

# RiMe

Rivista dell'Istituto  
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317937

ISSN 2035-794X

numero 17/II n.s., dicembre 2025

**Histoire en images. De la restitution archéologique au jeu vidéo. Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement**

**History in pictures. From archaeological Reconstruction to Video Games. An Art form, a scientific Practice, or Entertainment**

Patrice Cervellin - Dominique Ganibenc - Isabelle Commandré

DOI: <https://doi.org/10.7410/1769>

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Consiglio Nazionale delle Ricerche  
<http://rime.cnr.it>



**Direttore responsabile | Editor-in-Chief**

Luciano GALLINARI

**Segreteria di redazione | Editorial Office Secretary**

Idamaria FUSCO - Sebastiana NOCCO

**Comitato scientifico | Editorial Advisory Board**

Luis ADÃO DA FONSECA, Filomena BARROS, Sergio BELARDINELLI, Nora BEREND, Michele BRONDINO, Paolo CALCAGNO, Lucio CARACCILOLO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Vittoria FIORELLI, Blanca GARÌ, Isabella IANNUZZI, David IGUAL LUIS, Jose Javier RUIZ IBÁÑEZ, Giorgio ISRAEL, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Germán NAVARRO ESPINACH, Francesco PANARELLI, Emilia PERASSI, Cosmin POPA-GORJANU, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Eleni SAKELLARIU, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Przemysław WISZEWSKI.

**Comitato di redazione | Editorial Board**

Anna BADINO, Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Angelo CATTANEO, Isabella CECCHINI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Francesco D'ANGELO, Alberto GUASCO, Domenica LABANCA, Maurizio LUPO, Geltrude MACRÌ, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Rosalba MENGONI, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Giampaolo SALICE, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Giulio VACCARO, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI.

**Responsabile del sito | Website Manager**

Claudia FIRINO

© **Copyright: Author(s).**

Gli autori che pubblicano con *RiMe* conservano i diritti d'autore e concedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione con i lavori contemporaneamente autorizzati ai sensi della

Authors who publish with *RiMe* retain copyright and grant the Journal right of first publication with the works simultaneously licensed under the terms of the

**“Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0  
International License”**



Il presente volume è stato pubblicato online il 31 dicembre 2025 in:

This volume has been published online on 31 December 2025 at:

<http://rime.cnr.it>

CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Via Giovanni Battista Tuveri, 130-132 — 09129 Cagliari (Italy).  
Telefono | Telephone: +39 070403635 / 070403670.  
Sito web | Website: [www.isem.cnr.it](http://www.isem.cnr.it)

*RiMe*, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

## **Special Issue**

**Jeux vidéo,  
Pratiques plastiques contemporaines  
et Histoire(s)**

**Video Games,  
Contemporary Visual Arts  
and History(ies)**

Sous la direction de / Edited by

**Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari**



RiMe, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

RiMe 17/II n.s. (December 2025)

Special Issue

Jeux vidéo,  
Pratiques plastiques contemporaines  
et Histoire(s)

Video Games,  
Contemporary Visual Arts  
and History(ies)

Sous la direction de / Edited by  
Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

Table of Contents / Indice

Emmanuelle Jacques – Luciano Gallinari <i>Introduction</i>	7-13
Valérie Arrault <i>Postmodernité artistique et Histoire / Artistic postmodernity and History</i>	15-29
Élisa Vial Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie. La difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire / <i>Video Games and the History of Psychiatry. The difficulty of breaking free from Stereotypes and History</i>	31-51
Nathalie Provenzano La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. L'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique / <i>The Representation of History in Video Games. The Art of Disinformation and Propaganda Through the Lens of Rhetoric</i>	53-81
Patrice Cervellin -, Dominique Ganibenc - Isabelle Commandré Histoire en images. De la restitution archéologique au jeu vidéo. Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement / <i>History in pictures. From archaeological Reconstruction to Video Games. An Art form, scientific Practice, or Entertainment</i>	83-117
Julien Bazile Trouver les formes d'un jeu vidéo "historien". Minimalism and "small games" / <i>Finding the forms of historical video game. Minimalism and small games</i>	119-131

Thierry Lhôte	133-148
Mémoires et valeurs ludifiées. L'exemple Afro-américain / <i>Gamified Memories and Values. The African American example</i>	
Emmanuelle Jacques	149-179
Derrière un goût pour un primitivisme contemporain: les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques? / <i>Behind a taste for contemporary Primitivism: the commercial logic of the cultural and Video Game Industries?</i>	
Luciano Gallinari	181-201
Video Games and History: some initial reflections on a troubled/ <i>Video Games and History: some initial reflections on a troubled</i>	



## L'histoire en images : De la restitution archéologique au jeu vidéo Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement ?

History in Images: From Archaeological Reconstruction to Video Games  
An Art Form, a Scientific Practice, or an Entertainment?

Patrice Cervellin

(RIRRA21, Université Paul Valéry – Montpellier)

Dominique Ganibenc

(CRISE, Université Paul Valéry – Montpellier)

Isabelle Commandré

(ASM UMR5140 – Montpellier)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 11/03/2026

### Résumé

L'article explore les interactions entre archéologues, artistes et développeurs dans la représentation du passé via images, jeux vidéo et musées. Il questionne la fidélité historique face aux exigences du grand public, aux impératifs politiques et aux logiques marchandes. L'exemple du jeu *La Faille* illustre un équilibre réussi entre ludique et rigueur scientifique. L'auteur défend un jeu vidéo "presque sérieux", mêlant médiation, créativité et authenticité, tout en mettant en garde contre les dérives de l'automatisation de l'IA dans la restitution patrimoniale.

### Mots-clés:

Restitution, patrimoine, jeu vidéo, médiation, archéologie.

### Abstract

The article explores collaborations between archaeologists, artists, and developers in representing the past through images, video games, and museums. It questions how to balance historical accuracy with public expectations, political demands, and market forces. The game *La Faille* serves as a successful example of combining playfulness with scientific rigor. The author advocates for the "almost serious" video game, blending mediation, creativity, and authenticity, while warning against the risks of automation and AI in heritage reconstruction.

### Keywords:

Reconstruction, heritage, video game, mediation, archaeology

1. Introduction. - 2. La représentation d'un monde tel qu'il pourrait être. - 3. L'imaginaire en train de se faire. - 4. De l'image pour les chercheurs à la médiation muséale. - 5. De la médiation muséale à la vente d'artefacts ludiques. - 6. L'IA à l'ère du grand photocollage. - 7. Les jeux "presque sérieux". - 7.1 L'élaboration d'un serious game sur l'archéologie : Simulex Archéo (2013). - 7.2 La Faille (2017). - 8. L'historien de l'art face au concept du jeu vidéo à visée patrimoniale. - 8.1 Retour d'expérience d'un historien de l'art confronté au médium vidéoludique : Dominique Ganibenc. - 9. Eléments de synthèse. - 10. Bibliographie. - 11. Curriculum vitae.

## 1. Introduction

Cet article explore la collaboration entre chercheurs, artistes et professionnels de la valorisation patrimoniale. Il met en lumière les défis rencontrés dans la représentation de l'histoire à travers divers médias tels que les images, les jeux vidéo et les expositions muséales. Il souligne l'importance de distinguer les approches scientifiques, en constante évolution, des besoins du grand public et des impératifs événementiels. Les auteurs présentent ensuite un exemple concret de collaboration pour créer un jeu à visée patrimoniale, mettant en évidence les objectifs et les défis rencontrés dans ce processus.

Comment représenter fidèlement le passé à travers les outils visuels et ludiques contemporains sans trahir la rigueur scientifique ? C'est à cette interrogation complexe que cet article entend répondre, en explorant les multiples tensions entre exigence historique, création artistique et attente du public. À l'heure où les images numériques, les jeux vidéo et les expositions muséales deviennent des vecteurs majeurs de transmission du savoir, comment concilier imagination, véracité historique et accessibilité ? Entre restitution rigoureuse, évocation poétique et marchandisation culturelle, l'enjeu est de taille : il s'agit de penser ensemble science, art et médiation.

## 2. La représentation d'un monde tel qu'il pourrait être

La collaboration entre un infographiste 3D et un archéologue pour la mise en place de propositions de restitutions archéologiques offre l'opportunité de fusionner la rigueur scientifique de la recherche archéologique avec la créativité et la technologie de pointe. Combiner les connaissances spécialisées de l'archéologue sur les vestiges de l'occupation humaine, les témoins matériels et plus globalement les sites historiques avec les compétences techniques et artistiques de l'infographiste 3D permet de donner vie à des restes anciens d'une manière immersive et accessible. Ensemble, ils peuvent reconstituer numériquement des monuments, des villes et

même des modes de vie avec un niveau de détail et de réalisme qui offre aux chercheurs et au grand public une prise de vue directe sur le passé.

En termes de création-recherche, les échanges indispensables entre le travail d'atelier et la réflexion centrée sur la pratique permettent d'alimenter les perspectives de la méthodologie poïétique<sup>1</sup>.

L'infographiste 3D dispose actuellement de nombreux outils dans son atelier de création d'images. Parmi eux figurent les propositions d'automatisation offertes par le marché des logiciels de création de contenu audiovisuel. Une première sélection permet de privilégier les propositions qui semblent, a priori, les plus adaptées pour représenter le passé. D'autres solutions peuvent être plus particulièrement calibrées pour répondre à des impératifs événementiels.

Sous l'aspect philosophique, de nombreux auteurs tels que Nietzsche, Benjamin, Arendt et Baudrillard ont étudié la question de la vérité historique et sa représentation dans la société postmoderne<sup>2</sup>. (Cervellin, 2019).

