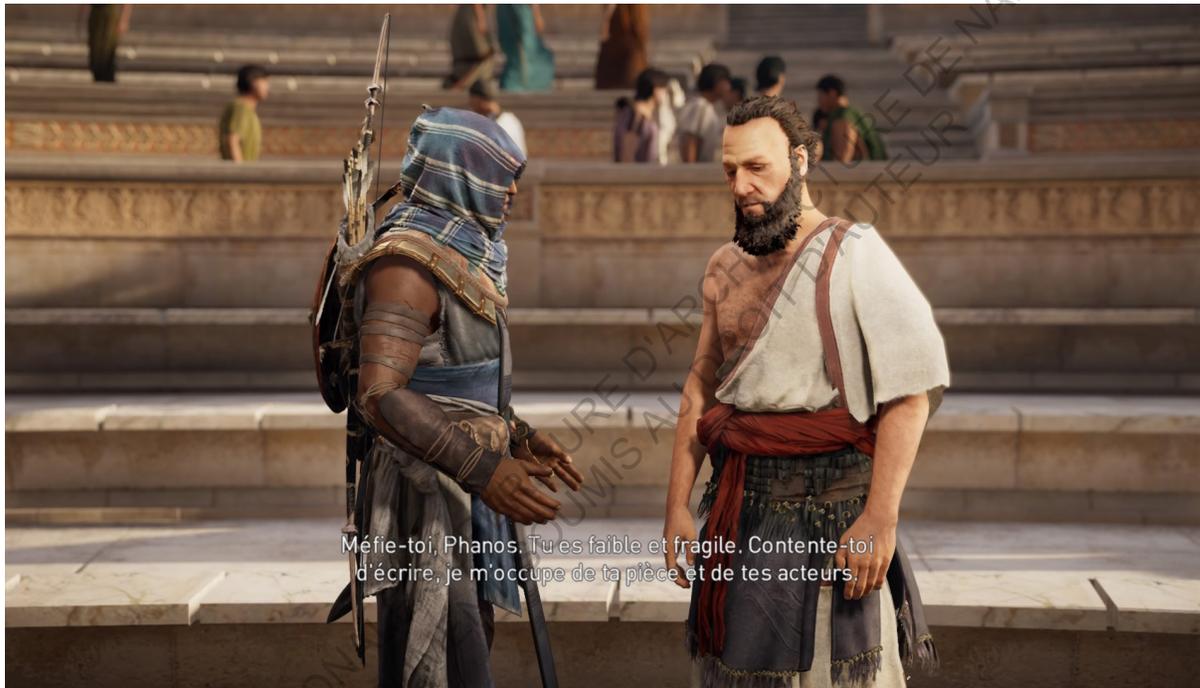
La dichotomie entre moment de jeu et moment d'apprentissage est toute à fait pertinente. C'est la déconnexion radicale entre les deux qui semble poser problème : aucun indice sur ce que le joueur voit dans la partie jeu ne lui permet d'en savoir plus sur ce qu'il y voit. Quand il va dans la partie visite libre, rien ne fait référence à ce qu'il a vu dans la partie ludique et lui permet d'en faire le parallèle. Il n'y est même pas lâché à partir de là où il était dans la partie jeu : c'est à lui de parcourir toute la carte pour trouver le lieu qui l'a interpellé et chercher les informations associées.

Prendre le parti de dédier une expérience spécifique à l'apprentissage et à la connaissance permet de faire évoluer le jeu vers un outil pédagogique demandé depuis des années et est totalement pertinent. Le jeu va au delà de ce qu'il est, un jeu vidéo, pour proposer d'exporter "le musée à la maison" et rendre accessible à tous des fragments du passé et la connaissance qui lui est associé. Cependant, les limites de cette prise de position se montrent en l'ennui qui peut apparaître dans ce mode de jeu vide d'activités. Mêler les deux expériences dans les précédents jeux avait l'avantage de proposer "d'apprendre en jouant", mais l'inconvénient d'imposer au joueur de, concrètement, jouer au jeu pour pouvoir apprendre. Je ne pense pas qu'il y ait une méthode meilleure que l'autre, mais il manque actuellement du dynamisme et de l'interaction pour que les visites guidées ne soient pas des moments vides d'actions. Ces deux modes donnent l'impression que le pédagogique nie au ludique, ce qui n'est pas toujours le cas.

Inspirée d'événements et de personnages historiques réels,
cette œuvre de fiction a été conçue, développée et produite par une
équipe multiculturelle de croyances, orientations sexuelles et genres divers.

| 123

Afin de garantir une vision objective de l'Histoire qu'il explore, Ubisoft introduit chacun de ses Assassin's Creed par ce message rappelant au joueur que l'expérience qu'il va vivre est créée par une équipe multiculturelle et mixte.



Au sein de l'expérience de jeu, nous rencontrons divers personnages tels Cléopâtre, Ptolémée ou comme ici dans une quête secondaire, l'écrivain Phanos. Ceux-ci sont aussi présent au sein de visites guidées, qui ne reconnectent jamais un événement de l'histoire du jeu avec ce qui est raconté de ce même événement : le joueur doit faire par lui-même le lien.



Le courroux des poètes
Trouver et sauver les acteurs
> Les acteurs sont à la garnison d'Akra, au sud de la porte est.

L'écran du mode de jeu normal est accompagné d'une interface fournie (arrive par moment carte et informations contextuelles en bas à droite), et oriente la caméra pour que la ligne d'horizon arrive aux yeux du joueur : ce phénomène a tendance à cacher les bâtiments alentours. Le joueur a cependant la main sur cette caméra pour regarder autour de lui.



