



OPEN MUSEUM

JEU VIDÉO

LES STUDIOS **ANKAMA** ET **SPIDERS** S'INVITENT AU MUSÉE



PALAIS BEAUX-ARTS LILLE

DOSSIER DE PRESSE

OPEN MUSEUM JEU VIDÉO

Les studios Ankama et Spiders s'invitent au musée

13 avril - 25 septembre 2023

Sommaire

Communiqué de presse	page 2
Informations pratiques	page 2
À propos d'Ankama	page 3
À propos de Spiders	page 4
Classification des 10 arts	page 5
Le parcours	page 7
Le dico du gamer	page 18
Programmation	page 19

Communiqué de presse

L'Open Museum est une carte blanche qui, chaque printemps, engage une personnalité ou un genre que l'on n'attend pas dans un musée à dialoguer avec les œuvres et les espaces du Palais des Beaux-Arts de Lille.

De la mise en musique des lieux par le groupe AIR (2014) aux trompe-l'œil du dessinateur François Boucq (2022) en passant par le détournement d'œuvres par le collectif Interduck (2015), les facéties de l'auteur de BD Zep (2016) et les inspirations du chef étoilé Alain Passard (2017), l'ambition de ce concept est de permettre au public de (re)découvrir les collections du musée figurant parmi les plus riches de France et même d'Europe, grâce à une nouvelle expérience de visite. Conçu chaque fois spécialement pour le musée en lien avec ses espaces et ses collections, l'Open Museum contribue ainsi à faire du Palais des Beaux-Arts un lieu ouvert à tous les publics.

Cette année, le 8^e Open Museum est consacré à un incontournable : le jeu vidéo. Reconnu comme le 10^e art par le Ministère de la Culture depuis 2006, le "gaming" est en effet devenu une des pratiques culturelles les plus populaires au monde, que ce soit sur téléphone, ordinateur ou console.

C'est à deux spécialistes de la création artistique et numérique en France que le Palais des Beaux-Arts de Lille s'est adressé pour mener à bien ce projet : les studios Ankama (dans le Nord, à Roubaix) et Spiders.

À travers un parcours se déployant sur les trois niveaux du musée, le visiteur sera d'abord invité à une immersion dans l'univers du jeu vidéo, pour ensuite plonger dans les coulisses de la création artistique, avant d'être interrogé sur l'écosystème du milieu du jeu vidéo, et sur la manière dont il reflète notre histoire et met en perspective notre réalité.

Cette conjugaison réjouissante et savante de l'histoire de l'art avec l'univers du jeu vidéo permettra au digital de rencontrer le matériel et inversement, le temps d'une promenade dans un Open Museum immersif et ludique.

Informations pratiques

Open Museum Jeu vidéo

Du 13 avril au 25 septembre 2023

Palais des Beaux-Arts - Place de la République, Lille

Inclus au billet d'entrée (7€/ réduit 4€). GRATUIT POUR TOUS le premier dimanche du mois

Contacts presse

• Palais des Beaux-Arts de Lille

Mathilde Wardavoir | t. +33 (0)3 20 06 78 18

• Agence Observatoire

Vanessa Ravenaux | vanessa@observatoire.fr | t. +33 (0)7 82 46 31 19

À propos d'Ankama

Ankama est une société française indépendante de création, d'édition et de distribution d'œuvres de divertissement à travers le monde. Depuis le succès, en 2004, de son jeu en ligne *DOFUS* (85 millions de comptes créés dans le monde, dont plus de 40 millions en France), Ankama a investi plusieurs domaines d'activité pour devenir un véritable groupe transmédia.

Du jeu vidéo au jeu de plateau, du manga à l'anime, elle contrôle la chaîne de production de ses créations de A à Z. Créatrice d'un vaste univers appelé le "Krosmoz", connue pour ses jeux de rôle en ligne multijoueurs *DOFUS* et *WAKFU* et ses séries animées éponymes, elle réalise aussi des longs métrages d'animation, tels que *DOFUS - Livre I : Julith* ou *Princesse Dragon*.

Animée par la passion et la créativité, Ankama conçoit et développe également les jeux de plateau et de figurines *Krosmaster Arena*, *Monster Slaughter* et *Arkeis* ; les jeux mobiles *Tactile Wars*, *King Tongue*, *Super Nano Blaster* ou encore *DOFUS Touch* ; mais aussi des BD et mangas tels que *Radiant*, *Shangri-La*, *Carbone & Silicium*, *Dans la tête de Sherlock Holmes*, *DOFUS* ou encore *Mutafukaz*.

Selon les principes du transmédia, les équipes d'Ankama créent des univers qu'elles développent en plusieurs histoires, sur différents supports, offrant ainsi à leurs fidèles communautés de joueurs, lecteurs, spectateurs, une expérience narrative immersive et complète sur l'ensemble des plateformes populaires. Avec Ankama, chaque histoire est unique, mais toutes sont connectées.

En 2020, Ankama bat le record européen de financement participatif pour une série animée sur Kickstarter en levant plus d'1,5 million d'euros pour produire la quatrième saison de *WAKFU*. Après la sortie en 2022 d'une nouvelle classe de personnage dans *DOFUS*, les *Forgelances*, Ankama dévoile sa nouvelle série et son nouveau RPG en 2023 : *La Dernière Aventure du Comte Lance Dur* et *WAVEN*, troisième opus de la saga vidéoludique initiée par *DOFUS* et *WAKFU*.

Contact presse >>> Louise Rossignol / louise@lr2s.fr / 06 63 22 90 00

À propos de Spiders

Créé en 2008 et basé à Paris, SPIDERS est un studio de développement de jeux vidéo spécialisé dans la création de jeux de rôle associant étroitement action et narration dans des univers de science-fiction ou de fantasy toujours inédits. Parmi leurs créations, on peut citer *Greedfall*, édité par Focus Home Interactive, sorti en septembre 2019, et qui a reçu un accueil critique unanimement favorable tant de la presse que des joueurs.

