

Co-commissariat entre un musée et un développeur de jeux vidéo

Interview avec l’Institut du monde arabe et Ubisoft sur l’exposition *Bagdad : redécouvrir Madinat al-Salam, avec Assassin’s Creed® Mirage*

Interview réalisée le 28 Octobre 2024



Éric Delpont diplômé de l’École du Louvre en arts de l’Islam et en muséologie, est en fonction à l’Institut du monde arabe (IMA) depuis 1985. D’abord chargé des productions audiovisuelles (et auteur de programmes) pour le musée et les expositions temporaires, il dirige également l’édition des catalogues d’expositions à partir de 1993. Parallèlement, il assure le commissariat IMA d’expositions patrimoniales. Responsable de la collection d’art islamique depuis 2002, il pilote la refonte du musée de l’Institut (2008-2011) avant d’en devenir le directeur en 2012. À ce titre, il assure la programmation de la galerie réservée aux expositions temporaires au sein des collections permanentes, ainsi que celle des performances et cartes blanches régulièrement données à des plasticiens, designers ou stylistes.

Romain Fasiclé est chef de projets et partenariats culturels chez Ubisoft, une entreprise française leader dans le développement, l’édition et la distribution de jeux vidéo. Il a la charge de la mise en place opérationnelle des différents projets en lien avec les institutions culturelles, les sociétés de production de documentaires TV, le spectacle vivant et le location-based entertainment. Le dénominateur commun de ces activités est la réutilisation des mondes digitaux créés par Ubisoft pour ses jeux vidéo (environnements et nature, villes et cités, personnages et événements historiques, etc.) tels qu’*Assassin’s Creed*, *Far Cry*, *Watch Dogs*, *Ghost Recon*, *The Division* et bien d’autres.

Antonia Ivo est diplômée d’un bachelor en Arts libéraux avec une spécialisation en littérature anglaise du King’s College de Londres, et d’un Master 2 d’édition de l’Université Sorbonne Paris Nord. Elle a rejoint le Département des publications, de la documentation et des archives de l’ICOM en 2022 et est rédactrice en chef de la revue *Museum International*.

Alice Guillard est diplômée d’un Master 1 et 2 en Littérature comparée, parcours études comparatistes et littératures du monde (Université Paris Cité), et d’un Master 1 en Lettres, métiers de l’édition et de l’audiovisuel (Sorbonne Université Paris IV). Elle a rejoint en février 2023 le Département des publications, de la documentation et des archives du Secrétariat général de l’ICOM en tant que Chargée d’édition.

Le 28 février 2024, le musée de l’Institut du monde arabe (IMA), situé à Paris, a ouvert les portes de son exposition *Bagdad : redécouvrir Madinat al-Salam, avec Assassin’s Creed® Mirage*, co-créée en partenariat avec le développeur de jeux vidéo français Ubisoft. Ce partenariat pour le moins inhabituel entre un musée et un éditeur de jeux vidéo a d’abord été initié dans le cadre du développement du jeu vidéo *Assassin’s Creed Mirage*, treizième jeu de la franchise à succès *Assassin’s Creed*. Le premier jeu de la série, sorti en 2007, a établi les fondations d’une franchise aujourd’hui connue notamment pour l’expérience immersive qu’elle offre à ses joueurs, qui se retrouvent d’un jeu à l’autre propulsés dans des lieux et à des époques différentes. Bien que la trame narrative que suivent les personnages soit fictive, Ubisoft engage au sein des équipes des historiennes et historiens qui travaillent à rendre la trame et les décors aussi authentiques que possible. C’est dans le cadre de la recherche historique menée pour le jeu *Assassin’s Creed Mirage*, qui prend racine dans la Madinat al-Salam (aujourd’hui Bagdad) du IX^e siècle, qu’Ubisoft a contacté l’IMA. Des mois plus tard, l’IMA et Ubisoft ont vu en leur collaboration une opportunité de mettre en lumière la civilisation abbasside et la Bagdad du IX^e siècle à travers les contenus créés pour le jeu. L’idée de cette exposition est alors née.

Cette interview que nous avons réalisée avec Éric Delpont et Romain Fasicialé est dédiée aux différentes étapes de cette collaboration, du développement du jeu à celui de l’exposition présentée à l’IMA, et aux bénéfices qui en découlent. Cette interview a été éditée et condensée.

A.I. & A.G.

Cités millénaires : une première collaboration autour de la réalité virtuelle

Antonia Ivo & Alice Guillard : Avant d’aborder le partenariat qui nous réunit aujourd’hui, peut-être pouvons-nous mentionner que ce n’est pas la première fois que l’IMA et Ubisoft collaborent. Le projet *Cités millénaires. Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul* a été le premier projet commun, n’est-ce pas ? Quel a été l’impact de ce projet (tant pour l’IMA que pour Ubisoft) et quels ont été les retours du public ?

Romain Fasicialé : En 2018, L’IMA et Ubisoft se sont associés dans le cadre de l’exposition *Cités millénaires*, et c’était une première. Pour les besoins de cette exposition, Ubisoft a réalisé une expérience en réalité virtuelle basée sur des travaux de photogrammétrie qu’a réalisé la société Iconem sur six sites archéologiques menacés par les conflits, la guerre, le terrorisme, les crises climatiques, ou simplement l’érosion du temps. Notre objectif était d’offrir, à travers ces expériences, une version réaliste mais aussi émouvante de ces monuments au cours du temps. On l’a fait en insufflant de la vie aux copies digitales des monuments réalisées par Iconem. Ces copies digitales sont par définition inertes, donc ce mandat a été réalisé suite à une demande spécifique d’Iconem à Ubisoft en mécénat de compétences. Ainsi, les visiteurs munis de casques de réalité virtuelle pouvaient déambuler dans ces monuments et avoir l’impression d’y être, grâce non seulement aux saisissantes copies des images d’Iconem, mais aussi grâce aux petits détails insufflés par Ubisoft, comme une légère brise de vent, de la poussière virevoltante, des animaux comme des oiseaux, des chats, et une myriade de bruits et de sons d’ambiance qui insufflent de la vie et de l’émotion dans cette expérience de réalité virtuelle. Ça a été une collaboration importante qui a eu un très gros impact sur Ubisoft, et je pense aussi sur l’IMA. C’est devenu un cas qu’on présente systématiquement lorsque l’on fait des présentations dans des écoles, auprès de professionnels, auprès de réseaux, etc.