La plupart des images présentées ici sont réalisées à partir du mode «prise de vue» permettant d'extraire des clichés de notre exploration à n'importe quel moment. On peut y voir les performances du moteur de jeu, ces photos n'étant absolument pas retravaillées, retranscrivant tel quel ce qu'on voit en nous déplaçant.

RETOUR CRITIQUE

Pour conclure sur cette analyse d'Assassin's Creed, il est important d'aborder un aspect des jeux qui d'un point de vue personnel pose problème : l'utilisation de la violence et de la guerre comme support de représentation de l'Histoire.

Au sein des jeux, le fil conducteur qui permet d'explorer chacune des périodes prend la forme d'une guerre perpétuelle entre Assassins (qui prônent la liberté) et Templiers (qui prônent le contrôle). Chaque période explorée est présentée sous l'angle de cette guerre, moteur principal des premiers jeux, diluée dans les suivants, les événements étant tournés de manière à répondre à ce conflit fictif.

Cette astuce, au delà de créer un fil conducteur entre toutes les périodes et de facilement faire identifier les "gentils" et les «méchants» aux joueurs, permet d'explorer les faits Historiques par leurs coulisses : les Assassins et les Templiers tirent les ficelles, et le joueur peut explorer l'Histoire par derrière, de loin, en agissant

dans l'ombre. On n'y est jamais dans une réorganisation des Faits Historique, mais dans l'application d'un filtre de lecture interprétant les événements. Cette astuce scénaristique permet d'y intégrer l'avatar/joueur, qui n'est jamais un personnage Historique authentique : on y est un assassin qui est censé faire son travail sans laisser de traces, il est ainsi aisé d'en justifier l'absence dans nos livres de cours, rendant possible et donc plausible son éventuelle existence. Le jeu joue avec les zones grises de l'Histoire : les fantasmes de sectes et organisations secrètes prégnant dans notre société sont exploités à travers les jeux pour justifier le fait qu'on l'explore et y agisse sans y laisser de marques. C'est l'ajout d'éléments fantastiques qui achève de donner un caractère totalement fictionnel au statut de cet angle narratif, tout en le laissant en soi plausible. Les encyclopédies et références à l'actuel sont vues comme suffisantes pour poser des marqueurs d'authenticité.

Ce qui me paraît le plus choquant n'est pas l'extrapolation de l'Histoire en soi : c'est le fait de poser en ressort narratif la guerre, les conflits et osons le dire la violence pour l'explorer. Baser, sur 19 jeux, plus ou

moins 15 d'entre eux sur une histoire de vengeance. Plonger le joueur dans un avatar qui a pour principal objectif dans la vie de tuer, même si c'est "pour la bonne cause". La violence est un élément aussi banal dans un jeu vidéo qu'elle l'est au cinéma ou à la télévision, sa présence n'est pas injustifiée, mais présenter l'Histoire uniquement sous cet angle me pose problème.

En restitution, un besoin impératif semble la possibilité pour le public de se projeter : dans ses espaces mais aussi ses habitants. Il peut être difficile de se plonger dans la tête de nos ancêtres, qui voyaient de façon totalement différente ce qui les entourait, que ce soit l'architecture, la nature, les animaux, les étoiles... Cela demande de l'empathie et une grande distanciation avec nous même d'accepter le passé, ses moeurs et ses habitants. Aussi, proposer l'exploration du passé en nous plongeant dans la peau d'un de ses habitants qui ne se trouve être qu'un être en quête de sang, répondant à un registre héroïque radicalement éloigné de notre quotidien (et sans doute du quotidien de nos ancêtres) pose question.

Le prochain Assassin's Creed, Odyssey, proposera d'explorer la Grèce Antique sous l'angle de la guerre du Péloponèse. C'est certes un moment emblématique de cette période, extrêmement vendeur et plaisant pour le grand public, mais est-ce pertinent de résumer la Grèce Antique à une guerre ? Est-ce pertinent de faire saisir les enjeux sociétaux, les concepts et courants artistiques de cette époque par le biais d'un conflit ? Si c'est pour juste résumer l'expérience de jeu à un conflit, a-t-on vraiment besoin de créer un cadre authentique ? Certes, la guerre est le moteur d'évolution principal de nos sociétés, mais n'a-t-on que ça à dire de notre Histoire ?

En ce sens, Assassin's Creed tombe dans une spectacularisation froide. Il n'existe pas en soit de grande Histoire, mais un amoncellement de petites qui ont forgé la mythologie que nous connaissons et enseignons. Elle est faite d'êtres humains qui ont fait des choix qui une fois rassemblés ont mené à aujourd'hui. Je ne veux pas croire qu'on puisse juste résumer l'Histoire de l'Humanité à ces périodes de violence, quand bien même elles sont des éléments

intrinsèquement liés à la construction de nos sociétés. Et je ne veux pas croire non plus que c'est ce que les joueurs souhaitent, et que c'est en répétant le même cliché qui veut que violence et combat sont nécessaire pour vendre qu'on perpétue une vision erronée de l'Histoire et de l'Humain.

Assassin's Creed prend le parti de présenter des écoles antiques avec des filles et des garçons, et prend le parti pris d'expliquer que non, les filles n'allaient pas à l'école avant, mais que maintenant elles y vont, et qu'on devrait être fier de cette avancée. Et à côté de cette déclaration qui en dit plus sur l'évolution de nos sociétés que 19 jeux en 13 années de travail, chaque nouvel Assassin's Creed propose de régler chaque problème de société par un assassinat, peu importe l'époque.

Ce mémoire est ainsi un travail qui part de ma volonté de montrer qu'on peut faire beaucoup de choses par le jeu vidéo pour la transmission de notre patrimoine, et qu'il peut être intéressant parfois d'envisager les choses d'une autre manière pour avancer. Comme envisager une autre manière de présenter un conflit ou une

période, qui ne soit pas toujours violente. Parce qu'un jeu peut être plus qu'un jeu, à partir du moment où il s'interroge sur son statut et explore d'autres horizons. Parce que la violence n'induit pas du ludique.