Le concept de vérité constitue en effet l'une des problématiques les plus fondamentales et les plus débattues en philosophie, en épistémologie et en logique. Bien qu'il existe de nombreuses perspectives sur ce qu'est la vérité, elle est généralement définie comme la correspondance entre une proposition, une affirmation et la réalité (Baudrillard, 1995). Cette théorie considère que la vérité est une relation de correspondance entre des énoncés et la réalité objective<sup>3</sup>. Par ailleurs, la cohérence affirme que la vérité d'une proposition dépend de sa cohérence interne avec d'autres propositions ou croyances déjà tenues pour être vraies. Selon cette perspective, une proposition est vraie si elle ne contredit pas d'autres croyances vraies. Cela peut être particulièrement utile dans des domaines comme les mathématiques et la logique. L'approche pragmatique suggère que la vérité est déterminée par son utilité pratique ou son efficacité dans le contexte de notre expérience et de nos activités humaines. Selon cette théorie, une proposition est vraie

---

<sup>1</sup> La poïétique a pour objet l'étude des potentialités inscrites dans une situation donnée qui débouche sur une création nouvelle. Chez Platon la *poiësis* se définit comme « La cause qui, quelle que soit la chose considérée, fait passer celle-ci du non-être à l'être », *Le Banquet*, 205 b.

<sup>2</sup> Cervellin Patrice, *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*, Thèse de doctorat sous la direction de Valérie Arrault - 2019

<sup>3</sup> La correspondance d'une proposition est vraie si elle correspond à des faits ou des états de choses dans le monde réel. À titre d'exemple, la proposition "le ciel est bleu" est vraie si et seulement si le ciel est effectivement bleu.

si elle fonctionne ou si elle produit des résultats souhaitables dans la pratique. Cette perspective est souvent associée au pragmatisme philosophique<sup>4</sup>. Enfin le consensus détermine la vérité par une acceptation sociale. En d'autres termes, une proposition est vraie si elle est largement acceptée par une communauté ou une société donnée. Cette perspective est souvent associée à la philosophie sociale et politique.

### *3. L'imaginaire en train de se faire*

Envisagée par le prisme artistique, la pratique plastique consiste à confronter certaines intuitions à la technique afin de les représenter à travers formes et couleurs. Malgré les tentatives de l'industrie d'automatiser cet acte dans un but mercantile et productif, notamment avec le développement des Intelligence Artificielles générative dans le champ de l'art et de la représentation, ces évolutions ne parviennent toujours pas à remplacer la totalité de l'acte créatif humain. Celui-ci garde toujours une part de mystère et de magie vue de l'extérieur. La pratique est intangible, intérieure, empirique, même si elle vient toujours s'enrichir d'une recherche théorique pragmatique, confrontée à de longues années de pratique technique.

Concernant la restitution ou évocation archéologique, le dialogue avec les archéologues en vue d'une représentation du passé la plus "réaliste" possible est tout autre. Une rencontre sur le chantier de fouille permet de comprendre l'agencement et le contexte des vestiges mis au jour. Il est étonnant de constater le degré ainsi que la rapidité de compréhension des structures que proposent les chercheurs dès la phase de découverte sur le terrain. Ainsi, en fonction de leur connaissance de la période et de l'environnement, ils aboutissent à des hypothèses d'interprétations sur les bâtiments, les accès, les usages ainsi que leur évolution dans le temps. Elles seront ensuite étayées par les diverses études et analyses pratiquées en post-fouille.

---

<sup>4</sup> La maxime pragmatiste consiste à se demander, pour résoudre une controverse philosophique : "quelle différence cela ferait en pratique si telle option plutôt que telle autre était vraie ?" Si cela ne fait aucune différence en pratique, c'est que la controverse est vaine. En effet, toute théorie, aussi subtile soit-elle, se caractérise par le fait que son adoption engendre des différences en pratique.

Tout cela en ayant creusé, touché, humé et parfois goûté<sup>5</sup> les sédiments, les artefacts et les écofacts. Pour compléter les indices de l'archéologue détective du passé, le métier consiste alors d'ajouter les sens manquants, à savoir la vue par la représentation et le son à travers la conception sonore.

Les solutions logicielles contemporaines de production d'images numériques pour représenter les mondes sont issues des ateliers de création de jeux vidéo. Depuis le milieu des années 1990, la multiplication inouïe de logiciels du type "usines" à jeu conduit au questionnement sur les outils d'aide à la création 3D. Il s'agit là de solutions "clef en main" qui permettent d'automatiser et d'ajuster le processus de création. Force est de constater que le conséquent investissement économique de l'industrie culturelle pour développer ces solutions de facilitation de création d'images pour le jeu vidéo ou autres applications multimédias est, pour le moins, révélateur des enjeux politiques et idéologiques des sociétés occidentales. Ces "usines à jeu" ne se cantonnent pas seulement à un propos étriqué, mais remettent en cause la définition de la création. Leurs transformations des processus de production condamnent progressivement du spectateur à ne pouvoir accéder qu'aux seules représentations dictées par l'industrie culturelle. Laquelle exerce, par cette entremise, un véritable contrôle et rétrécissement de l'imaginaire du sujet culturel contemporain.

Dans sa critique sociale du jugement, Pierre Bourdieu, a introduit le concept d'*habitus* pour expliquer comment les individus acquièrent et s'approprient des schémas mentaux, des goûts et des comportements en fonction de leur environnement social (Bourdieu, 1979). Dans le contexte des références artistiques et culturelles historiques, l'*habitus* joue un rôle crucial. Ainsi, il façonne la perception individuelle de l'art et de la culture. En ce qui concerne plus particulièrement les références artistiques et culturelles historiques, l'*habitus* influence la manière dont une personne perçoit, apprécie et s'approprie ces références. Les individus issus de milieux sociaux différents développent des *habitus* distincts, créant ainsi des variations dans leurs préférences artistiques et leurs connaissances historiques.

La satisfaction d'un horizon d'attente du public n'est pas une priorité à la fabrication des images destinées à la compréhension d'une problématique

---

<sup>5</sup> "Tel un prédateur à l'affût, le bon archéologue tend l'oreille, ouvre l'œil, tâte le terrain et dilate ses narines au parfum sédimentaire... On le surprend parfois à lécher un caillou... mais c'est parce qu'il aime ça." Céline Piret (2015, pp. 273-288) archéologue préhistorienne diplômée en 2015 de l'université de Louvain (UCL Belgique).

archéologique. En travaillant avec des chercheurs, les images élaborées se doivent d'être fidèles à l'interprétation, ou tout du moins à la compréhension, des vestiges par les experts. De fait, elles peuvent parfois décevoir le grand public venu découvrir des merveilles et ravir leurs sens. Il faut alors confronter nos *habitus* respectifs, lutter parfois contre la tentation de laisser l'usine technologique nous proposer du contenu expressif et séduisant.



Figure 1: Hypothèse de restitution d'un débarquement Antique au port de Narbonne. Le Castelou - Narbonne. (P. Cervellin 2014)

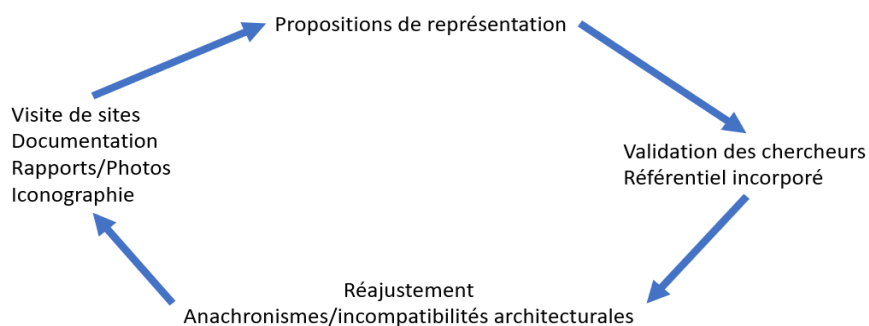
Pour les périodes historiques, l'histoire et l'archéologie sont deux domaines qui se complètent pour une compréhension plus précise du passé. L'histoire se concentre principalement sur les sources écrites et planimétriques, tandis que l'archéologie se concentre sur les données matérielles (vestiges artefacts...). La modélisation 3D et les outils du XXI<sup>e</sup> siècle permettent de proposer des images et de relier aux plans conscients et inconscients des chercheurs sur le chantier de fouilles archéologiques.

### Techniques et protocoles

#### Antagonisme/complémentarité : recherche/valorisation

Comment ça se passe ? Itérations (allers-retours entre chercheurs et documentation)

Les hypothèses de restitutions, méthodologie itératives, agiles, commanditaire, équipe de recherche



Visite du site -> Acquisition -> Elévations -> Textures -> Mise en scène/Phasages

Figure 2: Boucle itérative de la fabrication d'une évocation du passé. (Cervellin 2019)

Les sciences portent des valeurs structurelles de doute et d'incertitudes. À force d'itérations essai/échec et sur un temps long, les images et les animations qui sortent de l'atelier viennent souligner les sens manquant pour leur en proposer une réalité. Enfin, cette réalité incorporée peut leur permettre de valider ou d'invalider certaines hypothèses.

#### 4. De l'image pour les chercheurs à la médiation muséale

En tant que chercheur/artiste, ma collaboration avec des archéologues m'a amené depuis 2007, à créer des outils de vérification spécifiques pour le CNRS (UMR 5140) ou l'INRAP (Institut National de Recherches en Archéologie Préventive) et à fournir des images pour confronter les premières interprétations des archéologues. Ces images, initialement destinées aux chercheurs, ont souvent été exploitées à des visées de valorisation par le biais d'expositions muséales ou encore de reportages télévisés.

Par la suite, j'ai également participé à plusieurs projets cette fois exclusivement centrés sur la valorisation patrimoniale en utilisant le médium vidéoludique. Cependant, ces productions visuelles et sonores, parfois animées, ont été confrontées à certains écueils. Elles n'étaient pas assez précises pour satisfaire la curiosité du grand public et répondre à leurs besoins de réponses concrètes, tandis qu'elles étaient parfois trop abouties et sujettes à caution pour les scientifiques, qui préféreraient rester prudents quant à leurs hypothèses d'interprétation.

