

De la préhistoire à Notre-Dame, comment le jeu vidéo s'empare du patrimoine ?

Les jeux vidéo ont toujours été une porte d'entrée menant sur l'Histoire et son patrimoine. Alors, quand Notre-Dame a pris feu en 2019, de nombreux joueurs se sont tournés vers ses modélisations 3D pour s'organiser des visites privées. Des modèles numériques suffisants pour participer à la reconstruction de la cathédrale ? Pas si sûr...

Article initialement publié le 29 novembre 2021

Arrêtons le fantasme tout de suite : non, Ubisoft ne participe pas à la reconstruction de Notre-Dame de Paris. Mais cela n'empêche pas l'un des plus gros développeurs et éditeurs de jeux vidéo au monde de s'impliquer dans le chantier, d'une manière ou d'une autre. D'ailleurs, les relations entre les développeurs du jeu *Assassin's Creed Unity* - qui se déroule durant la révolution française à Paris - et l'établissement public chargé de la reconstruction de la plus célèbre cathédrale française sont plus étroites qu'on ne pourrait le penser. Lors de l'événement *We Are French Touch*, organisé par Bpifrance, Déborah Papiernik, SVP alliances stratégiques chez Ubisoft, et

Jérémie Patrier-Leitus, directeur de la communication de l'établissement public, ont ainsi pris la parole ensemble pour survoler le chantier et ses enjeux.

Loin de fournir des modèles 3D suffisant pour servir les maîtres d'œuvre sur le chantier, Déborah Papiernik tient à rappeler l'importance des jeux vidéo et du divertissement dans la transmission du patrimoine et de l'Histoire : « *Dès la pré-production d'un jeu comme Assassin's Creed, nous travaillons avec des experts et des conseillers scientifiques qui nous guident dans la construction de notre univers. Nos jeux acquièrent ainsi une valeur patrimoniale, puisqu'ils seront ensuite la porte d'entrée dans l'Histoire pour des millions de joueurs dans le monde.* »

Quand l'Histoire et le patrimoine se mettent au service du game design

Que ce soit *Versailles 1685, complot à la cour du Roi Soleil*, sorti en 1996 ou *Civilisation VI*, édité 20 ans plus tard, le jeu vidéo, peu importe son genre, a toujours mis en scène le patrimoine historique. Du jeu de stratégie qui invité à construire des monuments (parfois appelés "merveilles") pour remporter la partie, au jeu d'action-aventure qui permet de les explorer, voire de les détruire, pour avancer dans l'histoire, le patrimoine a toujours été un élément central.

Même le genre post-apocalyptique, représenté par des jeux comme *Fallout 4*, *The Last of us* ou *The Division*, met en avant des monuments délabrés pour servir le game design et la narration environnementale. Une mise en scène qu'Hugo, animateur de l'émission YouTube [Game Next Door](#), définit ainsi : « *La narration environnementale, c'est l'idée que les décors et l'espace de jeu puissent nous suggérer des micro-récits faits de détails que l'on s'approprie, plus ou moins consciemment, et qui cimentent l'univers dans lequel on évolue.* » En fonction de leur état, nos monuments nous racontent des histoires passées, présentes ou futures : ils sont autant de phares auxquels les joueurs peuvent se référer pour comprendre l'univers du jeu.

The Last of us, part II. © [Naughty Dog](#)

Mais il ne faut pas oublier que le jeu vidéo ne modélise jamais la réalité : « *Il y a des architectures qui envoient des stimuli aux joueurs et qui lui donnent envie de les explorer, comme les pyramides égyptiennes ou Notre-Dame de Paris... Mais après avoir modélisé la réalité, nous modifions l'espace pour le mettre au service du joueur. Nous avons ainsi placé une grille sur Notre-Dame de Paris pour que le joueur puisse grimper sur le bâtiment* », explique [Renaud Person](#), world director chez Ubisoft.

D'ailleurs, la présence de la flèche de Notre-Dame dans le jeu *Assassin's Creed Unity* est anachronique. Si elle a été bâtie par Eugène Viollet-le-Duc en 1859, elle est, dans le jeu, un élément indispensable de game design. La flèche est là autant pour que le joueur reconnaisse la cathédrale, que pour lui donner envie de grimper tout en haut, afin de le récompenser d'un panorama sur le Paris révolutionnaire.