Ce recours exclusif à la violence, qui est concrètement la base du gameplay de chacun de ces jeux, discrédite les propos des jeux Assassin's Creed : le contexte dans lequel est présenté l'Histoire et les connaissances, quand bien même sont-elles authentiques et pertinentes, sont éclipsées. On pense plus aux cibles à abattre, à la chasse, quêtes et récompenses qu'à regarder autour de nous.

Les jeux qui parlent le mieux des conflits qui ont fait avancer nos sociétés, sont assez peu étonnamment ceux qui ne nous placent pas directement au coeur de ceux-ci, mais qui nous en font ressentir les conséquences. Quand on rentre dans une démarche de médiation, nous devons interpréter les événements, apporter un regard critique et lourd de sens. À partir du moment où un jeu propose un enseignement, peut être qu'il ne peut plus se permettre de considérer que ce qu'il s'y passe n'est "pas grave".



Sunset, Tale of tales, 2015

Ce jeu nous place au coeur d'un pays fictif en proie à la guerre civile, qui n'est pas sans évoquer les événements de la période dans laquelle il s'insère : les années 70. Les émeutes, les bombardements, les attentats... nous sont retransmis au loin, par cette fenêtre, alors que nous sommes à la fois en sécurité et prisonnier de cet appartement où nous faisons, chaque jour, le ménage pour nous occuper et tenter de ne pas voir ce qui se passe au dehors...



Paper Please, Lucas Pope, 2013

Dans un pays au régime autoritaire, pas aussi fictionnel qu'il en à l'air, en train de se refermer sur ses frontières, nous prenons la place d'un douanier, passant nos journées à contrôler les papiers de personnes qui cherchent, comme nous, à survivre au milieu des attentats et de la surveillance du régime.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LE JEU VIDÉO, OU LA MISE EN RÉCIT DU PATRIMOINE

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« donner un sens à un ensemble d'objets, de documents et de faits organisés ou hétérogènes »

M. Gellereau

Le jeu vidéo possède les outils de mise en scène documentée qui permettent de placer une personne dans un nouveau rapport avec les restitutions virtuelles : dans un moment de médiation “caché”, où dans un processus ludique d’immersion il peut explorer et interagir avec la réalité hypothétique passée que cherchent à transmettre les musées et expositions. Un dispositif vivant rendant perceptible des habitants, notions et lieux qui semblent lointain pour beaucoup de gens. Une méthode permettant de rétablir une réalité historique aux yeux du public, leur montrant l’image complète des monuments qu’ils sont habitués à voir blancs et éparpillés.

On pourrait ainsi dire que le jeu vidéo est un nouvel outil de médiation qui pourrait rendre accessibles les connaissances en exportant le musée à la maison : exploiter les bibliothèques numériques des musées,

où beaucoup d’artefacts sont numérisés et stockés virtuellement, mettre en lumière les reconstitutions virtuelles faites par photogrammétrie, donner à lire ou écouter des documents d’archives dans leur contexte. L’idée n’est pas de remplacer les démarches patrimoniales existante, mais de venir compléter la médiation qu’elles proposent par cet outil de confrontation et de mise en lumière des Traces que peut être un jeu vidéo.

Les risques de cette démarche sont nombreux : rester dans la fiction, proposer une image si précise qu’elle ne laisse plus la place à l’hypothèse, entretenir des clichés par de belles images vides... tout ce qui fait de la restitution un art de l’équilibre plus qu’une science exacte. C’est en explorant une démarche consciente de création qu’on peut faire évoluer le jeu vidéo vers une nouvelle forme, à mi chemin entre le jeu et le documentaire interactif. Il n’est plus question d’ignorer la place qu’il peut prendre et qu’il commence par lui même à prendre auprès du public : une nouvelle manière de mettre en récit nos monuments et notre patrimoine, d’offrir

de nouvelles pistes de regard, d'interprétation et d'appropriation de celui-ci.

C'est ce qui se passe déjà à travers les initiatives prises par des jeux comme *Assassin's Creed* mais aussi **Kingdom Come Deliverance**¹, qui cherche à promouvoir l'histoire de la République Tchèque par justement la création d'un jeu qui la met en scène. L'outil vidéoludique permet pour ces développeurs de s'approprier leur Histoire, de la diffuser et dans un sens, de la faire (re)connaître en la rendant visible et explorable à tous. Dans cet attrait qu'ont les jeux à parler d'Histoire, on peut voir une reconnaissance de la valeur de notre Patrimoine, et une volonté de le sacraliser par ces hétérotopies vidéoludiques qui vont figer pour toujours un instant de vie de ses monuments, à une heure où ceux-ci deviennent de moins en moins accessible.

Le jeu vidéo tient aussi en ce que de son caractère à dialoguer avec nos émotions il marque les mémoires. Certaines expériences vidéoludiques ne

s'oublient pas, et au même titre qu'une première fois à Rome ou à Venise, ils laissent un souvenir emprunt de sacré dans nos esprits. La plupart des jeux illustrés ici sont d'ailleurs, pour moi, des expériences mémorables qui me rendent certaines de la capacité d'un jeu vidéo à transmettre quelque chose.

Je ne prétends pas qu'il peut répondre entièrement à aider notre Patrimoine en chute à perdurer dans le temps, ce mémoire abordant peu les problèmes techniques et technologiques dont je suis parfaitement consciente. Mais je souhaite proposer une vision optimiste de la restitution par le vidéoludique, par le biais d'une poésie de l'espace et de ses habitants disparus.

QUELLES INTUITIONS DE GAME DESIGN POUR METTRE EN RÉCIT ?