Éric Delpont : Cette exposition avait été développée par notre service des expositions. En tant que salariés de l’IMA, on avait eu le privilège de pouvoir accéder à cette expérience à certains créneaux horaires. La difficulté inhérente à la mise en place de casques de réalité virtuelle, était la limite d’accès en nombre de visiteurs à un instant T. Cela pose la question de l’accessibilité au plus grand nombre ; tous les visiteurs de *Cités millénaires*, notamment les jours de grande affluence, n’ont pas nécessairement pu en bénéficier puisque cela impliquait de faire la queue à l’intérieur du parcours de l’exposition, et tous ne sont pas forcément disposés ou disponibles pour le faire. Donc l’offre restait quelque chose d’un peu... je n’aime pas trop le terme... élitiste, en dépit du cycle de réservation qui avait été mis en place pour tenir compte aussi de l’accès à cette découverte.



Fig. 1. Exposition *L'Art d'Assassin's Creed Mirage* à Ubisoft Bordeaux pour le lancement du jeu. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

RF : Pour poursuivre sur ce que dit Éric, je pense qu'il faut aussi préciser que c'était en 2018. Ça fait quelques années et je pense que d'une certaine manière on a été précurseurs dans ces approches d'exposition avec de la VR quand on voit aujourd'hui le succès que ça a sur d'autres expositions. J'ai notamment en tête l'exposition *Paris 1874. Inventer l'impressionnisme*, qui a eu un grand succès et qui était équipée d'une expérience en réalité virtuelle qui a surperformé. La gestion des flux n'est plus la même aujourd'hui qu'en 2018, non seulement parce que les musées ont appris des différentes expériences qui ont eu lieu depuis la fin des années 2010, mais aussi parce que la technologie progresse à une vitesse folle et que l'équipement se réduit au fur et à mesure des années. Aujourd'hui, si on prend pour exemple l'expérience immersive de l'exposition *Impressionnistes*, l'équipement est très léger et le flux que peut faire passer l'organisation est bien supérieur à ce qu'on avait pu faire pour *Cités millénaires*. Comme l'a dit Éric, à l'époque, il y avait un réel problème de flux et il y a effectivement des personnes qui n'ont pas pu profiter de l'expérience. C'est aujourd'hui en train de se régler par la démocratisation de ces technologies, mais il y a quand même toujours des personnes qui ne peuvent pas profiter de l'expérience parce que le succès est tel que les créneaux sont pleins.

ED : C'est vrai qu'après on a accueilli l'exposition *Khéops* qui avait été développée par Emissive avec un équipement déjà plus léger et qui permettait, toujours sur réservation de créneaux, de pouvoir accueillir beaucoup plus de monde. On avait pensé *Cités millénaires* comme une sorte de cabinet de curiosités, donc forcément quelque chose de plus intime puisqu'il ne pouvait y avoir qu'une personne à la fois dans chacun de ces trois lieux en simultané.

Du développement du jeu à l'exposition *Bagdad*

AI & AG : Pouvez-vous s'il vous plaît nous raconter l'origine de ce partenariat, comment est venue l'idée de l'exposition ?

RF : Le partenariat qui a donné lieu à cette exposition remonte à 2022 lors du développement du jeu *Assassin's Creed Mirage* édité par Ubisoft, dont l'action se passe à Bagdad au IX^e siècle, à l'âge d'or de l'Empire abbasside. L'équipe des historiens d'Ubisoft qui travaillait sur le jeu a sollicité l'IMA pour venir au musée en apprendre

plus sur ses collections et ses objets datant de l'ère abbasside. À la suite de cette visite, quatre objets ont été retenus et intégrés au jeu vidéo, l'IMA est ainsi devenu un partenaire muséal officiel d'*Assassin's Creed Mirage*. Pour mettre en avant cette collaboration, on a voulu aller plus loin et cela s'est fait en deux étapes. La première étape a été, à l'occasion de la sortie du jeu le 5 octobre 2023, de faire entrer le monde d'*Assassin's Creed Mirage* dans les collections permanentes du musée de l'IMA. En collaboration avec les équipes d'Éric, nous avons créé un film de plusieurs minutes qui propose une promenade dans la Bagdad abbasside du jeu. Le film est diffusé sur un écran afin de montrer aux visiteurs les principaux sites historiques de Bagdad tels que reconstitués dans *Assassin's Creed Mirage*. Cette vidéo sert donc de support de médiation lors des visites scolaires, par exemple, ou pour les visiteurs lambda qui parcourent la galerie. C'est le moment aussi de s'arrêter sur un écran, sur un contenu qui change un peu, et de voir tout ce qu'on a vu avant dans les vitrines et lu sur les cartels se matérialiser dans cette vidéo. La deuxième étape ensuite ça a été de créer l'exposition *Bagdad*.

ED : Ubisoft avait d'abord approché notre service des Actions éducatives et de la médiation pour l'accès aux collections du musée afin de voir quels objets pourraient trouver leur place dans le jeu et plus particulièrement dans son *Codex*. C'était intéressant, en termes de démarche, que la demande passe par le Service de la médiation plutôt que par le Service des collections. Dans un premier temps, hormis la vidéo de visite de la Bagdad du jeu qui a été installé dans les collections permanentes à l'occasion de la sortie du jeu, on ne pensait pas encore transformer l'essai en une exposition.

