

Synthèse atelier UPHA, juin 2025
« Faire vrai : Exposition « Bagdad, redécouvrir Madinat al-Salam » à l'Institut du monde arabe en partenariat avec Ubisoft »

Présentation de l'atelier : Le jeu vidéo ouvre un espace de discussion au-delà du vrai et du faux. La splendeur de la Bagdad abbasside y apparaît entre recreation fidèle et interprétations. L'exposition de l'Institut du monde arabe met en rapport objets des collections et contenu issu du jeu. Le jeu vidéo est-il un outil pédagogiquement utile pour un jeune public qui en maîtrise les codes ?

Intervenants :

Elodie Roblain, Institut du monde arabe

Thierry Noël, historien, Ubisoft

Sarah Akacha et Aude Gérard, mission éducation artistique et culturelle, DGESCO

I- Une exposition inédite qui mêle collections muséales et recreation ludique

- **Quel dispositif de dialogue entre le vrai/faux dans l'exposition ?**

Ont été intégrés dans l'exposition :

- **une sélection de pièces de la collection** qui sont entrées dans le codex avec au-dessus de la vitrine un personnage historique issu du jeu (calife, scientifique-médecin, grand littéraire...)
- **Un film (fly over Bagdad)** qui présente les principaux lieux de la Bagdad abbasside en reprenant les mêmes étapes que le parcours permanent du musée.
- **Une collection de concept art**. Art numérique, fruit du travail du directeur artistique, qui vise à fournir des images de références aux développeurs. **L'évolution des concept art est intéressante de ce travail de recherche d'authenticité.**

- **Quel intérêt pour l'IMA d'une telle association ?**

Le monde des musées est encore réticent à intégrer le jeu. C'est pourquoi c'est le service des actions éducatives et de médiation de l'IMA a été investi dans le commissariat de l'exposition :

- La Bagdad abbasside, cœur de l'âge classique a été entièrement détruite. Il ne reste qu'un monument qui date du 11^e-12^e siècle. **N'importe quelle reconstitution si elle est informée est intéressante.** De nombreuses reconstitutions notamment au 19^e siècle ont essayé de dessiner cette Bagdad et on les retrouve parfois dans les manuels scolaires.
- **La modification du regard sur les objets des collections** présents dans le jeu qui sert la médiation. Par exemple, la coupe rubis, objet exceptionnel n'a pu être faite qu'à Bagdad (techniques du lustre métallique et fixation de pigments rouges qui montrent une maîtrise de la cuisson du cuivre). On fait vivre les objets en les recontextualisant. L'immersion n'est jamais totale car la distanciation temporelle notamment est rendue par l'interprétation et l'espace du musée qui donne à voir l'objet authentique.
- L'exposition a nourri la réflexion entre institutions muséales. Elle a donné lieu à la visite d'autres musées comme le MET mais aussi à une publication dans la revue de l'ICOM. L'exposition va tourner et un dossier pédagogique est en cours de réalisation.

<https://www.imarabe.org/fr/agenda/expositions-musee/bagdad-redécouvrir-madinat-al-salam-avec-assassin-creed-r-mirage>

<https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/10bccOYfe4qKmR7j0RvxOH/assassins-creed-mirage-et-linstitut-du-monde-arabe-sassocient-pour-crer-une-exposition-sur-bagdad>

Intervention Thierry Noël

II- Une exposition qui met en dialogue le vrai et l'authentique

- **Quelles sont les modalités de la reconstitution d'un univers du passé par Ubisoft ?**

Présentation de la licence Assassin's Creed :

- Collection de jeu d'action-aventure née en 2007 qui mêle histoire et pseudo-histoire en opposant les partisans de l'ordre et du libre-arbitre avec des prolongations en transmedia (livre ...).
- Jeu qui se déroule dans des périodes pivots, de changements (Guerre du Péloponnèse, Renaissance, Révolution française, le Londres de la révolution industrielle...).
- Jeu ouvert dans lequel on se promène de façon libre dans un monde ouvert avec tout de même les contraintes du jeu. A la différence du cinéma qui guide le regard (effet caméra), le jeu est obligé de tout montrer (même le dessus des bâtiments si le joueur souhaite l'explorer).