SPIDERS a rejoint le groupe Nacon en septembre 2019 et souhaite continuer à explorer les différents genres de jeux de rôle, développant tantôt des jeux plus narratifs tournés vers l'exploration, comme *Greedfall 2* annoncé pour 2024, tantôt des jeux plus actions, comme *Steelrising*, le dernier-né du studio sorti le 8 septembre 2022 qui entraîne les joueurs dans un Paris uchronique aux premiers jours de la révolution et met en scène une capitale terrorisée par Louis XVI et son armée d'automates.

Titres majeurs :

Pour Bigben Interactive/Nacon

Greedfall II: The Dying World – Sortie prévue en 2024 (PC, PlayStation 5, Xbox Series)

Steelrising - 2022 (PC, PlayStation 5, Xbox Series)

Pour Focus Home Interactive

Greedfall - 2019 (PC, PlayStation 4, Xbox One)

The Technomancer - 2016 (PC, PlayStation 4, Xbox One)

Bound by Flame - 2014 (PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360)

Mars: War Logs - 2013 (PC, Xbox 360, PlayStation 3)

Of Orcs and Men - 2012 (PC, Xbox 360, PlayStation 3)

Le Testament de Sherlock Holmes - 2012 (portage sur Xbox 360)

Faery: Legends of Avalon - 2011 (PC, Xbox 360, PlayStation 3)

Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur - 2009 (portage sur Xbox 360)

Contact presse >>> rpnacon@nacon.fr

Classification des 10 arts

1^{er} art : L'architecture

Art de concevoir et d'élever des édifices rapprochant dans certains cas les humains du ciel, l'architecture répond autant à des règles esthétiques que techniques, en tenant compte de la science et de l'environnement.

Dans le jeu vidéo, on la retrouve dans le moindre décor. Intérieure, mais aussi extérieure, l'architecture s'étend souvent au-delà de la création de bâtiments. Lors de la conception d'un jeu, il faut également penser tout l'environnement, naturel ou non, qui les entoure. Elle a alors des atouts de paysagisme et d'urbanisme.

2^e art : La sculpture

Art des formes, des volumes et des corps, la sculpture permet à l'artiste de modeler la matière pour représenter un modèle avec sa part d'imagination.

Pour créer un personnage, un objet ou encore une créature fantastique dans un jeu vidéo en 3 dimensions, l'artiste va assembler des formes ou creuser dans la matière virtuelle pour le modeler en utilisant des logiciels spécialisés. Bien que moins physique, l'exercice est si proche de la sculpture qu'il permet d'imprimer ces créations directement en 3 dimensions, donnant ainsi naissance à des sculptures.

3^e art : Les arts visuels

La peinture et le dessin sont des formes d'art qui flattent principalement le regard. Les croquis, les illustrations, les roughs, les concepts arts restent le point de départ de tout projet vidéoludique. Il faut concevoir et transmettre ses idées, établir une direction artistique, que le jeu soit ensuite réalisé en 3 dimensions ou qu'il reste en 2D. L'art visuel est le support initial de nombreux autres arts contemporains, et le jeu vidéo n'y fait pas exception.

4^e art : La musique

Harmonie des sons et des silences, des rythmes et des fréquences, la musique est l'art de l'émotion et des nuances. C'est sans doute pour cela qu'on la retrouve partout. Surtout dans vos écouteurs.

Dans le jeu vidéo, comme au cinéma, la musique souligne l'émotion, non pas d'une scène, mais d'une cinématique ou d'une phase de gameplay. Elle donne le rythme ou distille une ambiance. Elle y a gagné cependant une spécificité liée à la nature même du jeu vidéo, puisqu'elle a dû devenir interactive pour réagir aux choix et aux actions des joueurs, modifiant ainsi la manière de composer.

5^e art : La littérature

Expression du langage et de la communication, l'écriture a dépassé sa fonction utilitaire pour devenir une littérature protéiforme : poésie, roman, pièce de théâtre et conte sont autant de genres qui entrent en résonance avec votre intériorité.

Comme le dessin, l'écrit est un point de départ et parfois même une finalité. Il faut bien écrire le scénario avant de tourner des scènes et les faire jouer ; penser les quêtes et décrire les boucles de jeu avant de les mettre en œuvre, enfin chaque dialogue, document trouvé dans le jeu, mais aussi texte d'interface a dû être écrit, réfléchi afin d'avoir un style qui reflète celui de l'univers dans lequel on veut vous emmener. Notez que les jeux les plus narratifs requièrent des scénarios plus complexes qu'au cinéma puisqu'ils laissent le choix au joueur des directions à prendre.

6^e art : Les arts de la scène

Le sixième art rassemble et célèbre le spectacle vivant : la présence d'un individu ou d'une troupe sur scène ou dans la rue. Qu'ils jouent, qu'ils dansent, qu'ils jonglent ou qu'ils disparaissent dans une boîte, ils font rêver le public en direct.

Si de nombreux jeux font appel à des comédiens, des cascadeurs et des metteurs en scène pour capturer les mouvements de certaines séquences - c'est la motion capture que l'on retrouve aussi au cinéma - ou que des acteurs sont toujours requis pour donner une voix et un

caractère aux personnages de jeu, ce n'est pas une expérience que les joueurs vont pouvoir revivre en direct.

Pour autant, le jeu vidéo donne aussi lieu à des spectacles vivants lors de conventions. Par exemple, quand deux cosplayers montent sur scène, vêtus comme leurs héros, pour simuler un combat.

7^e art : Le cinéma

Empruntant à la littérature, à la photographie ou au dessin, au spectacle vivant et à la musique, ses récits de fiction ou documentaires prennent vie lorsqu'ils sont projetés sur la toile.

Nous avons déjà évoqué la motion capture et le scénario comme point commun entre les arts de la scène, le cinéma et le jeu vidéo. Les cinématiques ou encore les trailers sont eux directement en lien avec le cinéma, comme le nom l'indique ! En effet, on y retrouve la mise en scène, le choix des cadrages, la musique épique, le jeu des comédiens, parfois même... d'acteurs de cinéma ! Ces deux arts, qui reposent l'un et l'autre sur d'autres arts, n'hésitent pas à s'emprunter également l'un à l'autre.

8^e art : Les arts médiatiques

Transmis par le son, voire l'image, les arts médiatiques rassemblent notamment la radio et la télévision. Ils sont parfois appelés arts numériques pour englober les nouveaux médias.