L'idée est en réalité venue lors du lancement du jeu qui s'est fait à Bordeaux, puisque ce sont les équipes d'Ubisoft Bordeaux qui ont développé principalement cet opus *Mirage*. Nos amis d'Ubisoft nous ont invité à venir voir l'exposition préparée pour le lancement, qui n'a évidemment pas du tout le même principe ni la même finalité que celle qu'on a décidé ensuite de mettre en place à l'IMA.

RF : Oui, c'était une exposition sur l'art d'*Assassin's Creed Mirage*. Le développement d'un jeu vidéo – à Ubisoft et dans l'industrie du jeu vidéo en général – commence par du dessin qu'on appelle « concept art ». Les artistes d'Ubisoft dessinent sur ordinateur ou sur papier le monde qui va ensuite être codé, digitalisé pour les besoins du jeu. Toute cette production artistique a fait l'objet d'une exposition à Bordeaux à laquelle nous avons invité les équipes de l'IMA, et je dirais que c'est à partir d'octobre ou de novembre 2023 que l'idée de faire une exposition s'est imposée dans nos esprits respectifs.

ED : C'est vrai que finalement, le projet a été développé dans un laps de temps relativement court : l'exposition à Bordeaux a eu lieu début octobre, et quand on est rentrés à Paris, mon idée n'était pas de reprendre en l'état l'exposition de Bordeaux mais de la recentrer sur les étapes du travail accompli pour la restitution de l'urbanisme et de l'architecture de Bagdad. En définitive, l'exposition a été ouverte à la fin du mois de février 2024. Il était prévu qu'elle soit présentée jusqu'au 19 novembre 2024 afin de la maintenir durant la Paris Games Week, puis nous avons décidé de la prolonger jusqu'au 12 janvier 2025. La programmation des expositions temporaires a été revue après l'ajournement de l'exposition *Byblos* en raison du conflit israélo-palestinien qui a impacté le Liban, d'où provenait la quasi-totalité des prêtés.

Aujourd'hui, de nombreuses institutions culturelles s'interrogent sur les modalités d'intégration du jeu vidéo dans leur offre, pour les collections permanentes aussi bien que pour les expositions temporaires. Il y a une dizaine de jours, nous étions invités, moi-même et ma collègue Imane Mostefai (en charge de Service de la médiation et de l'action éducative) à une journée de réflexion sur la gamification de la signalétique dans les musées, organisée par le Département d'histoire de l'art de l'Université de Tours avec l'Association des musées en Centre-Val de Loire. Plusieurs expériences ont été présentées, de l'escape-game « fait maison » à des projets plus ambitieux. Imane m'a alors fait prendre conscience du nombre de groupes qui avaient réservé pour visiter uniquement l'exposition *Bagdad*. Nous en sommes actuellement à plus de 250, ce qui est énorme en termes de visibilité et de retombées – et contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce ne sont pas que des groupes scolaires.

AI : Quels types de groupes ont visité l'exposition ?

ED : Trois types de groupes ont visité l'exposition. Notre service des actions éducatives et de la médiation travaille beaucoup avec ce qu'on appelle le domaine du champ social (les associations). Il y a également eu des



Fig. 2. Exposition *Bagdad : redécouvrir Madinat al-Salam*, avec Assassin's Creed® Mirage. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © Institut du monde arabe

visites de groupes scolaires et des visites de groupes organisées par des associations qui ne sont pas fléchées champ social ou publics empêchés.

AG : Nous nous demandions si le nombre de visiteurs était difficile à quantifier, l'exposition faisant partie des collections permanentes ?

ED : C'est pour cela que je parlais des groupes, pour lesquels il y a des réservations. Pour les visiteurs individuels, c'est beaucoup plus difficile à quantifier de façon précise puisqu'il n'y a pas de billetterie spécifique à l'exposition, c'est la billetterie du musée.

RF : Ce que vous me disiez, Éric, c'était qu'on pouvait très probablement attribuer en grande partie l'augmentation de fréquentation du musée à l'exposition car il n'y a pas d'autre événement au sein des collections permanentes depuis la fin du mois de février, et donc que logiquement on pourrait lui attribuer ces augmentations qui sont peut-être de l'ordre de 20%, c'est ça ?

ED : Oui parce que ce qu'on a souvent observé, c'est que lorsqu'une « grande » exposition patrimoniale ou thématique marche très bien à l'IMA, il y a forcément un report d'une partie du public sur la visite du musée [les collections permanentes]. Or, il se trouve que depuis la clôture de l'exposition *Parfums d'Orient* au printemps dernier, on n'a pas de locomotive, et le musée reste beaucoup plus fréquenté que toutes les expositions réunies que nous présentons depuis. Donc ça montre clairement que cette fréquentation accrue est liée directement à l'exposition *Bagdad*.

Les recherches historiques menées pour le jeu vidéo

AI & AG : La franchise *Assassin's Creed* a toujours eu pour volonté de représenter les périodes historiques de manière fidèle. Comment les recherches historiques sont-elles menées en général ? Faites-vous appeler à des experts, des historiens ? Votre approche a-t-elle évolué au fil du temps et a-t-elle été différente pour *Assassin's Creed Mirage* ?

RF : Je vais commencer par prendre un peu de recul sur la franchise, qui est mondialement connue. Le succès de cette série de jeux, depuis maintenant plus de 15 ans, s'appuie en grande partie sur la reconstitution détaillée et vivante de villes et de monuments, de civilisations et de scènes de la vie quotidienne. Ce travail exigeant de reconstitution permet de proposer une porte d'entrée dans l'histoire à des centaines de millions de joueurs à travers le monde. J'ai bien dit une porte d'entrée dans l'histoire, parce qu'il convient de souligner que les



Fig. 3. Entrée « Céramique et lustre » du Codex Histoire de Bagdad. Courtesy of the Institut du monde arabe and courtesy of the Furusiyya Art Foundation Collection © 2023 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved



Fig. 4. Coupe rubis intégrée dans le Codex Histoire de Bagdad et présentée dans l'exposition Bagdad. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © Institut du monde arabe

jeux *Assassin's Creed* sont des fictions historiques et qu'Ubisoft est avant tout un créateur de jeux vidéo, donc que les mondes qui sont créés sont au service d'une aventure, d'un *gameplay*. Des libertés sont prises par rapport à la réalité, et c'était notamment le cas pour *Assassin's Creed Mirage* car la Bagdad abasside est une ville qui a totalement disparu et sur laquelle il existe peu d'informations.