Nous pouvons extraire trois éléments fondamentaux à garder en mémoire pour une exploration du vidéoludique en transmission patrimoniale :

L'importance des marqueurs d'authenticité :

le jeu vidéo propose des restitutions qui comblent les vides des ruines et proposent des images de monuments frappantes par leur vie et leur profondeur. Cependant, quand la ruine disparaît, la restitution glisse vers le domaine de la fiction pour le joueur. Il faut baser le jeu sur un dialogue entre référent (la ruine) et référé (le monument passé restitué) : démêler le “vrai du faux” devant les yeux du joueur, lui permettant de réaliser la portée de ce qui lui est présent.

La spatialisation des vestiges et du savoir

: nommer, localiser et spatialiser les connaissances, pour aller au delà du rattachement à l'actuel (et

la ruine) mais à la confrontation entre toutes les sources de savoir possibles. Spatialiser passe aussi par la mise en scène : montrer le savoir, ne pas juste proposer une balade mais une visite qui guide le joueur dans l'espace et ses significations, que ce soit de façon explicite (et extra diégétique, dans la même façon que le Discovery Tour d'Assassin's Creed) ou implicite (et intra diégétique, par un travail sur la narration).

Ne pas sous estimer les effets de la sélection

contextuelle : le cadre de jeu ne doit pas nuire à son propos. Il n'est pas question de faire passer le gameplay au second plan, mais d'en faire un ressort participant au dialogue entre restitution et ruine. Penser la place du joueur face à la connaissance pour qu'il garde une distance avec ce qu'il voit et perçoit, tout en lui laissant des moments de plaisirs. Dépasser un cadre de jeu lambda qui va donner l'impression au joueur d'être à nouveau dans un cadre fictif.

Ces principes participent à l'idée qu'il faut recréer un ensemble sémiotique au sein du jeu afin de rendre

compréhensible son sujet (la ruine et sa restitution). Cet ensemble sémiotique passe par le dialogue entre fiction et référent. L'objectif est de créer un dispositif qui vise à superposer sans confondre les deux réalités présentées (actuelle et hypothétique), dans une expérience consciente d'exploration d'un passé authentique, où le ludique n'est plus basé sur un ressort de combat et compétition mais sur l'enquête, l'exploration et la narration.

Peut être qu'en explorant l'idée toute bête d'Assassin's Creed, de mettre en scène le voyage dans le temps, suffirait à créer un cadre de jeu équilibrant le "musée à la maison" et le "tourisme temporel", alliant pédagogie et plaisir. Deux angles d'attaque me paraissent pertinents pour proposer une accroche vers la restitution et le savoir : celle privilégiant l'entrée dans la réalité hypothétique par l'espace, et celle proposant l'entrée par l'Humain.

EXPLORER LE VOYAGE ENTRE LES DEUX RÉALITÉS PAR L'ESPACE.

Si l'objectif est de créer un dialogue entre deux lieux, qui sont situés dans un même espace mais pas un même temps, pourquoi ne pas tout simplement créer un jeu se basant sur ce transport temporel entre deux réalités alternées mais liées ? Le propre d'un jeu vidéo est d'explorer l'espace comme un obstacle et ressort de combat à part entière : c'est lui qui nous guide, qui nous cache ou nous obstrue le passage pour transformer son parcours en une expérience ludique. Utiliser comme élément de game design l'alternance de réalité pour explorer un lieu ? C'est ce que propose dans un de ses niveaux un jeu emblématique pour son travail sur l'espace, **Dishonored II**.¹

La licence Dishonored est particulière, principalement pour être saluée comme un chef d'oeuvre de game design comme de narration. Dans la continuité d'Assassin's Creed, la liberté d'exploration et de prise de décision est de mise : mais

quand Ubisoft choisit de créer un terrain de jeu libre et ouvert, Arkane Studio reste dans une expérience de parcours maîtrisée. Tout est pensé pour que le joueur ait l'impression qu'il a trouvé une nouvelle manière de finir un niveau, quand chaque espace et chemin est spécialement conçu et mis en scène pour son passage. Et chose qui me paraît très importante : le joueur a le choix d'utiliser des manières létales et non létales d'arriver à ses fins, le maître mot du jeu étant d'observer et analyser avant d'agir.

Les jeux prennent place dans un contexte totalement fictif, dans une période historique proche d'un XIX^{ème} siècle plus développé technologiquement et disposant aussi de magie occulte. Cela laisse la place à la possibilité de faire des choix qui influencent le scénario, ce qu'on ne peut pas se permettre quand on parle de notre Histoire, mais là n'est pas le plus important. Nous y sommes un assassin, en quête de vengeance, qui possède une liste de cibles à abattre, et donc de lieux à explorer pour débusquer leur propriétaire.

L'objectif est ainsi de s'infiltrer, observer ce qui s'y passe, localiser l'objectif, observer ses actions, et choisir la manière dont on s'en débarrassera, par un simple assassinat ou par une manière plus pacifique qui n'est trouvée qu'après avoir parfaitement analysé ce qui nous entoure. Par cette simple idée, le jeu plonge le joueur dans des phases d'exploration où l'espace et ses habitants l'intéresse : on les observe vivre, on les contourne, leur vole des objets et influe sur la disposition des pièces pour interagir avec eux sans ne serait-ce que leur parler. Il se passe des choses, simulant une hétérotopie qui semble vivre sans avoir besoin du joueur. Et du fait que chaque objet, endroit et personnage soit pensé et mis en scène (sans pour autant utiliser de cinématique) le joueur découvre des choses et réalise des actions sans qu'on lui demande toujours clairement.

Le moment qui nous intéresse le plus de ce jeu demeure une phase d'enquête où le joueur doit alterner entre deux "temps" d'un manoir pour assister secrètement à un événement qui s'y est produit.