Inhérent à la télévision depuis les premières consoles, le jeu vidéo s'exprime aussi sur d'autres médias : ordinateurs, tablettes, smartphones, casques de réalité virtuelle.

Au-delà des appareils et de la technologie, il faut parler des plateformes comme "Twitch", descendant de la radio, de la télévision et du tchat, qui permettent au jeu vidéo de dépasser ses frontières.

9^e art : La bande dessinée

Alliance des mots et des images dans des cases et des bulles, tantôt super-héroïque, tantôt super-réaliste, la bande dessinée s'accommode selon son pays, en racontant autant dans ses cases que dans ses ellipses. De là à dire qu'elle crée des icônes...

Si l'on cherche un rapport entre la BD et le JV, on retombe très vite sur le dessin, le découpage, le *storyboard* et les dialogues. On pourrait aussi simplement parler de toutes les adaptations de comics, mangas et BD franco-belges sur cartouches, DVD et CD-Rom.

Mais il existe aussi le *cel shading* : une technique de rendu 3D qui confère à l'esthétique d'un jeu un aspect "cartoon", qui le rapproche du dessin animé et de la bande dessinée en renforçant notamment les contours.

10^e art : Le jeu vidéo

Il est aisé de constater que le jeu vidéo pioche abondamment dans les neuf arts qui le précèdent pour tenter de proposer une expérience unique et complète à son joueur, lecteur, auditeur, spectateur.

En 2D comme en 3D, n'y a-t-il pas d'architecture dans ses décors ? De dessin, de peinture, de sculpture derrière chacune de ses armures et créatures ? Ses musiques ne sont-elles pas jouées par de grands orchestres, parfois reprises à travers le monde ?

Mais le jeu vidéo a aussi sa particularité : l'interactivité. Ses témoins ne sont plus de simples spectateurs, ils contribuent activement à l'œuvre. Pas seulement par l'imaginaire, l'immersion ou la pression sur un bouton "play" : leurs actions en jeu les mènent au but ou non, à la victoire ou à la défaite, au pied du classement ou au sommet.

Cap sur l'Open Museum Jeu Vidéo !

Le parcours

Les studios Ankama et Spiders proposent de vous lancer dans une quête vidéoludique au Palais des Beaux-Arts de Lille. Détournements et surtout amusements se sont glissés un peu partout dans les salles. Les trois étages du musée sont le décor d'un jeu en lien avec les collections. Votre quête démarre ici !

Au centre de l'atrium, la rotonde immerge le public dans la projection immersive d'une scène à 360° et présente les inspirations croisées des arts et des jeux vidéo.

Dans la galerie d'accueil, un portail vous conduit vers le monde parallèle où les personnages des jeux des studios Ankama et Spiders côtoient tableaux, sculptures et autres chefs-d'œuvre.

Au sous-sol, l'imagerie du Moyen Âge et de la Renaissance se retrouve dans les créatures ainsi que dans les équipements, les armes et les trésors tant convoités. La salle des plans-reliefs se transforme en théâtre du "level design", qui participe à rendre crédible le monde fantastiques des jeux et leur univers vraisemblable.

À l'étage, c'est tout l'écosystème du jeu vidéo qui se dévoile sous vos yeux, du rôle des créateurs de contenus à l'esprit de compétition des tournois e-sport, en passant par la projection illusionniste d'une séquence de jeu en surplomb de l'atrium et la mise en abîme d'une salle de peintures...

Ainsi, les œuvres du musée se parent sous le prisme de l'Open Museum Jeu Vidéo d'une seconde lecture : appréciez-les en soi et dans le nouveau rôle qu'elles jouent dans l'histoire que Spiders et Ankama ont voulu raconter.

ATRIUM | Niveau 0

Projection 360°



Place au voyage... Entrez dans le jeu et retrouvez-vous ailleurs, sur la place haute de la belle ville de Sérène, une cité virtuelle qui puise pourtant son inspiration tant dans l'architecture que dans la peinture du 17^e siècle jusque dans sa lumière oblique, ses ciels chargés et ses teintes ocres qui évoquent les paysages flamands si souvent représentés. Découvrez ses dômes et ses ruelles tortueuses et tournez-vous vers le large où se distinguent les mâts dressés des caravelles prêtes à lever l'ancre vers un nouveau monde : l'île étrange de *Teer Fradee*.

Le jeu vidéo s'invite jusque dans les Gigapixels du musée !



En accès libre dans l'atrium, l'espace Gigapixels est un dispositif numérique qui propose une navigation interactive dans des chefs-d'œuvre photographiés en ultra haute définition.

Pendant l'Open Museum Jeu Vidéo, les studios Ankama et Spiders y ont glissé de quoi vous permettre de plonger dans leurs univers. Immergez-vous dans leurs mondes fantastiques grâce à quelques exemples choisis, dans lesquels vous pourrez voyager, zoomer, faire une pause, lire, découvrir, revenir en arrière et, pourquoi pas, rêver.

Explorez la carte du "Paris Uchronique" imaginé par Spiders qui s'inscrit dans la longue lignée de la cartographie historique, nourrie par l'incroyable plan de "Turgot" réalisé par Louis Bretez ou par la grande carte topographique des Cassini. À travers chaque détail, comme sur une carte au trésor, vous découvrirez les différents quartiers de la ville qui sont autant de niveaux de jeu à parcourir et de secrets à dévoiler... Mais cette carte ornée révèle également une des mécaniques du jeu terriblement utile : les "vestales", à la fois point de sauvegarde et établi de reconstruction pour notre héroïne, Aegis. Il vous faudra les reconnaître et les activer tout au long de votre parcours dans le jeu afin d'y être reconstruite si vous veniez à perdre un combat.

Avez-vous déjà chassé le dragon ? Et plus précisément, leurs œufs... ?

C'est ce que font tous les joueurs-aventuriers du Monde des Douze dans *DOFUS* !

À travers une illustration réalisée par Xa, enrichie d'informations et d'anecdotes, Ankama vous présente les composantes essentielles de son univers, commun à ses jeux *DOFUS*, *WAKFU* et *WAVEN*. Admirez les poses charismatiques de nos héros, prêts à en découdre pour protéger leur butin face à une horde de monstres sans scrupule ! Découvrez les classes de personnages, les mobs, les armes, les montures, les familiers et... les kamas ! Voyagez dans l'image en quête du moindre détail... Ce n'est que le prologue de votre exploration vidéoludique.