Si l'artiste est intéressé par la poïétique. La *poïesis* représente l'acte créatif de l'artiste pour produire une œuvre d'art, tandis que l'*esthesis* décrit l'expérience sensorielle et émotionnelle de l'observateur lorsqu'il interagit avec cette œuvre. Ainsi, la création artistique (*poïesis*) et l'appréciation esthétique (*esthesis*) sont deux aspects complémentaires d'une même expérience esthétique, où l'artiste et l'observateur participent activement à la création et à la réception de l'œuvre d'art. Le marché est préoccupé par la réception et par la consommation de l'œuvre. René Passeron dans son ouvrage *Pour une philosophie de la création* s'appuie sur les travaux de Paul Valéry pour définir la poïétique en tant que : "promotion philosophique des sciences de l'art qui se fait (...) la peinture est un phénomène d'atelier. Inversement, l'esthétique est la promotion philosophique des sciences de l'art qui se consomme (la peinture y est un phénomène de galerie, de musée, de lieu public)" (Passeron, 1989).

En l'état de nos connaissances, sur les périodes préhistoriques comme historiques, art et religion ont toujours été étroitement liés. Les arts premiers du Paléolithique supérieur, en Europe Occidentale, expriment des scènes de la vie quotidienne. Plusieurs théories s'affrontent pour expliquer la ou les natures de ces représentations : le quotidien des hommes de la Préhistoire est jalonné de symboles qu'il faut identifier et, parfois, distinguer des préoccupations matérielles. Dans certains cas, l'art pour l'art, dessiner pour le seul plaisir dans une grotte difficilement accessible paraît désormais peu probable. Que ce soit pour un rituel de chasse ou pour témoigner de préoccupations religieuses, les premières représentations figuratives de l'humanité relèvent de comportements symboliques et attestent sans nul doute d'une élévation spirituelle. L'emplacement des peintures dans les grottes proposant une acoustique et surtout un éclairage particulier (les flammes d'éclairage donnent vie aux animaux) invite, en outre, à envisager la possibilité de chants ou toute autre expression musicale, lors de la création de ces œuvres.

Reste que, ces hypothèses alimentent encore de nombreux débats. Parfois, faute de compréhension immédiate, l'archéologue s'est longtemps tourné vers l'art ou la

symbolique, "vers les systèmes de représentation graphiques et plastiques qui incarnent le mieux ou de manière la plus lisible la pensée symbolique, mais n'en constituent pas pour autant la matière exclusive" (Bergez, 2020, pp. 55-97).

Un exemple significatif est ma visite au musée *Narbo Via* à Narbonne, un musée consacré à la mise en valeur de l'antique Cité de Narbonne, également connue sous le nom de "Petite Rome" (Archeologia, n°501, p. 43). Une étroite collaboration a été mise en place avec l'archéologue Corinne Sanchez<sup>6</sup> et son équipe de recherche qui œuvrent à la connaissance de ce territoire depuis plusieurs années. Au cours de ma visite de l'exposition, j'ai remarqué que certaines de mes propositions de restitution, initialement destinées aux chercheurs pour valider leurs intuitions sur le terrain, étaient présentes dans le parcours muséal, parmi les fragments d'objets manufacturés.

En usant de traits de fuite ou de matériaux semi-transparents, les images sont parfois incomplètes ou intentionnellement ambiguës, car elles reflètent également les questions en suspens dans la recherche. Du point de vue du conservateur soucieux de satisfaire l'horizon d'attente du public, ce manque d'information peut paraître frustrant et souffrir d'un manque d'*éthos* sensationnel<sup>7</sup>.

Du point de vue du public, lorsque ce type de document est présenté comme un document de travail en cours, il est toujours bien accueilli et sujet à discussions et questionnement.

---

<sup>6</sup> Directrice de recherche au CNRS au laboratoire Archéologie des Sociétés Méditerranéennes, UMR 5140 (Lattes/Montpellier). Elle dirige depuis 2010 le Projet Collectif de Recherche sur les ports antiques de Narbonne (<https://pan.hypotheses.org/>).

<sup>7</sup> Dans le contexte du marketing ou de la communication, l'*éthos* peut faire référence à la crédibilité, à l'authenticité et à la réputation d'une marque ou d'un produit.

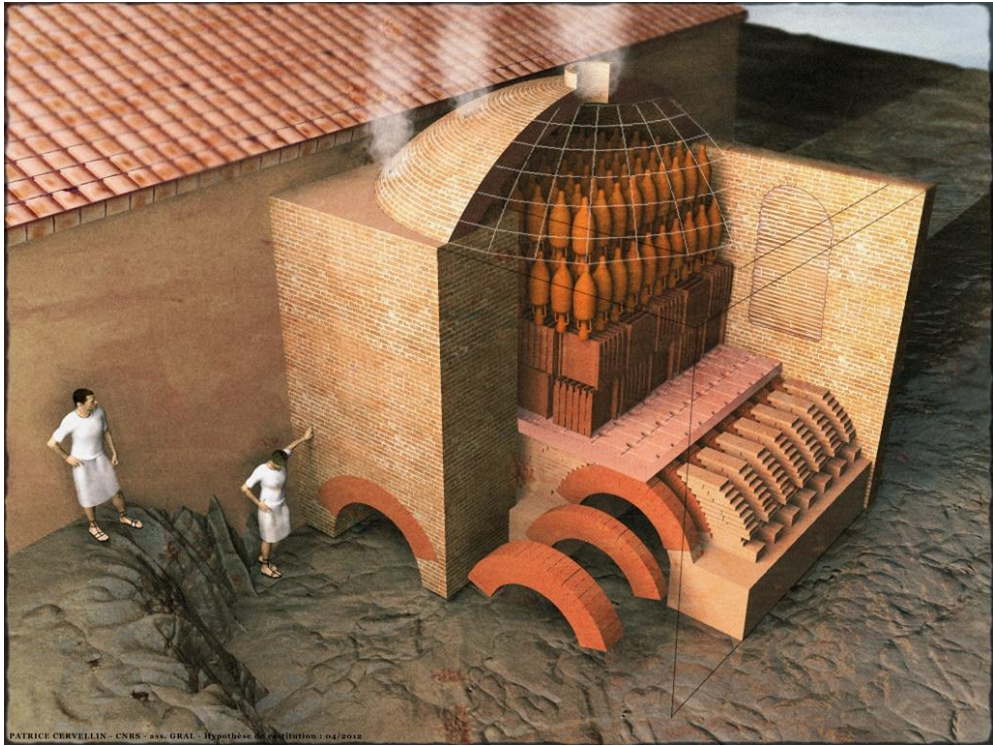


Figure 3: Hypothèses de restitution d'un four tuilier Antique de la Nautique à Narbonne. Ecorché permettant une estimation de la contenance du four. (P. Cervellin 2012)

En parallèle du parcours suivi par les visiteurs, le musée archéologique de Narbonne propose une exposition "Événement" dont le contenu audiovisuel et artistique représente la vie à l'époque romaine dans la cité de Narbonne. Cet espace est composé d'images que je qualifie d'"*archéo-poésie*", laissant une grande liberté à l'interprétation.

Les conservateurs ont eu la sagesse de séparer ces deux parcours, offrant ainsi deux visions de l'histoire à deux temporalités différentes : celle de la science, en cours d'élaboration et dont le degré d'interprétation reste parfois très prudent, et celle de l'événement présent, satisfaisant les sens et la curiosité. La science nécessite du temps, un processus long, basé sur la recherche, la confrontation d'idées, les fouilles sur le terrain, la prudence et la mise en relation. C'est un véritable travail de compréhension et de restitution scientifique du passé, utilisant l'intuition et

mobilisant un référentiel d'expertise pour relier les différents fragments d'informations retrouvés sous terre. L'imaginaire est en constante évolution. Après de nombreuses années de travail, des images peuvent naître des projections mentales des chercheurs, devenant de plus en plus précises. C'est seulement à ce stade avancé qu'un artiste des arts visuels peut intervenir pour produire une représentation plus concrète.



Figure 4: Les différents esthésis et modes d'existence de la restitution du passé. (Cervellin, 2020)

L'illustration ci-dessus (fig.4) évoque les tensions entre les chercheurs qui se doivent d'avoir des résultats significatifs pour publier leurs recherches, et les politiques, qui doivent rendre compte de leur investissement auprès d'un public en demande de réponses concrètes. Du point de vue d'un conservateur du musée, il est rare que les visiteurs se contentent d'approximations ou de simples questionnements lors d'une visite. De même, les politiques ont souvent besoin de valoriser les recherches et de leur donner toute amplitude pendant leur mandat, en vue d'un impact positif sur leur réélection. Il y a parfois un aspect plus politique dans les interprétations archéologiques que les élus veulent mettre en avant. Considérer par exemple la ville de Narbonne comme la "Petite Rome" en est une belle illustration.

Les musées sont également soumis à la pression du nombre de visiteurs, il est donc souvent nécessaire de créer des événements pour attirer les foules.

Un musée est une institution culturelle qui conserve, étudie, expose et met à la disposition du public des collections d'objets artistiques, historiques, scientifiques ou culturels. Ces collections peuvent inclure des œuvres d'art, des vestiges archéologiques, des spécimens naturels, des documents historiques, des objets technologiques, et bien plus encore. Ces établissements jouent un rôle prépondérant dans la préservation du patrimoine culturel, dans l'éducation du public et dans la promotion de la compréhension ainsi que l'appréciation des différentes facettes de la société humaine. En parallèle des expositions permanentes, les musées organisent souvent des expositions temporaires, des programmes éducatifs, des conférences et d'autres événements pour enrichir l'expérience des visiteurs.

Concilier l'étonnement du spectateur avec la diffusion du savoir dans un musée est un défi permanent. Les muséographes conçoivent des expositions visant à susciter l'émerveillement et l'étonnement chez les visiteurs tout en étant informatives. Cela peut être réalisé en utilisant des présentations interactives, des technologies immersives, des mises en scène créatives et des éléments visuels captivants.