La recherche est effectivement menée par des historiens et des experts, pour le développement des jeux *Assassin's Creed* comme pour d'autres franchises Ubisoft. Le but, c'est de proposer des reconstitutions qui sont les plus authentiques possible. C'est le mot qu'on utilise : nous recherchons l'*authenticité* mais pas l'*exactitude*. Cette recherche s'est en effet renforcée au fil du temps, puis structurée avec la création d'un département interne dédié composé principalement d'historiennes et d'historiens, mais aussi de géographes. Chacune et chacun ont leur propre spécialité – ils ne peuvent évidemment pas être experts dans tous les domaines – c'est pourquoi nous faisons appel à des spécialistes externes à Ubisoft : des historiens spécialistes d'une époque historique précise, des conseillers académiques, des universitaires, des musées, des institutions culturelles, des géographes, des linguistes, des artistes. On a notamment beaucoup collaboré avec Jean-Claude Golvin par le passé sur d'autres jeux *Assassin's Creed*.

L'approche a été la même pour *Assassin's Creed Mirage* que pour les jeux précédents de la franchise, à la différence, comme je l'ai mentionné, qu'il ne reste plus rien de la Bagdad abasside puisqu'elle a été rasée par les Mongols en 1258. Pour cette raison, il n'y a cette fois pas eu de voyage terrain, même si c'est habituellement ce qu'on fait pour les autres jeux *Assassin's Creed*. Les *field trips*, c'est quand les équipes de production et de recherche se rendent physiquement dans le pays ou la ville qui sert de cadre à un jeu pour s'immerger

totallement dans une culture, pour aller voir les musées et pour consulter des experts en direct. Cela n'a pas pu se faire pour *Assassin's Creed Mirage*, mais de nombreuses autres ressources ont été utilisées. Une large équipe d'experts a été constituée pour les besoins du jeu, avec notamment la Dr Glaire Anderson (experte en arts islamiques), la Dr Vanessa Van Renterghem (spécialiste de Bagdad à l'époque médiévale), et le Dr Ali Olomi (spécialiste de l'histoire islamique). On a évidemment eu l'appui de nos musées partenaires sur le jeu, dont l'IMA – mais aussi le musée Shangri La, le musée David Collection et les collections Khalili – puisque des œuvres et des archives ont été consultées. L'étude de sources écrites a aussi été essentielle ; les travaux de l'orientaliste Guy Le Strange ont, par exemple, été une source importante d'inspiration pour reconstituer Bagdad, de même que de nombreux textes et poèmes médiévaux.

Pour finir, les équipes d'Ubisoft se sont inspirées d'études de vestiges archéologiques de bâtiments de villes et pays voisins construits à la même époque que la Bagdad abbasside. Elles se sont par exemple appuyées sur la ville de Samarra en Irak, sur la mosquée Ibn Touloun en Égypte, mais aussi sur l'architecture arabo-andalouse et l'art mauresque, qu'on retrouve notamment dans le sud de l'Espagne. Le choix de représenter Bagdad avec plusieurs styles architecturaux de plusieurs époques était volontaire – c'était une forme d'hommage à l'art et l'architecture arabes dans leur ensemble.

ED : Jean-Luc Sala, le directeur artistique du studio de Bordeaux, présentait l'avantage d'avoir passé une partie de son enfance non pas en Irak mais en Iran. Ce qui m'a frappé, quand j'ai vu l'exposition à Bordeaux, ça a été la manière dont ont été restituées les lumières, les ambiances et les atmosphères, que j'ai véritablement trouvé très fines par rapport à ce que l'on voit d'habitude. J'ai discuté avec Jean-Luc Sala, qui m'a fait part de son parcours personnel, et finalement que ce soit lui qui ait eu la main sur la direction artistique de cet opus, ça tombait bien, puisque comme le disait Romain il n'y avait pas eu cette possibilité d'aller s'immerger sur place, l'accès en Irak restant malheureusement très limité encore aujourd'hui.

AI & AG : L'IMA est l'une des quatre institutions culturelles partenaires d'Ubisoft pour la réalisation du *Codex Histoire de Bagdad* – le *Codex* étant un menu historique qui apparaît en fonction d'où se promène le personnage et de quels objets il ou elle rencontre dans le jeu. Quatre objets conservés par l'IMA ont été incorporés dans les décors du jeu. Pouvez-vous nous expliquer comment cela a été fait ? Y a-t-il eu un prêt du musée pour que les développeurs puissent travailler sur ces objets ? Les développeurs sont-ils venus au musée pour les observer ? Y a-t-il eu des scans 3D ? Le musée a-t-il eu un droit de regard final sur l'insertion des objets dans le jeu ?

RF : Le *Codex Histoire de Bagdad*, c'est un menu du jeu comparable à une riche base de données (ou une encyclopédie) qui compile et rassemble des informations dûment validées par un collège d'experts, notamment ceux que je mentionnais tout à l'heure.

Il y a au total 66 sujets traités dans le *Codex*, qui sont répartis dans 5 catégories : Arts & Sciences, Croyance & Vie Quotidienne, la Vie au Palais, et Économie & Politique. Ces 66 entrées sont réparties aux quatre coins de Bagdad dans le jeu. Ainsi, les joueurs doivent arpenter les rues et alentours de la ville pour consulter (et « collecter ») ces 66 entrées sur Bagdad et l'Empire abbasside. C'est une sorte de quête annexe.