GALERIE D'ENTRÉE | Niveau 0



Level 1 - Le portail

Ô visiteur imprudent, promeneuse téméraire et autres passagers clandestins !

En franchissant ce portail, vous vous exposez à un voyage sensoriel et mental unique. Ce que vous allez voir risque de secouer vos neurones, provoquer des interrogations, peut-être même... susciter quelques frissons. Si ses zones de turbulence sont imprévisibles, ce périple a été imaginé pour être des plus agréables. Appréciez les œuvres que vous allez découvrir et laissez-vous porter par l'environnement vidéoludique qui les enrobe : il est là pour leur donner deux nouvelles couleurs, celles d'Ankama et de Spiders.

Bon vol ! Belle expérience !

GALERIE DES SCULPTURES | Niveau 0




Level 2 - Choisissez votre personnage

Vous entrez dans la galerie des sculptures. Les statues se dressent comme autant de présences immortelles et impressionnantes. Grâce à votre regard, elles palpitent, la pierre devient vivante.

L'identification est primordiale dans les arts. Elle éveille notre empathie et permet de nous glisser dans la peau d'un héros du futur ou d'une déesse antique, d'un martyr ou d'un meurtrier, d'une sauveuse ou d'une suiveuse. Les récompenses, les objets, les équipements que vous obtiendrez au cours de votre épopée vous permettront de faire évoluer votre personnage comme vous le souhaitez.

Étape récurrente du jeu vidéo, la sélection de votre personnage est aussi votre premier acte d'engagement : durant cette aventure, vous serez cette entité, cet individu, cette créature, peut-être même, ce vilain. Dans le jeu vidéo, vous ne vous mettez pas seulement à la place de celui ou celle dont on vous narre les prouesses, vous jouez son rôle. Vous l'incarnez.

 *Mapping associant personnages d'Ankama et statues des collections*

ROTONDE FRÉMIET | Niveau 0


Level 3 - Première rencontre avec un PNJ



Le roman a ses personnages secondaires, le cinéma ses figurants, le jeu vidéo a quant à lui ses personnages non joueurs (ou PNJ). Les PNJ existent aussi dans les œuvres d'art. Leur rôle de faire-valoir contribue par leur présence ou par leur action à magnifier la figure principale comme dans le gaming. Regardez le petit griffon que le chevalier errant vient de capturer : c'est lui qui permet de comprendre la traque du soldat de Dieu !

Commandés par le jeu, les personnages non joueurs peuvent autant faire partie du décor et lui donner vie qu'interagir avec le joueur au travers de dialogues prédéfinis. Certains sollicitent votre aide pour des requêtes des plus anecdotiques (ce qu'on appelle des quêtes secondaires), d'autres mènent le récit en vous confiant une mission de la plus haute importance qui fait avancer l'histoire et l'action (les quêtes principales), d'autres encore peuvent vous vendre des objets ou vous acheter vos biens les plus précieux.

Dans tous les cas, ces personnages attirent votre attention comme ils peuvent : en agitant les bras, par un élégant "Youhou !", en montant sur un cheval au galop et en brandissant une épée ou par un insistant " ! " au-dessus de leur tête.

 *Installation autour des "bouftous" de l'univers d'Ankama*

ROTONDE NAPOLÉON | Niveau 0

Level 4 - Des enjeux de plus en plus grands



Le diable est dans les détails. Au fil de votre aventure, tandis que vous progressez en obtenant de l'expérience et des équipements de plus en plus puissants, la difficulté s'accroît. Les PNJ sont de plus en plus charismatiques et les adversaires... de plus en plus impressionnants !


Tout dépend ensuite du monde dans lequel vous évoluez. Si les jeux d'Ankama et de Spiders sont des jeux de rôle, leurs univers et leurs gameplays sont totalement différents.

Dans un jeu Ankama, vous affrontez en vue isométrique et au tour par tour des créatures faussement mignonnes et des individus loufoques : des "bouftous" par exemple – ruminants moutonneux aux funestes molaires – et des boss qui répondent aux doux noms de Dragon Cochon, Chêne Mou ou Xav le Boulanger.

Dans un jeu Spiders, il sera plutôt question de jeu de rôle action et de vue à la troisième personne dans des univers d'Historique-fantasy. Que ce soit, sur une île mystique au siècle des grands navigateurs ou en pleine Révolution française uchronique dans laquelle le roi fou tente de garder le pouvoir grâce à son armée d'automates, la menace

rode et les affrontements seront nombreux, le tout dans un style graphique s'inspirant directement des arts de l'époque.

Les automates qui entourent la statue de Napoléon sont inspirés des chefs-d'œuvre mécaniques alliant le travail de nombreux métiers d'art qui ravissaient les cours d'Europe du 18 e siècle, comme ceux de l'horloger de la reine Marie-Antoinette Peter Kinzing qui travaillait avec l'ébéniste d'art David Roentgen, des inventeurs et créateurs d'automates Jacques Vaucanson et Pierre Jaquet Droz. Si ce n'est que ceux-ci ont été imaginés pour tenir un rôle particulier au-delà de l'émerveillement : certains sont musiciens, d'autres cuisiniers ou encore forgerons, mais tous se révèlent mortels une fois transformés en armes par le roi....

 *Accrochage de personnages de l'univers Spiders*

SALLE DES PLANS-RELIEFS | Niveau -1



Level 5a - Créer un environnement : le level design


Fabriquer un monde cohérent dans le jeu vidéo, c'est imaginer sa topographie, la manière dont la joueuse ou le joueur va se déplacer dans l'espace, les endroits où il ou elle va rencontrer des ennemis ou des alliés et comment il ou elle accède d'une zone à l'autre. C'est ce que l'on appelle le "level design".

Dans les jeux vidéo, qu'ils soient en 2D ou en 3D, les décors qui accueillent le joueur sont aussi pensés comme des espaces réels, et doivent respecter des lois établies pour l'univers dans lequel ils s'insèrent, qu'elles soient réalistes ou non.