Comment créer des mondes fictifs ?

- Création au sein d'Ubisoft d'une **équipe permanente dédiée au travail de reconstitution** et création de monde vidéoludiques et à la réflexion sur les moyens de le faire, quel que soit le type de jeu, son ton, son ancrage, dans le passé, le présent, le futur, ou son degré de fantaisie ou de fiction. Elle est composée d'historiens, de géographes, d'une cartographe pour alimenter en matériel les créatifs du jeu qui ne connaissent pas toujours les objets historiques.
- **Appel également à une expertise externe. Plus l'exigence d'authenticité est poussée, plus le jeu est libre (on parle de jeu en « monde ouvert »), plus le besoin de documentation et d'expertise est fort.**

Pour la Bagdad abbasside, sollicitation de :

- Raphaël Weyland, Docteur en histoire, spécialiste de la Perse ancienne et du monde iranien
- GlareD. Anderson, Senior Lecturer, Art islamique, University of Edinburgh, Edinburgh College of Art
- **Vanessa Van Renterghem**, Maîtresse de conférence en Histoire du monde arabo-musulman médiéval (INALCO/CERM)
- Ali A. Olomi Assistant Professor, Histoire du Moyen Orient et de l'Islam, Loyola Marymount University

Cependant, il s'agit d'un jeu et non d'un documentaire. Le jeu n'est pas un matériel historique et académique. On y investit de l'émotion sur plusieurs centaines d'heures. **Il faut cependant faire les jeux les plus authentiques possibles** qui respirent le vrai afin que l'immersion fonctionne. **Mais l'authenticité n'est pas l'exactitude.**

- **Quels choix sont mis en œuvre dans la reconstitution de la Bagdad abbasside ?**

Cadre de ville intéressant : **plan circulaire qui permet de définir un espace de jeu** précis, une frontière.

Comment reconstruire ce qui a disparu ? La ville a été rasée en 1258 par l'armée mongole Il faut réfléchir à plusieurs marqueurs :

- **L'architecture**, la culture matérielle sont les premières choses que l'on voit dans un jeu. Attention particulière sur les **matériaux** (pierre, marbre, brique crue...) en s'appuyant sur des exemples à proximité (Samara) **pour faire le plus vrai possible**.
- Les **articulations possibles car le jeu, c'est du déplacement**, ici appui sur le réseau des canaux de Bagdad.
- La question des échanges car Bagdad est un carrefour culturel en connexion avec le monde indo-chinois. **Les marchés constituent un important marqueur d'authenticité** qui permettent d'exposer un aspect de la vie quotidienne.
- **Les savoirs** qui sont un marqueur de caractérisation d'un monde. Il y a eu un choix créatif celui de créer une maison de la sagesse. On sait qu'il y a eu dans la Bagdad abbasside une volonté de concentrer le savoir mais on ne sait pas si un édifice spécifique a existé en tant que tel. Le choix créatif ici a consisté à proposer un bâtiment beau et prestigieux intégrant les grandes inventions (en tirant un peu sur la chronologie).
- **Le quotidien à travers la rue**. Les jeux actuels permettent de multiplier les PNJ (personnages non joueurs) et de proposer des rues vivantes.
- **Les langues** dans une ville cosmopolite montrent les dynamiques sociales et culturelles. A Bagdad se côtoyaient les mondes musulman, chrétien, nestorien, les populations juives et les marchands chinois...

Il y a eu des **choix raisonnés de reconstitution**. Ce qui est visé est l'exactitude et non le vrai. La question des sensibilités actuelles est prise en compte. Un bon choix est un choix rationnel et durable.

- **Quels usages de ces créations de monde vidéo-ludiques hors-jeu ?**
- Reconstitutions uniques qui intéressent les institutions culturelles pour leurs propositions immersives (Grand Palais immersif, Louvre, IMA, Notre-Dame, Library history...).
- Proposition de Discovery tour : petits éléments gratuits sans violence qui donnent à découvrir les mondes créés pour les jeux. Une application est en projet.
- Des articles de spécialistes présentent des thématiques (arts et sciences...) et des objets issus de collections et intégrés dans le codex du jeu et

III- A partir de cette présentation, quels prolongements pédagogiques possibles ?