On retrouve souvent des récits captivants et des histoires évocatrices dans les expositions pour engager émotionnellement les visiteurs, tout en leur transmettant des informations. Cela peut aider à créer des connexions personnelles avec les sujets présentés.

Loin des traditionnelles vitrines jonchées d'une multitude d'objets peu évocateurs pour un non spécialiste, les musées offrent désormais une expérience multisensorielle en intégrant des éléments tactiles, sonores, olfactifs et visuels dans les expositions. Cela permet aux visiteurs d'explorer les sujets d'une manière plus engageante et mémorable.

Il est parfois demandé aux visiteurs d'interagir avec les expositions et de participer à des expériences pratiques. Cela peut impliquer des démonstrations en direct, des ateliers pratiques et des zones interactives où les visiteurs peuvent expérimenter par eux-mêmes.

Les guides et les médiateurs qualifiés pour accompagner les visiteurs tout au long de leur parcours et répondre à leurs questions peuvent contextualiser les informations présentées et encourager les visiteurs à explorer davantage les sujets qui les intéressent.

### 5. De la médiation muséale à la vente d'artefacts ludiques

Attirer les jeunes publics constitue l'un des enjeux majeurs des musées. Si la visite manque de dimension ludique, elle risque rapidement de devenir pénible, aussi bien pour les enfants que pour leurs accompagnants. C'est en observant le travail des historiens, des archéologues et des muséographes, en se penchant sur l'écriture de l'histoire, que l'on peut également analyser l'air du temps, la marchandisation de la science par l'expérience sensorielle. Plus encore si l'on considère les outils, techniques de représentation utilisées et la marchandisation du souvenir, matérialisée à *Narbo Via* par la vente de jouets *Playmobils* romains aux côtés des livres sur la romanité dans la boutique du musée, passage obligé pour sortir du bâtiment. Le jouet, objet transitionnel par excellence, porteur d'un éthos ludique<sup>8</sup> fort permet de garder un souvenir tangible de l'expérience tout en prolongeant la trace de la visite auprès du visiteur. Le jouet est l'élément de base de la création du jeu et du jeu virtuel : le jeu vidéo.

Aujourd'hui, la programmation de jeux vidéo qui utilisent des dispositifs logiciels facilitants, s'apparente à la combinaison et à l'agencement de jouets numériques. La facilitation à combiner un jeu vidéo tend à faire une comparaison avec le jeu tel qu'il s'éprouve avec les jouets d'enfants. Ces jouets numériques sont porteurs de mécanismes et de propriétés individuantes. Leurs interrelations dans le logiciel d'assemblage définissent l'écosystème ludique. La matière ludique y est préparée, modelée, habillée de textures et animée au sein d'un écosystème informatique. L'espace de jeu est un univers conçu par des informaticiens permettant des combinaisons toujours plus complexes d'éléments compatibles. L'auteur de jeu vidéo peut y agencer ces éléments et créer une œuvre vidéoludique. Cette partie questionne le rôle de ces logiciels, de plus en plus "intelligents", et la matière première utilisée par le créateur en vue de l'instauration de son œuvre.

---

<sup>8</sup> L'éthos ludique d'un objet se réfère à la capacité de cet objet à susciter le jeu, le plaisir ou l'amusement chez les utilisateurs.



Figure 5: Scène de reconstitution dans l'exposition temporaire Narbo Martius au Musée Narbo Via (Cliché: Cervellin 2022)



Figure 6: Boite de jouets Playmobils vendue au Musée Narbo Via (Cliché : Cervellin 2022)

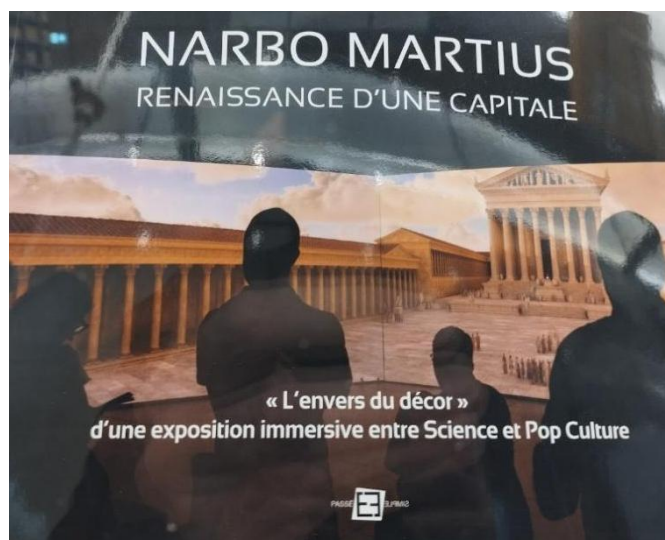


Figure 7: Livre de l'exposition événement, vendu au musée Narbo Via (Cliché: Cervellin 2022)

En combinant ces approches basées sur des *stimuli* visuels, une représentation hyper réaliste ou fantaisiste du passé, les musées peuvent offrir des expériences enrichissantes qui éveillent l'étonnement chez les visiteurs. Ces derniers permettent également de diffuser efficacement le savoir et de favoriser la compréhension ainsi que l'appréciation du patrimoine culturel et scientifique. Il est possible alors de comparer cette approche à la notion de "désublimation répressive" introduite par le philosophe Herbert Marcuse dans son ouvrage "Eros et civilisation"<sup>9</sup>. Il s'agit d'un concept qui décrit comment la société capitaliste manipule les instincts et les désirs naturels des individus, en les canalisant vers des objets de consommation et en réprimant ainsi leur potentiel révolutionnaire. En d'autres termes, la désublimation répressive consiste à détourner les pulsions humaines vers des formes d'expression socialement acceptables et contrôlées, au détriment de la véritable liberté individuelle et de la transformation sociale. Celle-ci a pour but de servir des objectifs mercantiles.

<sup>9</sup> Herbert Marcuse, *Eros et civilisation, Contribution à Freud*, Traduit de l'anglais par Jean-Guy Nény et Boris Fraenkel, 1963 Collection Arguments, 244 pages.

## 6. L'IA à l'ère du grand photocopillage

La question de l'utilisation des outils du jeu vidéo dans la représentation des résultats de la recherche archéologique est un sujet de débat dans la communauté archéologique, car la science et le divertissement ont des objectifs, des méthodes et des temporalités différents. L'arrivée récente des outils artificiellement intelligents, prompts à créer des représentations en quelques secondes nous oblige à nous positionner en tant qu'artiste évocateur.

Le temps de l'imaginaire est désormais instantané, les idées fusent dans des *brainstorming* artificiels turbo-capitalistes et permettent de produire les représentations en un temps record.

Une IA générative artistique<sup>10</sup> fonctionne en utilisant des algorithmes d'apprentissage automatique pour apprendre à partir de données artistiques et générer de nouvelles œuvres d'art de manière autonome, en imitant ou en innovant par rapport aux styles et motifs présents dans les données d'entraînement.

La question de la restitution ou plutôt de l'hypothèse de restitution qui rétablit la vérité historique doit faire appel à un historien, un chercheur en histoire, ou un historiographe. Ces termes font référence à des individus qui étudient et interprètent les sources historiques pour reconstruire et analyser les événements passés de manière aussi précise et objective que possible. Un algorithme en est-il déjà capable ? Dans l'atelier, nous avons soumis quelques images destinées à la recherche à l'algorithme génératif *Midjourney*<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> L'intelligence artificielle générative pour les images, également appelée GAN (Generative Adversarial Network) en anglais, est une technologie qui permet de générer des images réalistes à l'aide de modèles d'apprentissage automatique. Cette technique est utilisée dans divers domaines, y compris la création d'art visuel, la synthèse d'images médicales pour la formation des médecins, la création de visuels pour les jeux vidéo et les films, ainsi que dans la conception de produits et bien d'autres applications créatives.

<sup>11</sup> *Midjourney* est un laboratoire de recherche indépendant. Il produit un programme d'intelligence artificielle du même nom, lequel permet de créer des images à partir de descriptions textuelles.



Figure 8 : Hypothèse de restitution en cours de travail :

Narbonne, site de la Nautique. (Cervellin 2024)



Figure 9: Images proposées par l'algorithme Midjourney à partir de l'hypothèse de restitution en cours de travail (Cervellin 2023)

L'algorithme "intelligent" ajoute du contenu à partir de mon image de manière statistique. Il prédit la suite et comble les manques à la manière de clavier virtuel de nos smartphones qui prédit le mot suivant probable quand nous écrivons un texto. Cette "intelligence" adaptative probabiliste est loin d'être comparable à un *hâbitus* culturel ou à une sensibilité d'un chercheur sur le terrain.

Cet ajout n'est pas sans ressembler parfois à la fantaisie des propositions muséales dites "événementielle" que l'on peut retrouver dans des expositions temporaires.

Loin du photocopillage<sup>12</sup> des IA génératives, il existe des solutions procédurales qui peuvent être exploitées dans sans pour autant tomber dans le piège fantaisiste de l'archéopoésie<sup>13</sup>. Le principe de l'algorithme procédural génératif est d'utiliser le hasard mais à l'aide de règles, de faire mieux que le pur hasard.<sup>14</sup> Il s'agit de garder l'autorité et l'*Auctorialité*<sup>15</sup> des règles afin de proposer un résultat satisfaisant en fonction des demandes des chercheurs. L'utilisateur connaît les règles et se trouve toujours en mesure de les modifier par itérations. A l'inverse, les algorithmes

---

<sup>12</sup> Le terme "photocopillage" est souvent utilisé pour décrire le fait de copier, reproduire ou utiliser du contenu sans autorisation ou sans respecter les droits d'auteur. L'IA peut également être impliquée dans le processus de création de contenu, ce qui soulève des questions éthiques concernant la propriété intellectuelle et le photocopillage. Par exemple, des modèles de génération d'image tels que *Midjourney* peuvent générer des images réalistes de manière créative et persuasive, mais il peut être difficile de déterminer dans quelle mesure cette image est originale ou si elle repose sur des contenus existants.