Offrir au joueur un monde cohérent lui permet de s'immerger dans le jeu et participe à la suspension consentie d'incrédulité ("willing suspension of disbelief"). Cette notion, abordée pour la première fois par le dramaturge Samuel T. Coleridge, affirme que l'adhésion du public à une fiction dépend de sa capacité à accepter cette fiction comme vraie, afin de mieux ressentir des émotions. Si le joueur sait qu'il vit une simulation, pour qu'il s'y engage vraiment, il doit y croire. Faire comme si c'était pour de vrai.

Chez Ankama, le "Monde des Douze" est un lieu de fantaisie inventé de toutes pièces. Pour autant, ses décors, ses plaines et ses cités s'inspirent de la réalité afin d'être identifiables en un clin d'œil.

Chez Spiders, dans *Steelrising* par exemple, c'est le Paris de la Révolution qui a dû être entièrement recréé avec son Hôtel des Invalides, Notre-Dame, le jardin du Luxembourg ou encore le musée du Louvre.

 *Parallèles entre les plans reliefs et les "maps" des jeux vidéo de Spiders et Ankama*

Level 5b - Les armes et équipements | Niveau -1




Armes et éléments d'équipements occupent une place importante dans de nombreux jeux. À la fois récompense et levier d'amélioration des capacités des personnages, ils se doivent d'être conçus dans la continuité de l'univers tout en répondant à des contraintes techniques strictes.

En effet, les armes étant manipulées par le personnage du joueur ou par les ennemis, et étant donc au cœur de l'interactivité, elles se doivent de respecter les règles établies par les game designers. On leur octroie des scores les rendant plus ou moins dangereuses, des effets particuliers (s'agit-il d'une arme magique ?) et des caractéristiques (à quelle distance tire cet arc ?)

Elles doivent aussi refléter l'état technologique, culturel et social du monde dans lequel elles s'insèrent afin de ne pas briser l'immersion. Enfin, elles doivent également répondre à des contraintes d'animation.

La conception des armes de jeu, si elle peut être relativement fantaisiste, se nourrit pourtant de nombreuses références historiques, de dessins, peinture voire parfois, comme ici, d'armes réelles, d'époque et de cultures différentes. Les épées par exemple, qu'elles soient glaives ou sabre laser sont récurrentes, mais c'est justement leur conception visuelle qui va aider le joueur à comprendre dans quel univers il se trouve, et continuer de parachever la cohérence du monde qu'il découvre.

 *Parallèles entre les armes d'époque exposées et celles des jeux de Spiders*

GALERIE ANTIQUITÉ | Niveau -1



Level 6 - Cabinet de curiosités : Approchez... N'ayez pas peur...

(...) Créer des personnages et créatures, c'est un peu jouer au savant fou et laisser libre cours à son imagination. Pour autant, il faut que la magie opère entre l'histoire, les décors et les êtres que vous allez croiser ou incarner au cours de votre aventure.

Dans cet espace aux allures de cabinet de curiosités, vous avez un aperçu de ce qu'est la création d'un bestiaire : croquis préparatoires, illustrations, concept arts, marionnettes 3D, animation... les étapes sont nombreuses avant que les créations des artistes ne prennent vie.

Le coup de foudre a lieu au moment de la rencontre avec le joueur. Peu importe les étapes qui ont précédé, ce dernier doit se laisser emporter et n'y voir que du feu.

Level 7 - Grand chat ou "Egsregatt" | Niveau -1




Quand il s'agit de concevoir une faune pour un univers fantastique, une faune qui ait l'air naturelle, les *concept artists* vont souvent se nourrir de réel, et créer des hybrides, mêlant différentes espèces existantes dans notre monde, non seulement pour les rendre plus exotiques ou effrayantes, mais également pour répondre aux différents besoins des game designers.

Si cette créature est très proche des grands félins, car nous souhaitons qu'elle soit vive et rapide, que sa dentition évoque les smilodons afin de la rendre plus impressionnante, son déplacement s'apparente plus à celui d'un kangourou. En effet, il était nécessaire qu'elle puisse se déplacer en se tenant sur ses deux pattes arrière tout en étant capable de bonds puissants. C'est ce qui lui donne cette allure si caractéristique.

Pour créer un animal comme celui-ci, les différents artistes qui vont intervenir, depuis la conception jusqu'à l'animation en passant par la modélisation, vont aller chercher des références pour nourrir leur création. Des vidéos de chatons aux différentes représentations des félins dans l'art et dans l'histoire, tout est support à leur inspiration.

**Egsregatt est le nom que les natifs de l'île de Teer Fradee dans le jeu Greedfall donnent à cet animal.*

 *Étapes de la conception graphique et de l'animation d'une créature de Spiders*



Level 8 - Reliquaire et coffres aux trésors

On peut penser qu'un coffre n'est jamais qu'une boîte, quelque chose d'anecdotique, un détail au sein d'un univers de jeu. Pourtant, ces objets en apparence très simples vont demander un travail de conception particulier pour plusieurs raisons. Ils doivent être clairement visibles et identifiables par le joueur car ils représentent la récompense du joueur curieux qui se sera aventuré en dehors des sentiers battus. Pour faire un peu durer le moment de leur ouverture - car il participe à la sensation d'excitation du joueur face à la découverte d'un trésor - il va falloir les animer et suggérer des mécanismes complexes. Enfin bien sûr, comme ils vont être au centre de l'attention du joueur, ils vont devoir nécessairement refléter l'univers du jeu tout entier.

 Étapes de la conception graphique et de l'animation d'un coffre Spiders



Level 9 - Quand les créatures prennent vie | Niveau -1

Quand les créatures sont finalement imaginées, modélisées, animées et sonorisées, les voilà qui prennent vie. Elles quittent alors les mains des artistes et deviennent les outils des *game* et *level designers* qui vont les placer à différents endroits clefs du parcours dans les environnements pour créer des situations de jeu qui doivent toujours se renouveler. Il suffirait alors d'un rien pour qu'elles s'échappent, nous guettent et nous attaquent au détour d'un couloir ou sous la voûte d'un sous-sol.