Par le biais d'une boussole, qui permet au joueur de passer du moment présent au moment passé du lieu, il lui est possible de voir en même temps les deux réalités. Quand un obstacle physique ou humain est présent dans l'une ou l'autre réalité, le joueur a la possibilité d'en changer. Cette phase d'enquête demande de ne pas être vu ou entendu par qui que ce soit, mais ce que nous y faisons a un impact sur l'une ou l'autre des périodes (en général, cela passe par la casse d'objets) : de ce fait, le joueur n'influe pas sur l'histoire, mais il y assiste et s'y implique. Il comprend l'état actuel des pièces en voyant les événements de l'état passé. L'image incomplète et ruinée du présent est comblée par l'exploration de l'état normal du passé, qui resplendit.



Le manoir cloisonnant l'expérience temporelle. Dishonored privilégie des territoires restreints permettant une meilleure narration et mise en scène des événements qui y prennent place.



L'outil permettant le voyage dans le temps prend la forme d'une boussole, repliée ou déployable.



Celle-ci permet de voir et de se diriger dans l'espace en fonction de son état passé : vérifier si le passage est accessible, si quelqu'un est présent dans la réalité passée de la pièce où nous sommes .. en cas d'endroit où nous ne pouvons nous transporter, l'écran est noir.



Le passage dans le temps se présente sous la forme d'un flou dynamique remplaçant ce qu'on voit par l'autre réalité.



Proposer cet outil, superposant les deux réalités, permet de prendre plaisir à observer la superposition des deux états. Dans l'un nous sommes libre de nous déplacer quand dans l'autre nous devons nous cacher de ses habitants. La tension créée permet de nous rendre précautionneux : de ce qui nous entoure comme de notre impact sur cette réalité passée.



Le jeu propose ainsi un gameplay qui donne une réponse simple et efficace à notre problématique : superposer les deux réalités sans les confondre, dans une phase d'exploration qui n'est pas vide d'actions sans pour autant laisser plus de liberté qu'on ne peut le permettre au joueur. Bien qu'il soit un membre de l'hétérotopie, il n'est qu'un spectateur agissant dans l'ombre, qui perd à être perçu et donc à interagir avec les habitants de la réalité virtuelle passée. Le jeu propose un regard semi extérieur qui reste tout de même impliqué dans les actions qui y ont lieu.

Si on fait rentrer le jeu vidéo dans une démarche patrimoniale, alors on ne peut plus le considérer comme un outil de catharsis pure, et on ne peut donc plus considérer l'acte de tuer comme un ressort ludique : il doit faire sens, et chaque sang versé doit être expliqué au joueur. C'est peut être là qu'une première limite du jeu vidéo apparaît : on ne peut plus considérer que ce qu'y fait le joueur n'est pas grave, alors que c'est le propre du jeu. *Dishonored* assume ce postulat, en rendant plus difficile l'avancée du joueur s'il voit la mort des personnages comme la

manière la plus simple d'avancer : il est parfaitement possible de le finir sans tuer personne. Cette réponse aux actions du joueur permet de faire peser dans la balance ses décisions sans pour autant rendre l'expérience un supplice.

Si on mettait en perspective les ressorts de *Dishonored II* dans une logique patrimoniale, le joueur pourrait très bien alterner entre le statut actuel d'un territoire en ruine, et un ou plusieurs moments passés, dans une perspective d'exploration/enquête pouvant mettre en valeur une ou plusieurs périodes de vie du lieu. On pourrait très bien mettre en perspective des sites restreints comme Ostia Antica ou Ratatium, ou à plus grande échelle (à la fois spatiale et temporelle) comme Rome ou Nantes. Ce processus permettrait de mettre à la fois en exergue la beauté de la ruine, reconstituée virtuellement, et les hypothèses de vie passées que nous lui projetons.

Des jeux explorent déjà l'expérience de la ruine, sans chercher à en restituer le sens : c'est le cas du jeu **The Talos Principle**, qui choisit délibérément



| 147

The Talos Principle, Croteam, 2014

L'Hétérotopie du jeu se trouve être elle-même une simulation, offrant à notre avatar (robot) un espace aux multiples énigmes à résoudre.



ECOLE NATIONALE
SUPPLÉMENTAIRE
DOC

de placer son contexte futuriste dans des ruines antiques romaines. Si l'authenticité du lieu d'un point de vue historique est inexistante, demeurant totalement fictive, l'expérience sensorielle de la ruine romaine est là : le soleil cuisant, le bruit des cigales, le vent dans les pin parasol, les ombres des briques, la poussière environnante. Le jeu n'a même pas besoin de musique pour accompagner son parcours, il procure naturellement la sensation d'être à Ostia antica ou à la Villa Adriana en plein mois d'août. La nostalgie qui nous habite nous pousse naturellement à explorer et imaginer ces lieux. Cette expérience sensible pourrait s'en trouver enrichie en la ponctuant d'un voyage dans le temps transportant le joueur vers ce qu'il va naturellement s'imaginer.

L'avantage de ce changement de temps, est qu'on peut au contraire d'Assassin's Creed, choisir ce qu'on montre, mettant des obstacles là où on ne veut pas envoyer le joueur, mettant en valeur ce qui nous paraît le plus pertinent. Celui-ci garde son statut de visiteur lointain, tout en pouvant interagir avec les lieux qu'il explore, et ne l'oublions pas, ses habitants.

Le second élément le plus important pour compléter cette expérience vidéoludique demeure la place que nos ancêtres ont dans cette expérience.