- Quels leviers, opportunité point d'appui ?

Univers connu des élèves : maîtrise des codes,

Références historiques pertinentes et exploitables

Etudes anglo-saxonnes et françaises nombreuses sur les usages pédagogiques du jeu

Accès via microfolies et musées (IMA, musée du Louvre...)

- Propositions d'activités avec les élèves

Dossier pédagogique en cours d'écriture par l'IMA

Objet pertinent utile pour développer le regard critique des élèves

Problématique possible : *Comment comprendre et analyser un système de représentations d'un univers du passé ?*

Démarche : démarche interdisciplinaire (histoire des arts, histoire, géographie, Langues étrangères, métiers d'art...) et un procédé d'enquête à rebours. Démêler ce que le jeu nous donne à voir pour identifier les systèmes de représentation d'un univers du passé

Supports :

- **planches de concept art de l'exposition**

Planche 1 et 2 (diaporama) : premier jet de la mosquée montre une inspiration d'Inde du Nord (Taj Mahal) et ottomane (forme des minarets). La seconde planche corrige la coupole et les minarets.

Planche 2 et 3 (diaporama) : L'arcature des madrasas a été corrigé grâce aux plans conservés. On est passé d'arcs en plein centre à des arcs brisés.

- **Sources historiques** (plan de Madrasa, photographies du Taj Mahal, d'une mosquée ottomane, extraits texte sur la maison de la sagesse...)
- Extraits de **l'ouvrage de l'orientaliste Guy Le Strange** « Baghdad during the abbasid Caliphate », Londres, 1900. Orientaliste britannique (1854-1933) ; L'équipe artistique d'Ubisoft s'est à son tour appuyé sur l'ouvrage afin de rendre crédible son travail de création.
- Flatphone de l'exposition qui restitue l'ambiance sonore de toutes les langues qu'on pouvait entendre dans la rue. Symbolique plus qu'authentique car on ne sait pas quel arabe, arménien, persan... étaient parlés.

- Quelles démarches et bonnes pratiques transférables ?

Approche des objets des collections présents dans le codex du jeu : usages, techniques (changer le regard des élèves)

S'appuyer sur les discovery tour des jeux qui valorisent monuments et sites historiques : « *Dans ce mode de jeu, il est possible de visiter et d'explorer différents lieux dans un monde ouvert sans à avoir à vivre la violence du jeu de base Il est possible de visiter différentes régions et différents axes spécifiques comme la politique, la religion, des monuments célèbres, la vie quotidienne, les guerres... Des questionnaires sont également mis à disposition des joueurs afin que les joueurs puissent retravailler la matière après leurs découvertes. Pour découvrir les lieux, il faut réaliser différentes visites sous forme de promenades qui font environ une dizaine de minutes* » Wikipédia

Tournée de l'expo à venir : Tourcoing en septembre

- Outils et ressources nécessaires à la mise en œuvre

Version Discovery tour des jeux : <https://www.ubisoft.com/fr-ca/game/assassins-creed/discovery-tour>; Application en cours de développement.

Arts de l'islam <https://sites.lsa.umich.edu/khamseen/>

Équipement non plébiscité par les établissements scolaires (Consoles VR)

- Questions posées par le jeu en contexte pédagogique (Quels freins, obstacles, difficultés, points de vigilance ?)

Savoir-faire référence sans inciter à jouer (vigilance #dépendance, santé mentale des jeunes)

Référence à *Assassin's Creed* :

- Titre à contextualiser car faisant référence à la violence
- Jeu interdit aux moins de 18 ans
- Coût conséquent (peut-on faire la promotion d'un objet payant ?)
- Droit/ Éthique

Pour aller plus loin :

Au Musée du Louvre, à l'occasion de l'exposition Mamlouks 1250-1517 (jusqu'au 28 juillet 2025), le scénario de la bataille d'Aïn Djalout, a été conçu spécialement par les concepteurs du jeu « Age of Empires ». La question de la véracité historique du jeu est posée à travers une médiation e au musée. <https://www.louvre.fr/expositions-et-evenements/expositions/mamlouks/les-mamlouks-dans-les-jeux-video>