 Projection



Level 10 - Aquamanile pour un centaure mécanique | Niveau -1

Quand il s'agit de créer des créatures mécaniques, la démarche est différente : on cherche moins à donner l'illusion du réalisme de la créature que son adéquation avec le monde dont elle est issue et l'histoire qu'on cherche à raconter. Cependant, les impératifs liés aux mécaniques de jeu restent centraux. Dans le cas d'un univers de fantaisie historique, les références artistiques de l'époque choisie sont encore plus nécessaires, mais ne se limitent pas toujours au siècle ou au courant sélectionné et vont parfois piocher dans un éventail bien plus large.

En effet, les *concept artists* vont devoir réunir de nombreuses photos pour documenter formes, matières et motifs susceptibles de nourrir leur création et de faciliter le travail de mise en volume effectué ensuite par les modelleurs, constituant des sortes de mosaïques d'images de référence pour chacune de leur création.


 Étapes de la conception graphique et de l'animation d'une créature de jeu vidéo



Level 11 - Saint et "Bishop" pour un échec et mat ! | Niveau -1

Lorsque les mots clefs pour concevoir une créature sont posés, que ses capacités et mode de déplacement ont été imaginés par les *game designers*, la folie s'empare parfois des artistes qui donnent alors naissance à des créatures à l'allure cauchemardesque ou grotesque. Dans *Steelrising*, chaque boss, ces créatures plus imposantes et dangereuses que les autres, faisait référence à une pièce de jeu d'échecs. Celui-ci est un des fous, "bishop" en anglais, et cumule donc les références au personnage religieux auquel il est lié dans l'histoire ainsi qu'à la folie... C'est donc un assemblage improbable de symboles et de formes issues directement de l'art religieux :

statue de saint, orbe crucigère, livre enluminé, qui est venu servir de base à notre évêque mécanique vindicatif.

 *Étapes de la conception graphique et de l'animation d'un "boss" de Spiders*




Level 12a - La plus haute récompense | Niveau -1

Dans le sous-sol du Palais des Beaux-Arts de Lille, les trésors ne manquent pas. Mais des contes de notre enfance aux aventures contemporaines, de la pomme du jardin d'Éden à celle en or de Pâris, des trésors maudits d'Indiana Jones à ceux du Capitaine Sparrow, l'art, la religion et la sagesse populaire s'accordent tous à dire qu'un trésor trop grand apporte toujours son lot de malheur. Et dans un musée, encore plus qu'ailleurs, l'injonction se répète de salle en salle et d'œuvre en œuvre : ON NE TOUCHE PAS !

Il est vrai que les équipes des musées veillent sur les collections comme sur des trésors, leur mission première étant de préserver ces précieux témoignages du passé et de soigner leurs présentations. Des œuvres ont eu la chance de traverser le temps sans trop de dommages, d'autres par contre ont été maltraitées et ont même failli disparaître. L'objectif des musées est de sauvegarder et de partager ces richesses au parcours mouvementé avec le plus grand nombre. Profiter d'une œuvre d'un 15 e siècle comme si elle avait été créée hier est alors la plus belle des récompenses, car c'est le résultat des travaux de multiples experts, des chercheur.e.s aux technicien.ne.s.

Dans les jeux vidéo, les récompenses représentent un enjeu primordial. Elles sont un des fers de lance du *gaming* : sans elles, qu'est-ce qui pousserait les précieux joueurs à revenir encore et encore ? Certes, il y a bien l'histoire et l'issue de l'aventure, qui font partie finalement des récompenses subjectives, mais les objets, les équipements et les trésors sont les enjeux principaux de toute quête. Dans l'univers d'Ankama, il en est un – de trésor – farouchement gardé par une armure possédée. Touchez à ce magot famélique et vous vous exposerez au courroux de Cire Momore !

 *Jeux de lumières et projection du personnage Cire Momore d'Ankama autour de l'armure d'époque*

Level 12b - Comme du papier à musique | Niveau -1




Une fois que vous avez les décors et les personnages. Le récit et le mouvement.

Que la lumière diffuse instaure une ambiance. Quel art pourrait venir parachever votre œuvre ?

Voyez cette armure, imposante, menaçante. Entendez-vous les grincements de ses déplacements ? Pas encore, mais cela ne saurait tarder. La musique et le design sonore sont les étapes suivantes, celles qui insufflent la vie, qui confèrent ce supplément d'âme à la coquille vide qui devient alors personnage. La première est vectrice de sentiments, le second, garant d'une certaine vérité. L'une appelle l'imaginaire, l'autre simule la réalité.

Art de l'émotion, la musique donne le ton, vous aiguille sur la narration. Discrète, elle renforce le mystère d'un lieu, souligne l'intensité d'un dialogue ou révèle ses non-dits. Métronome, elle impose son rythme à une scène ou à une séquence en jeu. Orchestrale, elle porte au plus haut tout ce que vos yeux ne vous disent pas, capable de vous mener au bord des larmes.

Une armure qui garde un trésor. Une âme damnée qui hante l'armure. Un pas grinçant et métallique apporté par le design sonore. Une mélodie entêtante pour lui donner corps. Ainsi est né le personnage d'Ankama qu'on appelle Cire Momore.

 *Bande sonore (de la musique aux bruitages)*

ÉCOLES DU NORD | Niveau 1

Level 13 - Au-delà du jeu...




Plus le temps passe, plus le jeu vidéo dépasse ses frontières. Et plus les joueurs y consacrent du temps ! Depuis plus d'une décennie, les aventures vidéoludiques ne se vivent plus seul(e) ou avec quelques copains dans une chambre, mais avec des communautés entières à travers le monde.

Les modes multijoueurs, en affrontement ou en coopération, renforcés par le tchat et l'usage des casques et micros interposés, ont conquis la planète.

À côté, les réseaux sociaux et les plateformes de streaming ont explosé et permettent aux joueurs de se filmer en train de jouer et d'échanger en même temps. À présent, le joueur peut prendre plaisir et gagner de l'argent en faisant la promotion sur internet de ses jeux préférés. Derrière elle ou lui, une communauté internationale de followers et de fans suit son quotidien et interagit en direct avec lui ou elle grâce aux plateformes de vidéo en direct. C'est un créateur ou une créatrice de contenu.