Pour finir sur la description, chaque sujet du *Codex* est associé à un texte informatif et à une image illustrative. Dans la majorité des cas, ces images illustratives sont des photos d'objets de collections de musées et institutions culturelles. Quatre objets de l'IMA ont été intégrés au *Codex* : le premier objet, une coupe de couleur rubis, illustre le sujet « Céramique et lustres », qui appartient à la catégorie « Économie » du *Codex*. Le deuxième objet est un vase sphéro-conique en terre cuite qui illustre le sujet « Métaux scientifiques » dans la catégorie « Arts et Sciences ». Les deux autres objets sont deux gourdes dites « de pèlerin » en terre cuite, qui illustrent le sujet « Pèlerinage de la Mecque » dans la catégorie « Croyances & Vie Quotidienne ».

Dans un premier temps, nos historiens ont consulté les collections de nombreux musées sur leur sites web respectifs afin de déterminer quels objets seraient intéressants à intégrer dans le jeu. Quand cela était possible, nos historiens se sont rendus directement dans les musées pour regarder les collections de plus près, comme ça a été le cas avec l'Institut du monde arabe. Toutefois, il n'y a eu aucun emprunt ou scan 3D des objets.

Les objets des musées sont intégrés dans le jeu sous forme de photographie en haute définition. Les musées partenaires avaient effectivement un droit de regard sur la manière dont les photographies de leurs objets ont été intégrés dans le jeu.



Fig. 5. Mise en parallèle des métiers de la Bagdad abbasside et des métiers exercés aujourd’hui à Ubisoft Bordeaux.
Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © Institut du monde arabe

ED : Sait-on quelle est la part de joueurs qui explore ce *Codex* ?

RF : Nous ne le savons pas précisément. En revanche, ce qu'on sait, c'est que comme *Assassin's Creed Mirage* est un jeu signature, un hommage à la franchise – un « hors-série » en quelque sorte – il y a beaucoup de joueurs des premiers temps d'*Assassin's Creed* qui y jouent, et ces joueurs-là ont la particularité d'être ce qu'on appelle des « complétionnistes », c'est-à-dire des joueurs qui aiment finir à 100% le jeu. Or, pour finir à 100% le jeu, il faut découvrir les 66 entrées du *Codex*. Cette fonctionnalité a par ailleurs été reprise quasiment telle qu'elle était dans les tous premiers jeux *Assassin's Creed*. Cela suscite une nostalgie chez les joueurs et on sait qu'ils ont apprécié cette fonctionnalité.

Le co-commissariat de l'exposition

AI & AG : Suite à ce travail sur le jeu vidéo *Assassin's Creed Mirage*, vous avez travaillé ensemble sur une exposition sur la ville de Bagdad au IXe siècle. Pouvez-vous nous en dire plus sur cette exposition ? Vous nous avez dit que l'idée est venue en cours de route, comment les équipes d'Ubisoft ont-elles été impliquées dans l'exposition ? Avez-vous participé au choix des objets ? à la conservation ?

ED : Il était clair dès le départ que ce ne serait pas une exposition promotionnelle du jeu, et ça c'était affirmé du côté de l'IMA mais encore plus du côté d'Ubisoft. Ce qui m'intéressait c'était de mettre en avant tout le travail qui avait été fait pour donner une image physique vraisemblable d'une ville complètement disparue et qui, pour les historiens des arts de l'Islam, reste un graal, notamment en raison de son urbanisme circulaire. On ne pouvait pas non plus mettre en avant le jeu puisqu'en théorie il est interdit au moins de 18 ans, et que nous recevons des publics qui sont aussi plus jeunes. Certains se sont parfois demandé pourquoi on ne peut pas jouer à l'intérieur de l'exposition mais ce n'était pas le but. C'est vrai qu'à un moment on s'était posé la question d'intégrer des casques de réalité virtuelle, mais l'espace ne le permettait pas. Cela aurait aussi demandé une gestion du parc matériel qui est un peu compliquée dans le cadre d'une exposition qui est au sein même des collections permanentes du musée – ce n'est pas un espace complètement autonome comme pour une exposition temporaire. Ce qui m'intéressait, c'était de montrer, contrairement à l'exposition de Bordeaux qui présentait des concept arts achevés, toutes les étapes de la réalisation des décors du jeu, depuis les esquisses préparatoires. Peut-être que je me trompe, mais j'ai senti une petite réticence dans un premier temps du côté d'Ubisoft à mettre en avant l'arrière-cuisine, et en même temps, c'est ce qui me semble intéresser les visiteurs.



Fig. 6. Personnage en taille réelle et objets du Codex Histoire de Bagdad. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © Institut du monde arabe

RF : C'était une réticence liée à ce que l'on pourrait montrer ou pas, parce qu'il s'agissait de contenus qu'on ne montre pas souvent, qui ne sont pas publics. Il a donc fallu faire une sélection en collaboration avec l'IMA et les équipes du studio de Bordeaux. Cela nous a permis d'avoir une première section de l'exposition où on découvre Bagdad via le concept art.

ED : Il y a un dialogue entre les esquisses et les concept art qui permet de voir tout le travail mené par les artistes numériques, et parallèlement on a aussi des interviews qui précisent le cadre de cette recréation – c'est-à-dire s'approcher de l'authenticité, mais en se gardant la liberté nécessaire au développement de l'intrigue du jeu lui-même. Cette création n'a jamais prétendu être une restitution archéologique au vrai sens du terme. On n'a pas d'image de l'âge d'or de Bagdad, en revanche on en a quelques récits. Évidemment, les récits sont de tous ordres – des récits d'historiens, de géographes, de voyageurs –, avec souvent une tendance un peu laudative, et néanmoins, je trouve que le travail dans cette tentative de restitution est quand même suffisamment finement fait pour ne pas « tromper les gens sur la marchandise » en quelque sorte.