<sup>13</sup> L'archéopoésie est un terme qui fusionne les notions d'archéologie et de poésie. Il désigne généralement une approche créative qui mêle les découvertes archéologiques, les sites historiques et la poésie pour explorer et exprimer les liens entre l'histoire, la culture et l'imagination. Cette discipline peut prendre différentes formes, allant de la création de poèmes inspirés par des artefacts ou des sites archéologiques à des performances poétiques sur place lors de visites de sites historiques. L'objectif de l'archéopoésie est souvent de rendre l'histoire et l'archéologie plus accessibles et engageantes pour le grand public, en les reliant à des expressions artistiques et émotionnelles.

<sup>14</sup> En informatique hasard n'existe pas et la fonction mathématique complexe reste toujours explicable. Pour retrouver de l'aléatoire tangible, il faut retourner vers la mécanique. Cervellin (2019)

<sup>15</sup> L'*Auctorialité* est un concept littéraire et théorique qui se réfère à l'autorité ou à l'autorité de l'auteur sur son œuvre. Il englobe la reconnaissance de l'auteur en tant que créateur, mais également l'influence et le contrôle que l'auteur exerce sur le texte et son interprétation.

générateurs d'images sont de véritables boîtes noires qui ne permettent pas encore la modification par itérations successives.



Figure 10: Proposition d'agencement de la ville Antique de Narbonne à partir du taux de concentration des habitats. (Cervellin, 2022)

Pour combler le manque, l'algorithme répond à des règles édictées par l'archéologue : des zones de densité d'habitations sont proposées sur une carte, avec l'emplacement des bâtiments antiques connus. Le programme ainsi élaboré dispose des bâtiments dans les zones en respectant le niveau de densité établi sur la carte. Le résultat proposé semble convenir à la prospective du chercheur. L'image suffit à rendre compte d'un état probable de la ville à la période antique. La densité de l'habitat constitue vraiment une problématique centrale pour la question des villes où l'on a du mal à faire apparaître les "friches urbaines".

Mes évocations s'intègrent donc dans une présentation qui n'est pas une immersion mais un déroulé des recherches. Ce travail, une fois saisi par les

professionnels de la médiation culturelle, apparaît dans le musée *Narbo Via*, sous une forme animée et peaufinée beaucoup plus satisfaisante<sup>16</sup> pour le grand public.

### 7. Les jeux "presque sérieux"

Le point saillant de la médiation tout public au XXI<sup>e</sup> siècle est sans doute le jeu vidéo : Transgénérationnel, tout public, multimédia et en interactif, ce nouveau média/medium s'est imposé ces dernières décennies dans toutes les sphères de la société, loin devant toutes les autres industries culturelles<sup>17</sup> en termes de chiffre d'affaires.

Depuis le début du XXI<sup>e</sup> siècle, le jeu vidéo a pris de plus en plus d'importance, par le raffinement de ses outils de création, de ses représentations et de ses procédures de jeu. Au cours de ces vingt années, l'industrie culturelle a investi de plus en plus sur ce nouveau média-médium, qui, faisant valoir l'interactivité et l'immersion du public joueur comme de nouvelles conditions de participation, jusque-là jamais offertes en art.

En matière d'immersion, et par ses différents modes d'existence, le jeu vidéo promet donc une expérience interactive capable de favoriser l'acquisitions de savoirs et de compétences. Si ces acquisitions font l'objet de nombreux débats dans les

---

<sup>16</sup> Le design satisfaisant cherche à créer des solutions qui répondent pleinement aux besoins des utilisateurs, en tenant compte de l'utilité, de l'ergonomie, de l'esthétique, de la durabilité, de l'adaptabilité et de la satisfaction des utilisateurs.

<sup>17</sup> Le terme "industrie culturelle" appartient au vocabulaire courant de la recherche en philosophie de l'art, en sociologie de la culture et des médias ou en sciences de la communication. Il décrit le fonctionnement spécifique des industries dans le domaine de l'audiovisuel, de la musique ou du numérique. Cet usage, étendu au domaine de la recherche, dissimule toutefois une histoire conceptuelle plus tortueuse, à laquelle les travaux de Theodor W. Adorno (1903-1969) et de ses collègues de l'Institut *für Sozialforschung* (IfS) ont contribué de manière déterminante. Le terme d'industrie culturelle fut, en effet, proposé tout d'abord par Walter Benjamin puis adopté par Theodor W. Adorno et Max Horkheimer dans leur ouvrage, *La dialectique de la raison*, en 1944. Si l'idée d'un processus de commercialisation et d'industrialisation dans le domaine de l'art et de la culture était déjà véhiculée depuis le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle par certains auteurs (dont entre autres Sainte-Beuve, 1892), il faut mettre à l'actif des chercheurs et philosophes francfortois de lui avoir donné une véritable profondeur théorique.

communautés de pédagogues, il est indéniable que l'objet vidéoludique a su aujourd'hui trouver sa place dans les institutions muséales.

Considérons, en conséquence, le jeu vidéo comme une œuvre à part entière avec un auteur sujet et son inconscient culturel<sup>18</sup>. Un divertissement, si léger soit-il en apparence, a été conçu par des créateurs traversés d'inconscients culturels qu'il convient de questionner.

Disposant d'une "licence poétique<sup>19</sup>" propre à tous les médiums artistiques, le concepteur, par l'intermédiaire de sa création vidéoludique, véhicule des messages et des idéologies, de façon consciente ou non consciente à destination des usagers. Ces libertés sont d'autant plus grandes que le jeu vidéo est considéré comme un divertissement et n'est théoriquement pas assujéti à une esthétique réaliste ou vraisemblable. Dès lors que l'univers proposé lui paraît cohérent, l'usager est prêt à tout accepter. De fait, il se trouve directement confronté à la vision de l'auteur, lequel est un sujet culturel transindividuel<sup>20</sup>. Cette vision "s'organise autour d'un élément dominant qui restera potentiellement dominant jusqu'à ce qu'intervienne une altération significative de l'infrastructure ou, plus exactement, jusqu'à ce que celle-ci soit répercutée dans le champ discursif et plus largement dans le champ culturel" (Cros, 2005). Une proposition qui, sauf "altération significative", véhicule le courant dominant.

Le divertissement, terme issu du latin *divertere* "action de détourner de", est défini par Pascal dans ses *Pensées*<sup>21</sup> comme étant le moyen, pour l'homme, de tromper la solitude qui le renverrait à sa condition misérable. Selon lui, l'homme est un être mortel, faible, soumis à de multiples passions et privé de sa seule véritable consolation, son rapport à Dieu. Il ne peut pas être heureux dans le repos et l'inaction. En 1670, il écrivait :

---

<sup>18</sup> La sociocritique met en résonance l'inconscient d'une société avec ses productions artistiques et culturelles en étudiant ses processus de transcription. Edmond Cros, également co-fondateur de cette méthodologie, estime qu'au-delà du concept de sociocritique, se trouvent le cadre institutionnel et l'agent de l'Histoire : le Sujet culturel. Pour ce théoricien, le nœud de la lecture sociocritique devrait être le Sujet culturel, dans la mesure où le texte ne peut être conçu qu'à partir de ce dernier.

<sup>19</sup> La licence poétique est une série de libertés prises par un poète avec sa langue.

<sup>20</sup> Notion forgée par Lucien Goldmann et qui appelle le concept de "non-conscient", lequel se différencie de l'inconscient par l'absence de refoulement.

<sup>21</sup> Pascal, [et al.], 1896, *Pensées : dans leur texte authentique et selon l'ordre voulu par l'auteur*. Précédés de *Documents sur sa vie et Suivies de Ses principaux opuscules*

Rien n'est si insupportable à l'homme, que d'être dans un plein repos, sans passion, sans affaire, sans divertissement, sans application. Il sent alors son néant, son abandon, son insuffisance, sa dépendance, son impuissance, son vide. Incontinent il sortira du fond de son âme l'ennui, la noirceur, la tristesse, le chagrin, le dépit, le désespoir.

Le philosophe soulignait également toute l'ambivalence de la notion: il distingue dans le détail un bon et un mauvais divertissement : "La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement et cependant c'est la plus grande de nos misères"<sup>22</sup>. Le divertissement a en effet une part de fonction réelle, celle de préserver momentanément l'homme du désespoir auquel il est voué, en le soustrayant de sa conscience. Ce mécanisme permet d'assurer un certain confort psychologique à l'individu, mais il a cependant un effet pervers : le divertissement a fortement tendance à monopoliser l'ensemble des activités humaines. Or, pour Pascal, l'homme qui se surinvestit dans ce qui n'est qu'un jeu passe à côté du véritable sens de son passage sur Terre. Ainsi, le concepteur créé pour divertir, permettre d'oublier les turpitudes d'un présent inconfortable coincé entre un passé nostalgique et un avenir anxiogène. Cette oasis provisoire imaginée par autrui vient s'opposer à une société du déplaisir, bien réelle, qui demande des efforts continuels et qui est loin d'être toujours gratifiante.

### 7.1 L'élaboration d'un serious game sur l'archéologie : Simulex Archéo (2013)

Un *serious game* est un jeu vidéo ou un jeu informatique dont l'objectif principal est d'enseigner, de former, de sensibiliser ou de communiquer des messages sérieux, souvent dans des domaines tels que l'éducation, la santé, la gestion d'entreprise, la sécurité, ou la sensibilisation sociale. Contrairement aux jeux de divertissement traditionnels dont le but principal est l'amusement ou le divertissement, les *serious games* sont conçus pour avoir un objectif utilitaire ou éducatif.