EXPLORER LE VOYAGE ENTRE DEUX RÉALITÉS PAR LE BIAIS DE L'HUMAIN

Le propre de la médiation patrimoniale, au delà de nous montrer qui étaient nos ancêtres, est aussi de proposer un vis à vis entre eux et nous : qui sommes nous par rapport à eux ? Nos points communs et nos différences ? En cela, l'expérience de l'altérité proposée par le jeu vidéo est une réponse évidente.

Si la restitution a pour vocation de nous raconter l'espace, elle parle aussi intrinsèquement de ses usagers. L'objectif de ce voyage temporel serait de mettre en perspective ses habitants par rapport à leur habitat comme par rapport à nous. L'humain pourrait ainsi devenir l'angle d'entrée dans la restitution, autant par le dialogue que par la projection des corps dans des corps, explorant des thèmes plus quotidiens tout en permettant d'explorer les différents sens que nous leur avons donné d'une décennie à l'autre.

C'est ce que propose une autre production vidéoludique, fictive et pour autant pertinente dans

sa capacité à parler d'êtres humains : **What remains of Edith Finch.**

Ce jeu, figure de la scène indépendante, vise une démarche plus artistique et narrative : il fait partie de ces productions considérées par une majorité non comme un jeu, mais pour une minorité comme une nouvelle forme de divertissement vidéoludique.

What remains of Edith Finch place le joueur dans la peau d'Edith Finch, revenant dans sa demeure familiale des années après l'avoir abandonnée. Dans cette maison extravagante commençant à devenir une ruine, elle cherche à retracer l'histoire de sa famille, qui se pense maudite et dont tous les membres ont eu un destin funeste. En explorant les lieux, nous cherchons l'accès et découvrons des chambres, closes après la mort de leurs propriétaires. En rentrant dans l'intimité des défunts, nous découvrons des objets nous plongeant dans les derniers instants de leurs propriétaires.



What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow, 2017

La maison des Finch, faites d'un amoncellement d'espaces greffés à chaque naissance.



La narration apparaît par des mots et phrases, pensés par notre avatar, nous guidant dans l'espace.



Chaque chambre est laissée telle quelle à la mort de son propriétaire : l'espace est au coeur de la narration, chaque chambre ayant sa propre personnalité.

Parmi toutes les histoires sur la mort de Barbara, je m'étonne qu'Edie ait conservé celle-ci



La fin de chaque habitant est introduite par un objet qui lui a appartenu. Celui-ci met en scène ce qu'on va revivre et participe à la fois à nous y immerger comme à maintenir de la distance avec ce qu'on va voir.



Pour nous raconter la mort de Barbara Finch, enfant star des années 60, nous vivons des scènes interactives intégrées à un comics



Pour narrer la mort de Lewis Finch, nous nous plaçons directement dans son corps et réalisons les actions qui l'ont mené à sa perte : découper machinalement des têtes de poissons tout en explorant un monde imaginaire qui finira par prendre le pas sur ce que ce personnage ne reconnaissait plus comme la réalité. Cette séquence est la plus mémorable du jeu.

Le jeu nous propose ainsi une expérience contemplative et empathique. Ici, l'entrée dans la réalité passée se fait par le corps et par les yeux de celui qui l'a vécu : bien qu'immergé dans une dimension empreinte de fantastique, on est dans l'imaginaire et l'interprétation d'une réalité par son témoin. Cela passe ainsi autant par une image artistique plus ou moins éloignée du réel, mais aussi par des événements surréels à mi chemin entre le rêve et l'hallucination. Des événements réels qui sont expliqués et transmis par la dimension mystique que leur donne leur spectateur.

L'intérêt de ce jeu vis à vis de notre problématique demeure en cette approche tout simplement humaine d'une histoire devenant Histoire : le deuil, le divorce, l'immigration, l'humilité, la tristesse, l'ennuie, la joie... des émotions et thèmes proches de notre quotidien sont explorés. En rentrant dans une histoire commune par plusieurs de ses témoins, on observe les visions différentes qui en découlent. En observant cette Histoire par ses générations successives, on observe l'évolution des moeurs,

des espaces, les enchaînements d'événements et les conséquences qu'ils entraînent.

L'Histoire transparait toujours ici par l'espace : la maison s'agrandit au fur et à mesure que ses habitants changent, elle évolue en fonction des technologies et des usages, son atmosphère s'adapte et nous transporte dans des moments toujours différents mais vivants par leur réalisme. Ici, le réalisme passe dans les détails, et leur manière de nous faire comprendre qui étaient ses habitants, leurs personnalités, leurs moeurs... Car si nous nous plongeons dans leur corps, nous ne voyons jamais leurs visages : c'est leur chambre qui nous renvoie leur image.

Le jeu donne ainsi une grande place à la narration, sans pour autant être dans une simple visite guidée. Tout l'enjeu ici, au delà de comprendre qui étaient ces habitants, est de comprendre qui nous sommes, dans cet avatar. N'est-ce pas le propre de notre patrimoine, nous donner les clés de compréhension de notre identité ?

ET SI LA MANIÈRE DE TRANSMETTRE PAR LE JEU VIDÉO SE SITUAIT DANS UN MÉDIA AUTRE ?

Ces deux pistes explorent deux angles d'attaques, à la fois complémentaires et spécifiques, qui permettent de faire saisir que les enjeux de la restitution d'un lieu est au delà de celle d'un simple espace et volume : elle restitue un vécu. Ces principes sont fondateurs dans la création d'un outil de médiation par le jeu vidéo. Même si la fiction doit être utilisée, elle sert à donner de l'authenticité à une image.