RF : Comme l'a dit Éric, l'objectif principal de l'exposition, pour l'IMA et pour Ubisoft, était de mettre en lumière une période historique captivante, une zone géographique essentielle et une civilisation brillante pourtant toutes trois méconnues du grand public – en tout cas en France. L'exposition est une introduction à l'Empire abbasside dont l'objectif est d'éveiller l'intérêt et la curiosité des visiteurs, mais aussi de briser des clichés qui sont parfois associés à la civilisation abbasside et à Bagdad.

L'exposition donne aussi un aperçu des différents processus menés par Ubisoft pour recréer la Bagdad du IX^e siècle dans le jeu vidéo – à savoir la recherche historique, la restitution artistique et la création audiovisuelle. On a donc une exposition qui s'articule en trois sections. La première section, qu'entre nous on appelle « Bienvenue à Bagdad », est la contextualisation historique et géographique du sujet. La deuxième section, qu'on appelait « Les cinq piliers de Bagdad », propose un dialogue entre les objets des collections de l'IMA – dont les quatre objets que j'ai cités tout à l'heure – et le contenu *d'Assassin's Creed Mirage* autour de 5 thématiques : la ville ronde, les religions, l'administration et la politique, les arts et la culture, et les sciences et techniques. Enfin, on avait une troisième section qu'on a appelé « De Bagdad à Bordeaux, question de métiers », qui présente un parallèle entre les différents savoir-faire qui ont permis, d'un côté, de faire la gloire de Bagdad pendant des siècles, et de l'autre, de reconstruire une ville disparue dans le cadre d'un jeu vidéo grâce au studio Ubisoft Bordeaux – un parallèle géographique et temporel plutôt intéressant à faire.

ED : Ce qui est bien c'est que le jeu intègre des personnages historiques, et dans la galerie principale de l'exposition, c'est un dialogue permanent entre les personnages historiques, le lieu se rapportant à leur fonction et à leur métier, et les objets patrimoniaux.

Cela permet, quand on est à la tête d'une collection comme celle de l'IMA, c'est-à-dire une collection des civilisations et des cultures du monde arabe qui ne sont pas nécessairement connues du grand public, de donner une incarnation à des objets, autant du point de vue de ceux qui les ont façonnés, que de ceux qui les utilisaient. Je me suis aperçu que l'impact est très fort auprès de nos visiteurs. J'étais impressionné de voir combien d'adolescents lisent tous les cartels des objets, qui leur parlent grâce aux personnages ou au lieu ; et s'ils peuvent en retirer une connaissance ne serait-ce qu'un peu plus aboutie de cette époque et cette civilisation-là, pour nous le pari est gagné. C'est assez compliqué de mettre en valeur ces collections si on ne peut pas les rattacher au vivant, et c'est certainement l'opportunité qu'offre aujourd'hui l'univers très élaboré du jeu ou des restitutions virtuelles, qui permet d'intéresser autrement à ce qui pourrait ne passer que pour des collections d'art décoratif.

RF : Oui, c'est précisément cela le rôle qu'on voulait donner au jeu et aux contenus du jeu qui sont dans l'exposition (concept art, douce sonore, personnages, etc.), qui n'ont pas un but promotionnel mais vraiment un but de médiation : on utilise ces contenus pour aider les visiteurs à imaginer ce à quoi une civilisation aurait pu ressembler à une époque, donc en représentant ses habitants, leur vie quotidienne, leurs vêtements, les langues parlées, l'économie, la nature, les paysages, la faune, la flore, l'architecture, les lieux de pouvoir, de culte et de commerce, etc.

Tout cela rend tangible les objets qui sont présentés, ça leur donne une épaisseur supplémentaire. Comme l'a dit Éric, on a pu observer les visiteurs et il y a une attention décuplée et une envie de comprendre et d'apprendre qui se trouvent augmentées par la présence de ces contenus.

ED : Et puis contrairement à ce qui a pu se faire précédemment, l'apport de l'univers du jeu ne se limite pas à un seul espace de l'exposition, là c'est l'exposition dans sa complétude qui est issue de l'univers visuel du jeu – habillage graphique inclus. On a véritablement un continuum entre contenu et contenant.

AI & AG : Vous avez parlé de la difficulté de savoir quoi montrer et ne pas montrer. Est-ce que vous avez été confrontés à d'autres difficultés pendant la conception de l'exposition ? Ce n'était peut-être pas toujours évident de s'accorder, comme ce sont deux mondes très différents.

ED : Justement, ce sont deux mondes très différents : Ubisoft c'est le monde de l'image, et la grande peur de nos amis était que les images imprimées ne soient pas suffisamment qualitatives comparées au standard écran, qui produit évidemment des images très lumineuses, très précises et très fines. Les fichiers qui nous étaient fournis étaient des méga fichiers mais ils ne permettaient pas nécessairement d'obtenir des images de très grand format dans l'exposition, et les images des personnages historiques ont par exemple été retravaillées par les équipes d'Ubisoft afin qu'on puisse les avoir à l'échelle humaine. Au musée en termes d'exposition, on pense en espaces et en volumes, donc il y avait une interrogation : comment passer de la 2D à la 3D, alors que la 2D fait germer et travailler l'imaginaire des visiteurs ?

RF : Effectivement, on a bâti cette exposition main dans la main avec les équipes de l'IMA et collaboré sur toutes les étapes de création de cette exposition, de la structuration en trois parties à la scénographie, en passant par la sélection des objets et des contenus issus d'*Assassin's Creed Mirage*, la rédaction des cartels, etc. Ce qui était génial c'est qu'à chaque étape on était dans une position où on apprenait énormément sur comment on crée une exposition, tout simplement parce que ce n'est pas notre métier, et cette collaboration a en effet confronté deux mondes qui n'ont pas du tout le même rapport à l'image et à l'objet d'art. C'était passionnant et ça a effectivement créé des situations où il a fallu plus de dialogue, pour bien se comprendre et pour s'aligner sur un but commun. Les difficultés qui en sont ressorties ont finalement mené à des discussions qui ont permis de rendre l'exposition encore meilleure, une exposition qui est un mariage parfait entre le monde de l'IMA et le monde du jeu vidéo, celui d'Ubisoft.