Des entreprises de la tech mobilisées pour faire rayonner la restauration du patrimoine

« Les jeux vidéo sont des outils suffisamment puissants pour contribuer au rayonnement et à la valorisation du chantier de Notre-Dame. Mais en ce qui concerne les technologies au service de la restauration, la qualité de la photogrammétrie, qui permet une reconstitution au millimètre, est inégalable. » C'est ainsi que Jérémie Patrier-Leitus distingue les outils au service de la valorisation du patrimoine et ceux au service de son entretien, voire de sa reconstruction. Il ajoute : *« ce qui est important, c'est que les acteurs en charge de la restauration se saisissent de tous les outils à leur disposition pour faire rayonner nos monuments. »*

En ce sens, le chantier autour de Notre-Dame fait office d'exception dans l'Histoire française. D'abord par son budget colossal : plus de 830 millions d'euros alloués à la reconstruction. À titre de comparaison, Jérémie Patrier-Leitus souligne que Rockefeller avait donné 1 million de dollars (18 millions d'anciens francs) en 1914 pour la reconstruction de la cathédrale de Reims ainsi que des châteaux de Versailles et de Fontainebleau, pris sous le coup des bombardements allemands.

Ensuite, et c'est une conséquence de ce budget faramineux, le chantier fait intervenir plus d'une centaine de TPE/PME spécialisées en corps d'ouvrages. Au sein de ces entreprises se trouvent des startups de la tech française comme Histoverly (qui propose des visites en réalité augmentée) et AGP (qui fournit la numérisation 3D de la cathédrale). Pour Jérémie Patrier-Leitus, ces acteurs *« ont vocation à valoriser des métiers parfois en voie de disparition auprès des plus jeunes générations »*, notamment les métiers d'art : restaurateurs de sculptures pierre et métal, restaurateurs de peintures murales, facteurs d'orgues et même plomberie d'art !

*La reconstruction de Notre-Dame au Moyen-Âge en réalité augmentée. ©
Histoverly*

Pour démocratiser un chantier déjà hors norme, Ubisoft a pour sa part investi la crypte archéologique de l'Île de la Cité. Dans ce lieu exigu chargé d'histoires, se déroule une exposition en réalité virtuelle qui retrace les différentes vies de la cathédrale, de Victor Hugo à aujourd'hui en passant par Eugène Viollet-le-Duc. Des sièges tournants sont installés (l'espace de la crypte étant trop petit pour permettre de s'y déplacer) avec des casques VR pour immerger les visiteurs dans l'Histoire de Notre-Dame.

« Nous avons exporté notre modèle 3D de la cathédrale d'Assassin's Creed Unity dans un moteur en réalité virtuelle. L'idée est d'utiliser les 5000 heures de travail de nos graphistes pour faire vivre une nouvelle expérience aux visiteurs, en apportant des effets visuels qui n'existent pas en photogrammétrie par exemple. En tant qu'entreprise de divertissement, nous délaissions le réalisme au profit de l'émotion et de l'immersion », détaille Déborah Papiernik. Grâce au recyclage de ses assets, Ubisoft a pu déployer son dispositif trois mois après l'incendie.

Le jeu vidéo comme outil de transmission culturelle

Plus populaire que jamais, le jeu vidéo a même séduit le Ministère de la Culture qui a déployé plus de 200 Micro-Folies depuis 2017. Ce nouveau dispositif développe le concept de musée numérique de proximité. Grâce à un grand écran, des tablettes tactiles et un système de sonorisation, les enfants et leurs parents peuvent accéder à des collections numérisées en haute définition. L'État se donne ainsi pour objectif de déployer plus de 1000 Micro-Folies sur le territoire.

La visite numérique des collections séduit également les musées, de plus en plus friands de cette solution qui leur permet de toucher facilement un public international. Les exemples de collaborations sont légion. Dès le début du confinement en avril 2020, le Centre Pompidou a lancé son premier jeu : Prisme 7. Résultat : 15 000 téléchargements la première semaine. *« Le jeu vidéo nous permet de toucher un segment de public intéressant et pas seulement jeune ou adolescent, déclare le directeur adjoint des publics du Centre Pompidou au Quotidien de l'art, Patrice Chazottes. Cela nous permet également d'analyser les pratiques culturelles des personnes, qui évoluent beaucoup, notamment par le biais du numérique. »*

Discovery Tour, ère Viking. © Ubisoft

Le 19 octobre 2021, Ubisoft a annoncé à la Micro-Folie de Villeneuve-Saint-Georges son troisième Discovery Tour, cette fois-ci dédiée à l'ère Viking.

Depuis 2018, la tête de pont française du jeu vidéo s'essaye à l'exercice en proposant un module à destination des enseignants et des musées. Mais les médias raffolent également des images issues de jeux vidéo, comme le raconte Déborah Papiernik : « *Un des conseillers scientifiques du documentaire Lady Sapiens, produit par France Télévisions, avait travaillé avec nous sur Far Cry Primal. Les équipes n'ayant pas le budget pour se payer des séquences en CGI montrant des hommes préhistoriques, il a eu l'idée d'utiliser des images issues de notre jeu. Résultat : sur 90 minutes de documentaire, on a 17 minutes de Far Cry.* » .

Signe que le jeu vidéo, au service du patrimoine, devient plus qu'un divertissement : il peut aussi être un outil au service de la connaissance.

Article écrit par CALVIN ROPERS