Mais en explorant les possibilités du média, on se rend vite compte que pour rentrer dans une démarche patrimoniale qui ne devient pas fictionnelle auprès du joueur, il faut placer des repères conférant une autre dimension à ce média. Je pense que pour parler d'Histoire et de vécu, le jeu vidéo se place dans une bonne posture car il peut évoluer et s'adapter, prenant une forme qui n'est pas un simple jeu. En ce sens, et comme je le disais précédemment, je pense que c'est en explorant le jeu vidéo non pas comme

un jeu mais comme une oeuvre plus artistique et expérimentale qu'il peut répondre à des impératifs institutionnels. En dépassant une dimension purement ludique et économique, qui entretient l'idée dans la tête des joueurs que ce qu'ils voient est purement fictionnel, ce média pourrait parfaitement évoluer sous une nouvelle forme devenant un nouvel outil de transmission.

L'avantage de son expérience, c'est qu'elle demeurerait polyvalente : on peut donner accès au passé par le salon du public comme par de nouveaux outils in situ. Mon propos est que l'expérience ludique doit exporter l'actuel dans le virtuel du jeu pour fonctionner : l'inverse est tout à fait possible. Si le jeu vidéo est un nouvel outil de mise en récit, certaines de ses technologies sont les supports de la médiation de demain.

Je pense bien sûr à la réalité virtuelle ou augmentée, qui permettent pour l'une de transporter par un dispositif totalement immersif le visiteur dans la réalité hypothétique, et pour l'autre de superposer

par l'écran les deux réalités. Ce sont pour ces raisons que ces deux éléments deviennent des ressorts muséographiques dans les nouvelles expositions d'aujourd'hui : ils transposent le rapport que nous avons à l'écran, au corps et à l'espace que nous avons dans un jeu in situ.

Un jeu vidéo, c'est un rapport à l'écran, par le biais d'une manette ou d'une souris, qui nous permet d'interagir avec le virtuel. Ses ressorts sont transposables de diverses manières dans un cadre muséal.

Par le biais d'un écran nomade, qui permet d'accompagner le visiteur et de lui donner accès à la restitution pendant sa visite des lieux.

Par le biais d'une oeuvre interactive, proche de l'art numérique, qui place le spectateur devant un écran et une interface d'interaction.

Par le biais d'objets écrans, des ruines ou artefacts devenant des supports de projections,

comblant les vides et superposant les deux réalités auxquels ils appartiennent.

Ces dispositifs appellent à d'autres problématiques : quels rapports entre l'expérience collective et l'expérience individuelle ? Comment allier moment de plaisir et moment d'apprentissage ? Quelle place laisser au fictif dans ce cadre purement authentique ? Mais ils nous montrent que le jeu vidéo, par le nouveau regard qu'il nous apporte sur l'espace et les manières de le voir, fait évoluer chaque jour nos manières de communiquer et permet de répondre aux problématiques actuelles du patrimoine.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE ET D'URBANISME DE LYON
DOCUMENT

Restitution des Souks d'Alep bombardés, pouvant être visités sous casque de réalité virtuelle lors de l'exposition Cités Millénaires. Iconem, 2018.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

De façon somme toute indirecte, explorer le domaine vidéoludique nous a naturellement transportés dans une analyse de la mise en scène et en récit de conflits.

En plus de la transmission d'une réalité spatiale perdue, et la mise en exploration de celle-ci pour le tout public, les hétérotopies vidéoludiques peuvent aussi apporter une autre manière d'aborder les événements qui ont conduit à la destruction de Palmyre, Alep et Mossoul. Plonger le joueur dans une exploration temporelle, mais pourquoi pas aussi dans une expérience narrative permettant de saisir la temporalité et les enjeux de la perte de ce Patrimoine ? Rendre les événements qui nous sont lointains pour nous européens visibles. User de l'altérité proposée au joueur pour le placer face et dans ces événements.

Un jeu vidéo ne peut remplacer une démarche humanitaire, pédagogique et muséale, mais il peut venir y apporter un autre type de regard. Si demain, Assassin's Creed explorait Palmyre et ses figures emblématiques telle Zénobie, il est sûr que le public aurait un regain d'intérêt pour cette période qui

nous paraît aussi lointaine que les Pyramides. Si aujourd'hui le monde du jeu vidéo ne s'intéresse qu'à des périodes emblématiques et connues de tous, il a la force de pouvoir explorer d'autres horizons, moments et lieux de notre histoire qui ne seraient que de nouvelles manières d'interroger le public et l'amener à visiter des expositions et se documenter sur ce qu'il a exploré.

Les restitutions vidéoludiques ont la force de nous proposer des images frappantes des lieux, des expériences dynamiques et théâtrales, mais surtout, des personnages qui nous parlent et nous transportent. La place qu'ils occupent dans ce média en fait un outil de choix quand il s'agit de chercher à replacer un discours direct, de nos ancêtres à nous. Ce que nous perdons d'années en années et de générations en générations. S'en inspirer dès maintenant pourrait nous permettre dans le futur, quand ces destructions feront à leur tour partie du lointain Passé, d'en préserver à la fois les souvenirs de lieux, mais aussi la parole de ceux qui les ont vécu.

BIBLIOGRAPHIE

Amato Étienne, and Bernard Guelton. *Les Figures De L'immersion*. Presses Universitaires De Rennes, 2014. 208 p.

Audureau, William. « Ubisoft, agence de voyages en jeu vidéo », *Le Monde économie*, 29.06.2017.

en ligne : https://abonnes.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/29/ubisoft-agence-de-voyages-en-jeu-video_5005466_4408996.html disponible au 01.01.19

Audureau, William. « Assassin's Creed Origins : ce qui est fidèle à l'Égypte antique, ce qui ne l'est pas », *Le Monde pixels*, 27.09.2017.

en ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html disponible au 01.01.19

Boyer Elsa, During Elie, Siety Emmanuel, Sztulman Paul. *Voir Les Jeux vidéo: Perception, Construction, Fiction*. Bayard, 2012. 245 p.