ED : C'est véritablement ce qu'on appelle un co-commissariat. On travaille beaucoup avec des commissaires invités qui ne sont pas forcément des personnalités du monde de l'histoire de l'art mais qui apportent une compétence sur un sujet et qui prennent conscience de ce que signifie incarner un concept avec des œuvres ou des objets au fur et à mesure que le projet d'exposition se développe.

RF : Et puis comme l'a mentionné Éric, je pense que la difficulté principale qu'on a eu dans le développement de l'exposition, c'était l'impression des images. On a dû faire appel à des nouvelles technologies pour augmenter la résolution des images ; on a notamment travaillé avec des outils d'intelligence artificielle pour avoir une impression qualitative – certaines images ont bénéficié de ces technologies. En parallèle, d'autres contenus ont été beaucoup plus faciles à réaliser, je pense notamment aux contenus vidéo. On a produit trois vidéos qui sont intégrées à l'exposition et qui présentent différentes choses. La première vidéo, diffusée sur grand écran, dure 5 minutes et propose aux visiteurs une balade dans les rues de Bagdad, de lieu historique en lieu historique. Il y a une deuxième vidéo sur un second écran qui présente les différents métiers exercés dans le jeu. Une myriade de personnages a été créée pour animer la ville de Bagdad, et ces personnages mènent leur propre vie à côté du joueur. Ils travaillent la poterie, le métal, travaillent dans les champs, en teinture, savonnerie, etc. Ces professions sont représentées dans le jeu et on s'est dit que c'était quelque chose qu'il fallait absolument montrer, donc on a mis cela en avant à la fois dans cette vidéo et via du contenu imprimé. La dernière vidéo est un peu particulière ; il s'agit d'une interview d'une collègue d'Ubisoft Bordeaux qui présente quatre grandes catégories de métiers de l'industrie du jeu vidéo : le concept-art, l'animation, le design et la programmation.

ED : Je trouvais que c'était très important de mettre en parallèle les deux, parce que pour moi on visite un musée d'abord pour se faire plaisir, et si ce plaisir contribue à une curiosité et un complément de savoir utile pour la vie personnelle ou professionnelle du visiteur, alors le musée joue pleinement son rôle. Surtout qu'on a ouvert l'exposition quasiment à la période du début des inscriptions à Parcoursup¹, c'est aussi pour ça que je voulais cette entrée sur tous les métiers d'aujourd'hui parce que quand j'étais gamin, j'aurais rêvé de pouvoir avoir accès à des métiers dont je n'imaginais même pas l'existence.

AI & AG : Dans les quelques minutes qui nous restent, on peut peut-être parler de la volonté qu'a Ubisoft de s'associer au secteur culturel. Cette année, une map² de *Just Dance 2024* a été créée en partenariat avec le Château de Versailles et le Centre national du cinéma et de l'image animée³, nous pouvions ainsi voir les personnages de *Just Dance* danser en costumes d'époque au Château de Versailles. Lors de la Cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques, nous avons également vu courir un personnage ressemblant au personnage *Assassin's Creed* – qui est devenu, entre 2007 et aujourd'hui, un personnage de la pop culture. Le costume de cette personne qui courait les toits avec la flamme olympique découlait de plusieurs inspirations, dont *Assassin's Creed* faisait partie. Est-ce que vous pouvez nous en dire un peu plus sur cette volonté d'investir le champ culturel et événementiel ?

RF : Notre département est dédié à ça, à créer de l'évènement et du partenariat avec le monde de la culture et de l'éducation. Cela passe effectivement en grande partie par des collaborations avec des institutions culturelles comme les musées, mais on travaille également avec d'autres types d'acteurs de la culture. On travaille avec des producteurs sur des documentaires archéologiques et historiques (que vous pouvez voir sur Arte, sur France TV) dans lesquels des images de nos jeux viennent illustrer le propos du documentaire ; c'est finalement un peu la même approche que dans les expositions, c'est-à-dire que le contenu du jeu vient appuyer un propos historique ou éducatif. C'était le cas pour l'exposition Bagdad, c'était aussi le cas pour les projets qu'on a menés avec la British Library à Londres, le musée Ashmolean à Oxford, ou le Musée des arts cycladiques à Athènes. Notre objectif est toujours le même : réutiliser le contenu de nos jeux vidéo, qui peut prendre différentes formes, afin de le mettre au service d'un propos historique, pédagogique et culturel. Cette exposition Bagdad est donc une immense fierté chez Ubisoft car elle incarne un pas en avant considérable dans la coopération avec le monde culturel et événementiel. Dans le futur, on a très envie de renouveler ce genre d'expérience en participant à la conception d'une exposition illustrée à 100% par le contenu de nos jeux. On est aussi de plus en plus intéressés et investis dans l'immersif. Je pense que l'exemple parfait pour évoquer



Fig. 7. Vidéo 'Explorer Bagdad'. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. © Institut du monde arabe

cela est notre partenariat avec Culturespaces, qui a inauguré début 2024 une exposition immersive intitulée *L'Égypte des Pharaons* à l'Atelier des Lumières de Paris et aux Carrières des Lumières des Baux-de-Provence. Dans cette exposition, il y a des extraits vidéos issus d'un de nos jeux, nommé *Assassin's Creed Origins*, dont l'action se passe en Égypte antique. Le mapping vidéo représente ainsi un des axes de développement importants pour notre équipe, au même titre que la réalité virtuelle.