À titre d'exemple, revenons sur le développement du jeu vidéo "Simulex Archéo" qui, dans sa phase de test d'usages s'est révélé trop sérieux et ennuyeux pour le public. Ce *serious game* ayant pour objectif d'expliquer le métier d'archéologue. Ce

---

<sup>22</sup> *Ibid.* Éditions de Port-Royal: Chap. XXVI - *Misère de l'homme* : 1669 et janv. 1670 p. 216-217 / 1678 n° 3 p. 210-211

projet mis en place en 2013 et porté par l'archéologue Séverine Sanz<sup>23</sup>, visait à créer un simulateur archéologique grand public, véritable interface d'autoapprentissage, incitant à construire un parcours-découverte personnalisé dans les contenus numériques de la recherche archéologique en accès libre, dans un environnement collaboratif.

L'application simule la chaîne opératoire de la recherche archéologique : en se confrontant à des "terrains virtuels", l'utilisateur devait acquérir une compétence et une meilleure compréhension de l'archéologie ainsi que des connaissances sur les sociétés étudiées. Des profils représentent les métiers qui collaborent sur un chantier archéologique.



Figure 11: Capture d'écran du prototype du jeu Simulex Archéo  
(Cervellin, 2013)

<sup>23</sup> Séverine Sanz, Archéologie des Sociétés Méditerranéennes, UMR5140. Le "simulateur d'archéologie" *Simulex'Archéo* est le fruit d'une collaboration entre cinq partenaires : le laboratoire Archéologie des Sociétés Méditerranéennes (équipe Préhistoire et Protohistoire Méditerranéenne, Montpellier-Lattes), la MSH Maison de l'Orient et de la Méditerranée (USR MOM, Lyon), le musée H.-Prades-site archéologique de Lattara et le laboratoire IRIEC/ECART (EA 740, UFR Lettres, Arts plastiques de l'UPV Montpellier 3), avec la participation de la Région Languedoc-Roussillon-Musée régional de la Narbonne antique.

Le développement de ce projet s'est heurté au "piège de la simulation". Quand les tests d'usages ont été mis en place auprès des joueurs, le résultat a été sans appel. La mécanique de jeu consistant à déposer une demande de fouille à la DRAC<sup>24</sup> et d'attendre trente jours pour avoir l'autorisation de fouiller en est un parfait exemple. Il faut attendre trop longtemps en cours de jeu et le joueur s'ennuie. Bien loin de l'image d'Epinal véhiculée par Indiana Jones, le souci de simulation de la réalité du métier d'archéologue fait de ce jeu une expérience trop fastidieuse pour les non spécialistes, sans pour autant parvenir à un niveau de réalisme permettant de satisfaire les spécialistes. Pour autant, les spécialistes nous ont affirmé qu'il faut parfois attendre un délai beaucoup plus long pour avoir cette autorisation dans la vraie vie. Trop de réalisme tue le "rêve" ou l'image que l'on se fait de l'archéologie. Encore aujourd'hui, dans le cadre d'un jeu vidéo "sérieux", il est difficile de s'affranchir du mythe d'*Indiana Jones* et de l'imaginaire collectif qu'il génère. Les films que même les archéologues professionnels revoient avec plaisir alors que la représentation du métier est à des années-lumière de leur quotidien.

## 7.2 *La Faille* (2017)

"*La Faille*" est un autre jeu qui, bien qu'étant "presque sérieux", témoigne d'un autre résultat et a réussi à jouer son rôle dans la valorisation du patrimoine. Il a été élaboré en collaboration avec Dominique Ganibenc, historien de l'art et le dessinateur Alain "Gaston" Rémy<sup>25</sup>.

Le jeu propose de découvrir l'un des joyaux du patrimoine médiéval montpelliérain : la Cathédrale Saint-Pierre. Piégé dans une faille temporelle, les joueurs doivent récolter des indices et venir à bout des énigmes du temps pour réintégrer leur époque. Ils utilisent leurs trouvailles à bon escient et dialoguent avec un compagnon afin de percer les mystères de cet ancien monastère. Les joueurs partent à la découverte du lieu et de son histoire à travers des faits réels et des anecdotes historiques romancées.

*La Faille* est un jeu de réflexion, en *Point'n'Click*<sup>26</sup>, dans lequel le joueur est sensibilisé au métier de chercheur de l'Inventaire. Le jeu s'appuie sur des histoires

---

<sup>24</sup> Direction Régionale des Affaires Culturelles.

<sup>25</sup> Projet commandité par la Région Occitanie en partenariat avec l'université Paul Valéry Montpellier III.

<sup>26</sup> Le "*Point'n'Click*" (de l'anglais point and click, littéralement "pointer et cliquer") est un genre de jeu vidéo dans lequel le joueur interagit avec l'environnement en utilisant

véhiculées par la tradition orale au fil des siècles et sur des faits historiques avérés par l'archéologie et les archives écrites. Disponible gratuitement sur tablette et smartphone *Android* géolocalisée, le joueur sera amené à poursuivre son exploration en visitant la Cathédrale Saint-Pierre à Montpellier.

Déconnecté du "sérieux" au profit du "*fun*", aucun joueur n'est dérangé par le fait qu'un chevalier médiéval puisse utiliser un *pistolaser* ou qu'un agent secret dégaine un pistolet à vapeur. Le jeu vidéo se situe dans un univers parallèle où tout est permis, la licence poétique qui lui est propre permet toutes les fantaisies. Plus encore, toute tentative de réalisme peut s'avérer contre-productive. L'acronyme WTF (*What The Fuck, "C'est quoi ce bordel !"*), est même utilisé par les joueurs comme typologie de jeux n'entrant dans aucune case et proposant un contenu surprenant et original. L'industrie montre qu'elle a la capacité d'intégrer toute tentative contre-culturelle grâce au medium jeu vidéo, au prétexte d'un divertissement ludique où tout est possible. D'où la comparaison avec l'imagination de l'enfant face à ces jouets mélangés dans le coffre à jouets. Aucune incompatibilité ne peut être perçue, si une poupée Barbie intervient dans un conseil de guerre dans un vaisseau spatial lego, ou si elle s'immisce dans une dispute entre Ken et les Schtroumpfs.

Le parti pris d'une représentation de type bande dessinée "gros nez"<sup>27</sup> a permis de satisfaire les attentes des joueurs et laisser du champ à une narration historique réaliste. Je propose de nommer cette approche : le jeu vidéo "presque sérieux" pour l'opposer au "*serious game*" et ne pas retomber dans le piège de la simulation.

---

principalement la souris. Il explore des décors, collecte des objets, résout des énigmes et fait progresser l'histoire en cliquant sur des éléments à l'écran. Ce type de jeu repose souvent sur la narration et la réflexion plutôt que sur l'action rapide.

<sup>27</sup> Le gros nez est une caractéristique physique assez typique de l'école belge enfantine. Cette caractéristique admet l'auto-parodie. En effet, en bande dessinée, on peut définir une œuvre par son format, son style de dessin et son genre narratif. Il arrive que l'on nomme aussi, de façon à simplifier, un style de dessin par le nom du pays d'origine, ou de ce que l'on appelle communément une "école". Ainsi, en Belgique, lorsque sont apparus, au début des années 1950, des dessins dont les personnages étaient proches de la caricature, on classa ceux-ci dans le style humoristique. Le terme de "gros nez" apparut avec notamment la bande dessinée Astérix ou encore Spirou et Fantasio. Entre eux, certains auteurs adoptèrent le terme d'"école belge" ou "gros nez" pour désigner un style de dessin proche de ce qui se faisait en Belgique, comme Spirou ou Gaston Lagaffe.



Figure 12: Capture d'écran du jeu La Faille (Cervellin 2016)

### 8. L'historien de l'art face au concept du jeu vidéo à visée patrimoniale

Le jeu vidéo est certes, synonyme de réflexes, d'instantanéité et d'éphémère, alors que le patrimoine s'inscrit pour sa part dans le temps long, la rigueur scientifique et la transmission. Le jeu vidéo comme élément de transmission du patrimoine dépasse la réflexion superficielle qui pourrait amener à taxer d'incongrue la fusion entre ces deux éléments en jugeant arbitrairement les caractéristiques de l'un et l'autre, comme contradictoires. Loin d'être antinomique, ce face à face, si l'on accepte l'existence d'une complémentarité, impose l'évidence d'une fusion qui ouvre une nouvelle perspective sur la manière de valoriser et de partager notre héritage culturel.

Les jeux vidéo, créés il y a près de cinquante ans, ont rapidement conquis un public diversifié. Au tournant des années 2000, les musées français ont reconnu leur potentiel comme outils de conservation et de diffusion de la culture patrimoniale. Cette reconnaissance s'est renforcée avec la création d'une mission sur le statut

juridique du jeu vidéo, de prix récompensant les meilleures œuvres, et le projet d'un musée national les concernant<sup>28</sup>.

Le mariage entre jeu vidéo et patrimoine n'est pas seulement une démarche économique, un espace unique de marchandisation, il vise également à une dimension artistico-culturelle. Les jeux vidéo sont devenus des outils au service de diverses activités : de l'éducation aux visites guidées. Des musées, dont le Louvre, ont adopté des consoles portables *New Nintendo 3DS* pour remplacer les audioguides<sup>29</sup>.

Une telle évolution ne peut qu'interpeler les spécialistes du patrimoine, face à cette autre possibilité de transmettre, car il y a là une nouvelle opportunité pour accéder à la connaissance. Ne passons pas sous silence, que travailler en collaboration avec des développeurs et des graphistes pour la création de jeux vidéo à visée patrimoniale est à la fois enrichissant et frustrant. Au service du jeu le référent historique doit faire des concessions et des choix sur ce qui doit être transmis ou pas, afin que l'équilibre entre le concept, le graphisme et la transmission patrimoniale soit trouvé.

Sensibiliser les personnes au patrimoine culturel par ce biais, ne doit pas être boudé par les historiens et les historiens de l'art qui doivent, au contraire, se montrer des partenaires efficaces, apportant leur expertise et veillant à l'authenticité des éléments introduits dans le jeu.