Cet espace vous plonge dans la chambre type de l'un d'eux ou de l'une d'elle. À la différence que sa passion affichée a été piratée par le musée !

 *Installation*

CABINET FLAMAND | Niveau 1


Level 14 - Expérience de jeu



Les expositions actuelles mélangent les arts et les cultures. Elles sont immersives, interactives, sensorielles. Elles s'accompagnent de multiprojections et de bandes-son. Elles développent les approches pédagogiques et inclusives en vue de toucher tous les publics. Ces nouvelles manières de montrer des œuvres influent sur le regard que l'on porte sur une exposition plus traditionnelle. Les jeux vidéo avaient anticipé cette évolution vers plus d'interactions et de mélanges des genres.

Ici, parmi les cadres, s'est glissé un écran. Vous pouvez y voir un personnage aux habits d'époque évoluer dans une reproduction exacte de cette salle dédiée à la peinture flamande.

Au centre, une borne interactive a été installée afin de vous permettre de le guider, laissant enfin place à l'interactivité qui rend le jeu vidéo si unique. Cette expérience a été créée spécifiquement pour l'exposition comme un nouveau niveau de notre jeu *Greedfall* qui s'est tant inspiré du style des œuvres qui nous entourent. C'est donc à la fois une mise en abyme et un hommage.

 *Installation interactive*

DAVID, BOILLY ET LE NÉOCLASSICISME | Niveau 1




Level 15 - Revisiter l'histoire

Les pièces de cette salle datent de la période des Révolutions qui ont fondé les valeurs et les institutions de la République. Il n'est pas étonnant que les jeux vidéo trouvent l'inspiration dans les œuvres de cette époque car les regarder revient à plonger dans les origines de ce qui domine encore la vie politique d'aujourd'hui, des libertés fondamentales à l'égalité des citoyens devant la loi. Le choix de l'uchronie, soit la réécriture imaginaire de l'Histoire en modifiant des faits réels du passé, revient à questionner l'application quotidienne de ces grands principes : "et si ...". Une conscience critique s'édifie par le jeu, puisant dans l'art sa mise en perspective imaginaire et historique.

L'Histoire est une source d'inspiration inépuisable pour l'art. Événements qui ont tant marqué qu'ils ont façonné notre quotidien, personnalités qui semblent sorties de romans, mais dont les actes ont encore un écho aujourd'hui, sont autant de sujets que la peinture, la sculpture et désormais le jeu vidéo utilisent, réimaginent, interprètent, idéalisent ou caricaturent. La Révolution française de 1789 est non seulement un moment fondateur de notre histoire, mais son impact a largement dépassé nos frontières. Ses images et ses symboles sont encore repris aujourd'hui chaque fois qu'un pays secoue ses chaînes, et cherche à faire tomber les tyrans.

C'est cette éternelle modernité qu'a voulu convoquer *Steelrising* en offrant aux joueurs la possibilité d'apporter leur aide aux figures les plus fameuses de l'époque et de sauver ainsi une révolution menacée par les automates.

 *Impression 3D d'un personnage historique*

PAYSAGE | Niveau 1



Level 16 - Art versus Nature

Reproduire la nature n'est-il pas l'origine même de l'art pictural ? Nombre de courants s'y sont essayés, des classiques aux impressionnistes, en passant par les préraphaélites, oscillant entre ce que l'on voit, ce que l'on ressent et ce que cela nous dit.

Dans le jeu vidéo, s'ajoute à ces considérations celle de modéliser la nature par la technologie, mettant en tension deux pôles qui semblent opposés, le propre de la nature étant que chaque feuille, brin d'herbe, arbre, être vivant est unique, alors que la technologie ne demande qu'à standardiser et à cloner pour optimiser la production.

Entre les deux pôles, quelle que soit la forme, l'artiste exploite les techniques et technologies à sa disposition pour créer son œuvre. Une fois de plus, l'essentiel, au-delà de l'illusion, est d'y faire croire.

 *Projection*



Level 17 - E-sport et compétition

Passion, acharnement, dépassement de soi, spectacle : l'art a toujours partagé de nombreux points communs avec le sport. Dans les deux cas, il est question de lutte, l'une étant peut-être plus mentale et l'autre plus physique. Niveaux, score, enjeux, récompenses, classement : le jeu vidéo avait, dès le départ, tout pour devenir un sport à part entière.

L'esprit de compétition est bien présent dans les milieux de l'art. Les rivalités entre artistes, critiques et collectionneurs parmi les plus célèbres sont celles qui eurent lieu dans les Salons de peintures et de sculptures du 19 e siècle dont sont issues une très grande partie des œuvres de cette salle. Insultes, chantages, trafics d'influence, humiliations, harangues publiques, tout était bon pour minorer ou pour détruire la réputation d'un artiste. Certains tombaient dans la disgrâce et l'indigence d'une vie de bohème qui n'a de romantique que le nom, car le Salon fut pendant longtemps l'unique moyen de se faire connaître et d'obtenir des commandes. Pour sortir de ce jeu de dupes, ceux qui n'étaient pas du goût des "officiels" trouvèrent place dans les Salons des Refusés où se sont distingués Courbet, Manet et Pissaro. Les luttes intestines dans les cercles culturels existent encore aujourd'hui et relèvent du même désir de reconnaissance en vue de gagner sa vie en tant qu'artiste : l'art est toujours une compétition !

Aujourd'hui, les joueurs les plus chevronnés s'affrontent pour remporter la victoire et établir des records. Imaginez le chemin qu'il faut parcourir depuis sa chambre, seul, jusqu'au podium, face à une foule en délire, au moment de soulever la coupe.

N'est-ce pas le but dès que vous allumez votre machine ? Chaque fois que vous revenez jouer ? Gagner.

 *Installation*



Level 18 - Coup d'œil sur la cour d'un palais lointain

Les techniques illusionnistes font partie des effets prisés des artistes depuis la Grèce antique pour imiter la nature. L'histoire de l'art fourmille d'exemples qui confondent les sens jusqu'au trompe-l'œil. Peut-on croire à ce que l'on voit ? Autant de leurre et de subterfuges séduisent lorsqu'ils questionnent la croyance dans l'image. Ils posent problème quand simuler le réel avec l'intelligence artificielle comme aujourd'hui crée de "fausses" représentations qui ont le pouvoir d'influer sur l'opinion. Ne vous laissez pas manipuler !