Et pour finir, ce qu'on a vu pendant les Jeux Olympiques était pour nous la récompense suprême, parce que ça vient appuyer tous les efforts qu'on fait pour diffuser les jeux vidéo dans d'autres secteurs – notamment le secteur culturel, et le secteur de l'éducation. C'était une fierté immense de voir cette silhouette inspirée entre autres des héros d'*Assassin's Creed* parce qu'on a vu l'impact culturel de cette franchise, et plus largement d'Ubisoft. En tant que personne qui travaille tous les jours dans ce but-là, c'était formidable.

AI : Et vous, Éric, avez-vous des conseils ou un mot de la fin pour des collègues professionnels de musée qui souhaitent embarquer dans des partenariats similaires ?

ED : Je vais vous faire part de mon expérience personnelle. Quand mes collègues m'ont d'abord parlé d'*Assassin's Creed*, j'avoue que j'avais une réserve parce que dans un premier temps, pour moi, concevoir un jeu faisant référence à une secte, c'était encore associer le monde arabe avec une certaine forme de violence, alors que je n'avais aucune idée des contenus du jeu. Je n'ai pas été le seul à avoir ce premier sentiment en interne à l'IMA.

Ce partenariat a pour moi été véritablement une découverte d'un milieu dont j'ignore absolument tout puisque que je ne suis pas un *gamer*. Contrairement à ce qu'on croit, d'après les chiffres, les joueurs de la population française sont plutôt des personnes de 30, 40, 50 ans, et quasiment autant de femmes que d'hommes. Je n'avais pas du tout cette image-là du public des jeux vidéo.

L'exposition a suscité énormément d'intérêt de la part de collègues notamment allemands et américains, et nous sommes actuellement en contact avec l'Ambassade française en Irak pour que l'exposition soit présentée à Bagdad. D'ailleurs il y a une chose que nous n'avons pas mentionnée jusqu'à maintenant, c'est que l'exposition est bilingue français arabe, et c'est quasiment la première fois qu'on le fait pour une exposition temporaire dans le musée où nous utilisons trois langues (le français, l'arabe et l'anglais) pour les textes d'introduction mais pas pour les cartels d'œuvres, par manque de place, et là c'est véritablement quelque chose qu'on a voulu faire. Je crois même que Romain m'avait dit que dans certaines parties du monde, même quand les populations ne sont pas majoritairement arabophones, ce n'est pas forcément la version anglaise qui est jouée ; les joueurs peuvent avoir recours à la version arabe pour l'immersion.

RF : Oui tout à fait. Il y a beaucoup de témoignages de joueurs qui ont partagé leur expérience en disant qu'ils avaient volontairement choisi de jouer au jeu en langue arabe pour renforcer l'immersion dans Bagdad. On a trouvé ça génial et on s'est dit que c'était incontournable de parvenir à faire une exposition entièrement bilingue en français et en arabe à l'IMA.

Je terminerai juste par dire que c'était un partenariat gagnant-gagnant. L'IMA a bénéficié de l'effet *Assassin's Creed*, dans le sens où même si ce n'est pas une expo promotionnelle, on s'est servi évidemment de l'aura de la franchise en termes de communication et de popularité, notamment chez les jeunes générations, pour faire venir plus de monde et des publics différents. Éric et nous-mêmes on l'a constaté en observant l'entrain incroyable des jeunes générations qui passaient devant la porte, voyaient *Assassin's Creed* marqué et disaient : « Wow, incroyable, il faut absolument qu'on aille la voir ! »

ED : Effectivement, des groupes qui avaient réservé pour une autre activité à l'IMA, en arrivant et en voyant le visuel sur la façade du bâtiment, disaient : « Ah mais nous on veut voir ça ! ». Ce pourquoi ils avaient réservé, ça devenait complètement secondaire, il fallait aller voir l'exposition *Bagdad*. On a constaté que cette exposition a entraîné un public qui jamais n'aurait eu l'idée de passer le seuil d'un musée.

RF : Et du côté d'Ubisoft, le fait même de faire une exposition avec l'IMA est une récompense de tous les efforts qui sont faits par les équipes de recherche, de développement et de production pour essayer de rendre nos mondes les plus authentiques possibles. C'est le tampon d'une institution culturelle très prestigieuse qui vient valider tout ce travail en accueillant dans ses murs une exposition illustrée à 100% par un de nos jeux vidéo. Ce rapport gagnant-gagnant est illustré parfaitement avec des chiffres de fréquentation qui ont été en forte hausse depuis des mois dans le musée, en partie ou en grande partie grâce à cette exposition. Il y a donc aussi un intérêt pour le milieu de la culture à s'associer avec Ubisoft parce que derrière il y a tout simplement un intérêt économique pur et dur qui est bien sûr intéressant pour le partenaire muséal.

ED : Quand j'ai commencé mon parcours professionnel, il était admis que la culture était un domaine qui pouvait être déficitaire, et au fil des ans, il a fallu des opérations à minima blanches, c'est-à-dire dont les recettes couvrent l'investissement. Aujourd'hui, il faut clairement générer des profits, bien que la culture en France ait encore un statut un peu particulier, notamment par rapport aux pays anglo-saxons, qui eux sont complètement dépendants du financement privé. Néanmoins, aujourd'hui on n'envisagerait pas de faire un projet si on n'est pas sûr d'une rentabilité minimum.

Notes de fin

1 Parcoursup est la plateforme nationale française sur laquelle les personnes qui souhaitent s'inscrire en première année d'études supérieures entrent leurs vœux de formation. Cette plateforme est majoritairement utilisée par les élèves de Terminale, qui sont en dernière année de lycée.

2 Dans ce cas précis, une map est un niveau du jeu avec quelques chansons sur lesquelles dansent les personnages dans un décor spécifique.

3 Ce partenariat bénéficie du label des « Olympiades culturelles » qui ont été mises en place par le Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024.

La traduction anglaise de cette interview est disponible sur le site de Routledge : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13500775.2024.2473209>

Les membres de l'ICOM peuvent accéder gratuitement à l'article via leur espace membre. Pour plus d'informations, veuillez contacter publications@icom.museum