*8.1 Retour d'expérience d'un historien de l'art confronté au médium vidéoludique : Dominique Ganibenc*

Le jeu, inné chez l'individu, a précédé la culture. L'art fut longtemps une manière ludique de s'exprimer. Le jeu n'est pas la panacée du savoir, néanmoins il est un moyen original et plaisant de l'aborder. La participation à un tel projet, alors nouveau dans sa conception, est séduisante parce qu'elle ouvre une nouvelle fenêtre sur la connaissance, en impliquant une autre façon de l'aborder et de la transmettre.

Le but du projet et le choix du lieu où devait se dérouler l'action me conquièrent. Ce serait la Cathédrale Saint-Pierre à Montpellier, édifice religieux que j'avais déjà étudié. Aussitôt je me représentais avec joie cette recherche d'objets appartenant au patrimoine, à travers le lieu vénérable, par l'avatar du joueur.

---

<sup>28</sup> [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2023/11/08/les-musees-du-jeu-video-en-france-une-histoire-entre-enthousiasme-et-echech\\_6199035\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2023/11/08/les-musees-du-jeu-video-en-france-une-histoire-entre-enthousiasme-et-echech_6199035_4408996.html)

<sup>29</sup> <<https://www.louvre.fr/visiter/services-sur-place>>

Ainsi j'ai vu le jeu prendre vie, tout en découvrant la maîtrise du concepteur et le merveilleux graphisme de l'artiste Gaston. Sélectionner les objets à découvrir, leur numérotation dans le déroulement du jeu fut passionnant et, pourquoi ne pas l'avouer, un peu énervant parfois.

Pour un historien de l'art, je l'ai déjà évoqué, l'exercice qui consiste à travailler en équipe avec un concepteur et un graphiste est un vécu à la fois enrichissant et frustrant :

- Enrichissant parce qu'il s'agit d'une expérience nouvelle : la mise au point d'un outil ludique donnant accès à de la connaissance.
- Frustrant, parce que la logique du jeu, les limites imposées à sa réalisation obligent à laisser dans l'ombre des éléments patrimoniaux qui sont primordiaux, essentiels, au regard de l'historien de l'art. Ce qui est important pour un scientifique est parfois complètement hors sol pour le public. Il faut avouer que certaines thématiques sont plus faciles à être appropriées par le public.

À titre d'exemple, lors d'une réunion de travail, il m'a été demandé de présenter les différentes étapes du grand chantier de restauration (1855-1875) menées, sur l'édifice culturel, par l'architecte diocésain Antoine Henri Révoil. Après plus d'une heure de présentation et toute ma force de persuasion, concernant l'importance de l'architecte et ses choix stylistiques, sur la vie du chantier et les procédés constructifs, je me suis retrouvé face à un auditoire qui, au premier abord, me donnait l'impression d'être pas ou peu intéressé. Après diverses questions, dont je n'avais pas toujours les réponses (mes préoccupations n'étant pas les leurs et vice-versa) le processus créatif était au point mort.

Un tant soit peu désespéré et ne sachant plus trop quoi dire un événement historique me revint à l'esprit. La Cathédrale avait servi un temps de dépôt d'armes pendant la Révolution française. De nombreux graffitis révolutionnaires datant de cette époque avaient été recouverts lorsque l'édifice retourna au culte. Cette simple anecdote amènera à la séquence du "mur-puzzle".

C'est à partir de ce moment-là que je compris ce qu'ils attendaient de moi, à savoir la grande histoire mais aussi des anecdotes qui sont rarement mentionnées dans les livres d'Histoire. Retournant aux sources de l'historien (les archives), j'ai dès lors cherché avec attention des faits susceptibles d'alimenter le processus créatif.

Pour faire référence au contenu du jeu *La Faille*, avec les éléments laissés dans l'ombre, il y aurait de quoi développer une, deux, trois suites à ce jeu, et si elles étaient réalisées, demeurerait en moi, même après avoir marchandé auprès du

développeur et du graphiste la présence d'éléments supplémentaires, comme un sentiment d'inachevé.

La conception du programme suppose et exige une entente aussi parfaite que possible entre les membres de l'équipe qui doivent se mettre au service du produit à réaliser. L'équilibre est à trouver entre le concept, le graphisme et la délivrance, autrement dit la transmission de connaissances relevant d'un patrimoine matériel ou immatériel. S'il est de par lui-même, une œuvre à part entière, le jeu vidéo est aussi un merveilleux moyen de communication que l'historien de l'art ne doit pas hésiter à utiliser. Par conséquent, celui-ci ne doit pas craindre de se former à ce nouveau support afin d'être un partenaire indiscutable. Il doit posséder assez de connaissances techniques pour engager un dialogue avec le développeur, comprendre la dynamique de l'aspect créatif et récréatif, afin de pouvoir introduire, sans altération de l'unité d'ensemble, les éléments de connaissance dont l'authenticité est certifiée par ses propres recherches.

En tant que référent historique, lors de sa participation à l'écriture du scénario, il doit demeurer vigilant sur la retranscription de ses renseignements et la véracité du récit proposé. Le jeu vidéo à visée patrimoniale se doit de rester le plus fidèle possible au message qu'il souhaite transmettre, à savoir :

- Éviter tout anachronisme en respectant la chronologie et les événements,
- Contribuer à la connaissance et à la découverte du patrimoine auprès d'un public large et transgénérationnel,
- Développer un discours sur la protection du patrimoine historique, culturel et scientifique.

La construction d'un jeu vidéo à visée patrimoniale peut donc être vue comme une pièce ludo-culturelle à plusieurs actes dans laquelle, j'en suis certain, l'historien de l'art a toute sa place. Le jeu vidéo, avec la rigueur scientifique qui convient, peut contribuer à la connaissance et à la découverte du patrimoine. Vivement intéressés par tout ce qui touche à la médiation les musées et autres équipements culturels, peuvent grâce à ce support diversifier et multiplier leurs offres didactiques. Les possibilités de vulgarisation sont infinies et peuvent prendre plusieurs formes dans un seul et même jeu vidéo. Ainsi, dans *La Faille* il a été rajouté une frise chronologique à la fin de la quête. Le joueur, en la faisant défiler a non seulement accès aux grandes dates liées à l'histoire de la cathédrale, mais il a également la possibilité de les croiser avec celles de la ville de Montpellier et de la Nation.

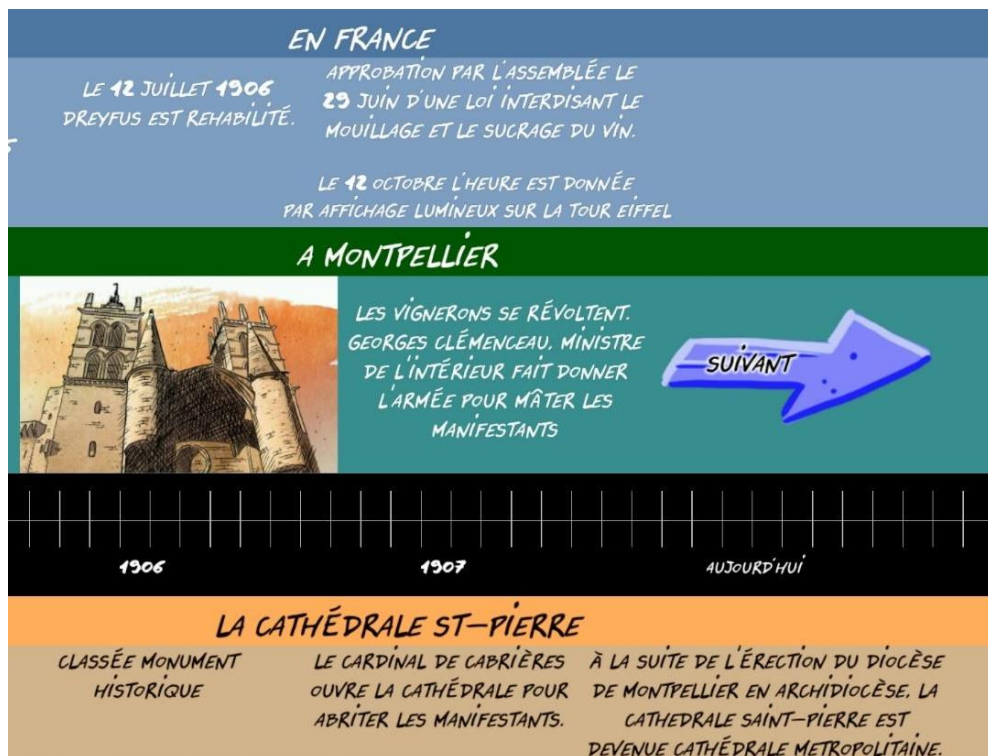


Figure 13: Capture d'écran du jeu La Faille (Cervellin, 2016)

### 9. Éléments de synthèse

La construction d'un jeu vidéo à visée patrimoniale repose donc sur la créativité, le lien avec le passé, la notion de patrimonialisation, l'intention de protection et le lien collectif. Il s'agit d'une pièce ludo-culturelle, offrant une approche novatrice de la transmission du patrimoine. Il apparaît primordial de prendre en compte les attentes de la recherche et celles du grand public. Même si ce travail est assuré par des muséographe l'artiste doit composer avec ces différents horizons d'attentes qui ne se situent pas sur la même temporalité.

L'exactitude des résultats ne doit pas souffrir de consensus sur l'expérience esthétique et des impératifs ludiques. D'autre part, l'exactitude restera toujours un objectif inatteignable, tant la vision du passé passe par le prisme du regard du public et de l'air du temps.

La tentation d'user de solutions logicielles novatrices, telle que l'IA ne doit pour autant pas nous amputer de notre esprit critique quant aux résultats. L'auteur ne peut revendiquer l'*auctorialité* qu'en étant capable d'expliquer son processus poïétique. Déléguer ce processus à un algorithme place délibérément l'œuvre du côté de l'*esthesis* et ampute l'œuvre d'une grande part de son intérêt scientifique.