Damian Martin, Gareth (sous la direction de). *Heterotopias*, n°3, septembre 2017, 137 p.

Flon Émilie. *Les Mises En scène Du Patrimoine : Savoir, Fiction Et médiation*. Hermès Science Publications-

Lavoisier, 2012. 224 p.

Holmes, Dylan. *Little Big Stories: Voyage Au Coeur De La Narration*. Pix'n Love, 2016. 208 p.

Institut du monde arabe. *Cités millénaires, voyage virtuel de palmyre à mossoul*, catalogue de l'exposition. Paris : Hazan, 2018, 120 p.

Jean-claude Golvin. *L'image de restitution et la restitution de l'image*. Cour en ligne. 2005, 59 p.

en ligne : <http://jeanclaudegolvin.com/cours-ligne-de-jean-claude-golvin-tunis-2005/> disponible au 01.01.19

Jessica Fèvres de Bideran. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : Espace de représentation, espace de médiation*. Thèse. Histoire de l'art. Bordeaux : Université Michel de Montaigne Bordeaux 3, 2012, 471 p.

en ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00751452> disponible au 01.01.19

Butelet, Christophe (sous la direction de). *Le Jeu vidéo et l'histoire. JV, sortons le grand jeu*, novembre 2017, n° 46, p. 32-45.

Laurentin, emmanuel. *Une histoire des catastrophes culturelles. La fabrique de l'histoire*, 4 épisodes, France

culture. 1.10.18 au 4.10.18.

en ligne : <https://www.franceculture.fr/emissions/series/patrimoines-en-perio> disponible au 01.01.19

Laury-Nuria André. *Game of Rome Ou L'antiquité vidéoludique. Passage(s) "essais"*, 2018. 116 p.

Leloup, Damien. «On a testé... « Assassin's Creed Origins », morts sur le Nil». *Le monde pixels*, 27.09.17.

en ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/on-a-teste-assassin-s-creed-origins-morts-sur-le-nil_5206688_4408996.html
diponible au 01.01.19

Medjkouh Boulain, Camille. *La photomodélisation au secours des sites patrimoniaux en périls. Mémoire. Architecture. Nantes : école d'architecture de Nantes*, 2018. 200 p.

Megdoul, Mohamed. *Images à voir / espaces à être : mise en données de nos existences. Immersion*, décembre 2017, n°1, p. 36-43.

Nota Bene. *History's Creed. émission vidéo. Arte*, 10 épisodes, 12.02.18.

En ligne : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014308/history-s-creed/>
disponible jusqu'au 28.01.21

Owdin. «Assassin's Creed Origins, comment Ubisoft

a soigneusement recréé l'Égypte ancienne», *Owdin live*, 6.10.2017.

en ligne : <https://owdin.live/2017/10/06/assassins-creed-origins-comment-ubisoft-a-soigneusement-recree-legypte-ancienne/> disponible au 01.01.19

Pascal Picq. *La nouvelle histoire de l'homme. Tempus Perrin*, 2007. 352 p.

Schreier, Jason. *Du Sang, Des Larmes Et Des Pixels. Mana Books*, 2018. 243 p.

Triclot, Mathieu. *Philosophie Des Jeux vidéos. ZONES*, 2011. 252 p.

Sztulman, Paul. *La fable du décor. Immersion*, novembre 2017, n°1, p. 54-65

Vincent, Romain. *Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école. Interview vidéo*. 26.02.18.

En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&index=2&t=532s&list=PLOhrzW4iq41ZB9wrtjvkKwVX38nh4u-Or> diponible au 01.01.19.

Vincent, Romain. *JVH #3 Assassin's Creed. Vidéo*. 21.02.14.

En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=_ZHR14mntY4
disponible au 01.01.19

CRÉDITS ICONOGRAPHIQUES

P26. Pascal Radigue : [https://www.wikiwand.com/fr/Plan_de_Rome_\(Bigot\)](https://www.wikiwand.com/fr/Plan_de_Rome_(Bigot))

P27. Amicale Suisse des Compagnonages : <https://cceg.eu/2014/04/reunion-de-lamicale-suisse-des-compagnonnages-a-geneve/?lang=fr>

P29. Mission franco-égyptienne et EDF, extraits de Les Dossiers d'archéologie, n°113, p. 13 et 8 : <https://lageduvirtuel.hypotheses.org/384>

P30. ENSAM Cluny : <https://www.uni-muenster.de/Fruehmittelalter/Projekte/Cluny/Links/cl-synth.htm>

P. 33 Iconem : <http://www.3dvh.com/actualite-24973-iconem-numerise-mont-saint-michel-en-3d.html>

P.35 P. Dufresne : <http://p.dufresne.free.fr/Ri&Rv/>

P.55 R. Hudson : <https://www.flickr.com/photos/97711075@N08/sets/72157649326013406/>

P.56 Rockstars : <https://www.rockstargames.com/newswire/article/60435/Screens-From-Red-Dead-Redemption-2>

P. 51,52 Extrait de The continuous City, R. G Martin, 2017

P. 161 Iconem : <https://www.geo.fr/histoire/syrie-les-souks-dalep-reconstitues-en-3d-et-en-vr-192931>

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Je tiens à remercier L. Lescop, pour m'avoir permis de travailler sur ce sujet qui me passionne en cette année 2018. Je remercie aussi Fanny, qui ne voit pas l'intérêt de remercier des gens dans un mémoire. Je remercie enfin Morgane et Corentin pour l'avoir relu, commenté et accompagné tout au long de son écriture.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Est-il possible d'explorer
le jeu vidéo comme un
outil de médiation et de
transmission de notre
Patrimoine ?

SOULAT Naomi

Mémoire

Architecture en représentation

Sous la direction de L. Lescop

Janvier 2019