Le jeu vidéo développe l'illusion optique avec la 3D, l'immersion et l'interactivité, qui engage les joueurs à agir dans l'image. L'objectif est de donner l'impression d'y évoluer comme dans l'espace réel. La peinture en trompe-l'œil nous apprend à déjouer le piège des apparences (parfois trompeuses). La pratique des jeux vidéo peut aider à distinguer le vrai du faux dans les nouvelles images, plus performantes que jamais.

Ce que vous voyez peut parfois avoir l'air très réel, mais c'est juste pour que vous consentiez un moment à suspendre votre incrédulité... mais croire pour ressentir... en pleine conscience...

Le jeu vidéo vous propose de découvrir des espaces inspirés du réel, de vous immerger dans l'image et d'arpenter des couloirs un peu comme celui-ci, de passer devant des balustrades qui ressemble à celle-là. Et voilà qu'à nouveau, l'espace d'un clignement de paupières vous êtes ailleurs, dans un palais dont l'architecture ressemble beaucoup à celle du Palais des Beaux-Arts. L'illusion n'a pas pour vocation de tromper, mais de vous emmener, de vous faire rêver dans un espace où vous êtes toujours conscient et agissant.

 *Projection*

Fin du parcours - “Vous êtes mort(e) ! Game over”

Il n'est pas rare de croiser dans le musée des squelettes, des crânes et des figures macabres qui ressemblent à des zombies ou à des sorcières. La mort, ou la crainte qu'elle inspire, est là pour signifier qu'un jour sonnera la fin de la partie. Mais même une fois la partie terminée, le jeu continue. De multiples épreuves nous attendent.

Selon notre “grandeur d'âme”, nous remonterons les neuf cercles superposés du gouffre de l'Enfer, nous traverserons les différents niveaux du purgatoire ou nous serons peut-être accueillis au Paradis. Les œuvres qui représentent les voyages au-delà de la vie sont parmi les plus appréciées du musée. Tel cet écorché triomphant, elles confèrent à la mort un aspect fantastique qui ne cesse d'éveiller la curiosité, d'exciter l'imaginaire, finalement, de donner envie d'être dans le game en vivant plusieurs vies : “Start over !”.

Le dico du gamer

Concept art : forme d'illustration utilisée pour traduire une idée ou une atmosphère d'ensemble. On retrouve ces créations dans les films, les jeux vidéo, l'animation, la bande dessinée...

Cosplay : pratique consistant à revêtir l'apparence d'un personnage issu des mangas, de la science-fiction et des jeux vidéo.

E-sport : contraction du terme anglais "electronic sport", littéralement "sport électronique", "Esport" désigne la pratique des jeux vidéo compétitifs. C'est-à-dire les jeux où le joueur affronte, seul ou en équipe, d'autres joueurs.

Familier : désigne un personnage ou une créature qui accompagne le joueur et combat à ses côtés dans le jeu vidéo.

Gameplay : fait référence à l'expérience de la joueuse ou du joueur lorsqu'il joue à un jeu vidéo. Le gameplay correspond à l'intrigue, à l'ergonomie du jeu et à la façon dont on y joue.

Kamas : désigne la monnaie dans le jeu Dofus (Ankama).

Level : "niveau" en anglais. Un level constitue une étape dans un jeu vidéo. Généralement il correspond à une unité de lieu (parfois de temps également) dans la progression d'un jeu.

Level Design : processus dans la création d'un jeu vidéo qui vise à concevoir les différents niveaux et cartes de jeu. Fabriquer un monde cohérent dans le jeu vidéo, c'est imaginer sa topographie, la manière dont la joueuse ou le joueur va se déplacer dans l'espace, les endroits où elle ou il va rencontrer des ennemis ou des alliés et comment elle ou il va accéder d'une zone à l'autre.

Mobs : personnage non joueur, un ennemi ou un monstre, destiné à être combattu pour continuer à avancer dans le jeu.

PNJ : personnages non joueurs : désigne tout personnage d'un jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur.

RPG : signifie "role playing game" en anglais, soit "jeu de rôle" en VF. Ce genre découle directement des jeux de rôle sur table nés dans les années 1970, à l'image de *Donjons et Dragons*. Le joueur incarne un personnage, qu'il crée et personnalise lui-même, ou qui est un héros unique, selon les jeux. Le joueur mène son personnage à travers une quête, et se met dans sa peau.

Programmation

PLAY'IT : JEUX VIDÉO EN FAMILLE

Avec l'association Sinode Baba
Mercredi 19 avril, de 14h à 17h30
Gratuit

RENCONTRE AVEC LES STUDIOS SPIDERS ET ANKAMA

Avec Jehanne Rousseau, co-fondatrice et directrice du studio Spiders et Alexandre Leduc, Responsable communication externe du studio Ankama
Mercredi 10 mai, 19h
Gratuit

NUIT DES MUSÉES

Déambulation de cosplayers, ateliers et visites guidées.
En partenariat avec LoveCraft Studio
Samedi 13 mai, de 18h à minuit
Gratuit

NUIT DU MODÈLE VIVANT SPÉCIALE COSPLAY

En partenariat avec PÔLE IIID Digital & Creative School
Mardi 6 juin, 19h
Gratuit -30 ans/étudiants

BEAUX-ARTS ET JEUX VIDÉO

Table ronde avec Marine Macq, directrice de la galerie Gamma, Elodie Bertrand, chef de section documents électroniques à la BNF, Jean Jouberton, créateur de la chaîne Homo Ludens sur YouTube.
Mercredi 14 juin, 19h
Gratuit

VISITES "UN MIDI UN REGARD"

Le vendredi, 12h30
26 mai : Studio Spiders
16 juin : Studio Ankama
30 juin : Laetitia Barragué-Zouita, conservatrice du patrimoine
8€/4€

ENVERS DU DÉCOR

Avec Régis Cotentin, responsable de l'art contemporain et production des expositions
Jeudi 22 juin, 17h30
4€ / Gratuit -30 ans/étudiants

#OMJeuVidéo
pba.lille.fr