La modalité du jeu vidéo "presque sérieux" a donc pour vocation de mêler l'expérience ludique et l'apport historique. L'utilisation de jeux vidéo dans les musées peut offrir de nombreux avantages, tant pour les visiteurs que pour les institutions elles-mêmes. Les jeux vidéo peuvent captiver l'attention des visiteurs, en particulier des jeunes générations qui sont habituées à interagir avec la technologie. Cela peut aider à rendre les expositions plus attrayantes et à attirer un public plus large. L'interactivité favorise une meilleure compréhension et une meilleure assimilation des sujets présentés. Les jeux vidéo peuvent en outre fournir aux musées des données précieuses sur le comportement des visiteurs, telles que les sections les plus populaires de l'exposition, le temps passé dans chaque zone.

Il est toujours difficile de tendre vers la satisfaction d'un horizon d'attente d'un consommateur. Les professionnels de la valorisation patrimoniale doivent décider de ce qui est important, séduisant ou compréhensible par le public. Il en demeure toutefois que ce travail de conception de jeu vidéo doit passer par des chercheurs, historiens experts dans leurs domaines, tout autant que des artistes sensibilisés aux enjeux que peuvent revêtir la fabrication de l'imaginaire et la restitution du passé auprès du public.

## 10. Bibliographie

### Ouvrages

Arendt, Hannah (1991) *Eichmann à Jérusalem : Rapport sur la banalité du mal*. Paris : Gallimard.

Aziza, Claude (2008) *Guide de l'Antiquité imaginaire*. Paris : Les Belles Lettres.

Baricco, Alessandro (2014) *Les Barbares. Essai sur la mutation*. Paris : Gallimard.

Bergez, Daniel (2020) *Figurer/signifier. La question du "sens" de l'image, Le texte et la toile*. Paris : Armand Colin.

Bourdieu, Pierre (1979) *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Les Éditions de Minuit.

- Boyer, Elsa (dir.) (2012) *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*. Paris : Bayard.
- Caillois, Roger (1958) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Folio, Collection essai.
- Couray-Bapsolé, Géraldine (2005) *Patrimoine religieux en Languedoc-Roussillon, 1789-1914*. Paris : L'Harmattan.
- Cros, Edmond (2005) *Le sujet culturel : sociocritique et psychanalyse*. Paris, France, 2005, 270 p.
- Deluermoz, Quentin - Singaravélou, Pierre (2016) *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*. Paris : Éditions du Seuil.
- Lalu, Julien (2016) *Le jeu vidéo, un médium qui donne une vision du monde. L'exemple des représentations du passé*. Sarrebruck : Éditions universitaires européennes.
- Marcuse, Herbert (1963) *Eros et civilisation. Contribution à Freud*. Trad. Jean-Guy Nény et Boris Fraenkel. Paris : Collection Arguments.
- Nietzsche, Friedrich (s.d.) *La Généalogie de la morale*. Paris : Flammarion.
- Nougaret, Jean (2005) *Montpellier Monumental, Cahiers du Patrimoine*. Paris : Monum. Éditions du Patrimoine.
- Pascal, Blaise – Périer, Gilberte - Périer, Marguerite [et al.], *Pensées : dans leur texte authentique et selon l'ordre voulu par l'auteur*. Précédés de *Documents sur sa vie et Suivies de Ses principaux opuscules*, éd. Jules Didiot, Paris, France, Société de Saint-Augustin : Desclée, de Brouwer, 1896, 399 p.
- Passeron, René (1989) *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck.
- Despetis, Paul (1934) *La Cathédrale Saint-Pierre de Montpellier*. Nîmes : Larguier.

### *Chapitre d'ouvrage*

- Alvarez, Julian - Djaouti, Damien - Rampnoux, Olivier (2011) 'Typologie des serious games', in Rufat, Samuel - Ter Minassian, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions Théoriques, p. 191.

- Benjamin, Walter (2000) 'Sur le concept d'histoire' [1942], in *Œuvres III* [1972], Paris : Gallimard.
- Jenkins, Henry (2006) 'Game design as narrative architecture', in Wardrip-Fruin, Noah - Harrigan, Pat (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge (MA): The MIT Press, p. 352.
- Marti, Marc (2005) 'Edmond Cros, Le sujet culturel, sociocritique et psychanalyse', in *L'Harmattan*. Paris, 270 p.

*Article de revues*

- Alvarez, Julian - Djaouti, Damien (2008) 'Une taxonomie des Serious Games dédiés au secteur de la santé', *Revue de l'électricité et de l'électronique*, 11, p. 91-102.
- Archeologia (s.d.) 'Les ports antiques de Narbonne', *Archéologia, Revue mensuelle de l'actualité de l'archéologie*, 501, p. 43.
- Baudrillard, Jean (1995) 'Simulacres et simulation, extraits de la revue *Traverses* (1976-1979)'. Paris : Galilée.
- Bergeret, Agnès - Cervellin, Patrice - Vassal, Vivien (2014) 'La chapelle de l'ancien hôpital de Nosseran (Le Cros, Hérault)', *Études Héraultaises*, 44, juillet, p. 53-71.
- Cervellin, Patrice - Commandre, Isabelle, -Martin, Franck (2008) 'L'église et la tour clocher de Neyran à Saint-Gervais-sur-Mare', in Vergnieux, R. - Delevoie, C. (dir.), *Virtual Retrospect*, Bordeaux : Éditions Ausonius, p. 69-77.
- Commandre, Isabelle - Vassal, Vivien - Cervellin, Patrice (2011) 'La forcia de Valros (Valros, Hérault)', *Archéologie Médiévale*, n°41, p. 298.
- Ganibenc, Dominique (2008) 'Un chantier néogothique contrarié : la cathédrale Saint Pierre de Montpellier', *Regards sur le Patrimoine, Les carnets de la recherche*, n°2, Montpellier : Éditions de l'Espérou, p. 77-88.
- Martin, Franck - Commandre, Isabelle - Vassal, Vivien, avec la collab. de Cervellin, P. (s.d.) 'Fragment de la fabrique d'une agglomération médiévale en Rouergue', *Cahiers d'Archéologie Aveyronnaise*, n°24, p. 159.
- Martin, Jean-Clément - Turcot, Laurent (2016) 'Histoire et jeu vidéo', *Écrire l'histoire*, 16, p. 225-230.

Piret, Céline (2015) 'Néandertal, l'éventail des possibles. Une réflexion sur l'image de restitution en archéologie préhistorique', *Notae Prehistoricae*, 35, p. 273-288.

Rabino, Thomas (2013) 'Jeux vidéo et Histoire', *Le Débat*, 177, p. 110-116.

#### *Pages web*

Lalu, Julien (2018) 'L'historien et le jeu-vidéo', *Conserveries mémorielles* [En ligne], n°23, mis en ligne le 10 octobre 2018, <<http://journals.openedition.org/cm/3422> > (consulté le 23 juillet 2025).

Serdane, Thierry - Cervellin, Patrice (2015) *Ma Fac dans la poche*, Colloque international : Apprendre, Transmettre, Innover à et par l'Université, <https://sites.google.com/site/colloqueatiu/> (consulté le 23 juillet 2025).

#### *Mémoires et thèses*

Cervellin, Patrice (s.d.) *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*. Thèse de doctorat, sous la dir. de Valérie Arrault (2019)

Ganibenc, Dominique (2006) *Antoine-Henri Révoil : architecte diocésain en pays héraultais (1822-1906)*, Mémoire de master en Histoire de l'art, sous la dir. de Jean-François Pinchon, 4 vol., juin, 1042 p.

#### *Actes de colloques*

Martin, Franck - Commandré, Isabelle, avec la collab. de Cervellin, Patrice (2010) 'Le castrum de Neyran à Saint-Gervais-sur-Mare (Hérault) : une recherche en cours', in Delestre, X. - Marchesi, H. (dir.), *Archéologie des rivages méditerranéens : 50 ans de recherche*, Actes du colloque d'Arles (Bouches-du-Rhône), 28-30 octobre 2009, Arles, décembre, p. 381-387.

Martin, Franck - Commandré, Isabelle - Vassal, Vivien - Cervellin, Patrice (2013) 'La ville de Saint-Affrique (Aveyron) à la fin du Moyen Âge : vers une autre approche du réseau parcellaire ordonné', in Bouillon, D. (dir.), *Comprendre les paysages urbains*, Actes du 135e Congrès national des sociétés historiques et scientifiques à Neuchâtel (Suisse), Paris : Editions du CTHS, p. 89-102.

### *11. Curriculum vitae*

Patrice Cervellin est artiste créateur de jeux vidéo, chercheur et spécialiste en médiation patrimoniale, Maître de Conférences à l'université Paul Valéry et directeur du département Arts plastiques. Il collabore depuis 2007 avec des institutions comme le CNRS et l'INRAP, réalisant des images de restitution archéologique destinées à la recherche et à la valorisation du patrimoine. Il développe également des jeux vidéo à visée culturelle, mêlant rigueur scientifique et création artistique. Son approche interdisciplinaire interroge les liens entre art, histoire et technologie dans la représentation du passé.

Dominique Ganibenc est historien de l'art, spécialiste du patrimoine architectural religieux. Il a consacré ses recherches à des édifices majeurs comme la cathédrale Saint-Pierre de Montpellier. Impliqué dans des projets de médiation culturelle, il collabore avec artistes et développeurs pour intégrer l'histoire dans des formats innovants comme les jeux vidéo. Son travail allie rigueur scientifique, transmission des savoirs et engagement dans la valorisation du patrimoine.

Isabelle Commandé est archéologue et chercheuse en archéologie médiévale, Maître de Conférences à l'université Paul Valéry, spécialisée dans l'étude des structures bâties et des sites fortifiés. Elle collabore avec des institutions comme l'INRAP et le CNRS, et participe à des projets mêlant recherche scientifique, valorisation du patrimoine et restitution visuelle. Son travail s'inscrit dans une approche interdisciplinaire, en lien étroit avec des artistes et des spécialistes de la médiation pour rendre accessible l'histoire au grand public.

**Periodico semestrale pubblicato dal CNR**

Iscrizione nel Registro della Stampa del Tribunale di Roma n° 183 del 14/12/2017