

ETUDE DES USAGES ET DES PUBLICS

LE CENOTAPHE DE TURENNE

Etienne-Louis Boullée

{BnF

NADKA

ISART
DIGITAL

CCCA/BTP

Soutenu
par


**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Le projet présenté ici a été réalisé dans le cadre de l'**Appel à Projets, Service Numérique Innovant (SNI)** initié par le **Ministère de la Culture**.

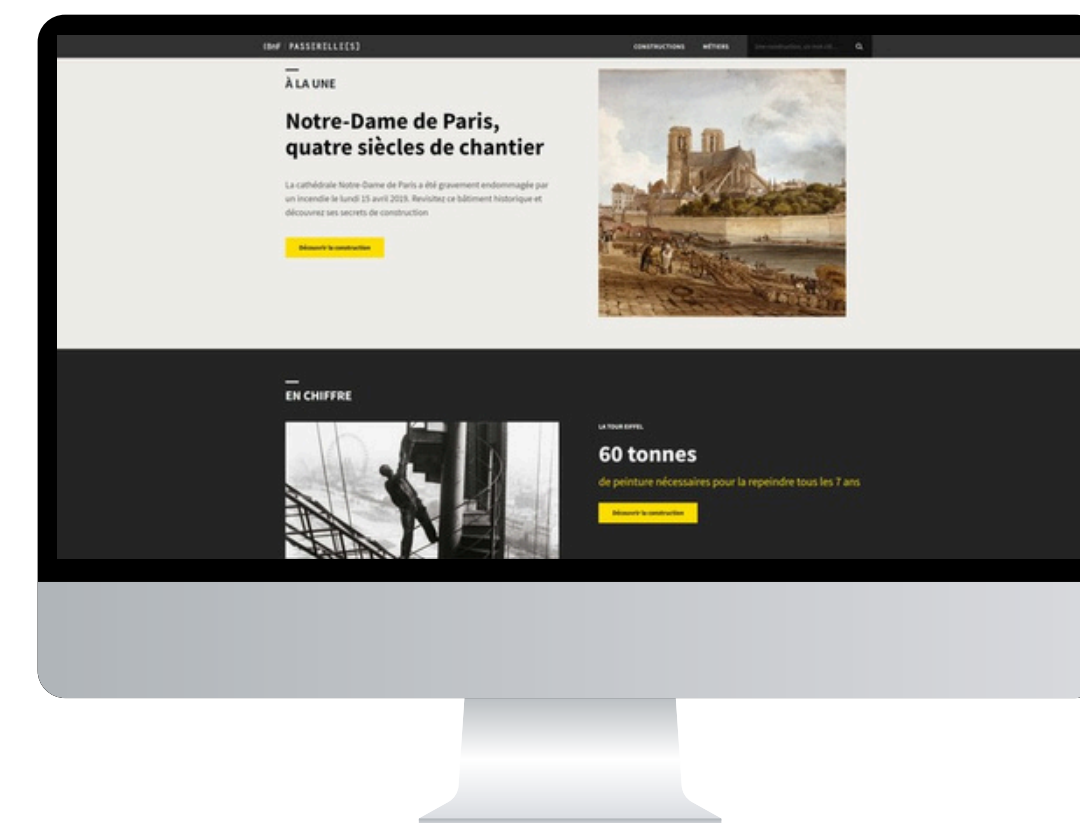
Le principe est d'associer **entreprise et institution culturelle** afin de développer un service innovant à titre expérimental, projet soutenu financièrement par le **Ministère de la Culture**

Le projet présenté dans ce dossier est le fruit d'une **coproduction entre NADKA** (www.nadka.io) et la **Bibliothèque Nationale de France (BnF)** et développé en **partenariat** avec l'**établissement d'enseignement ISART Digital** qui a **incubé le projet** en son sein et participé aux développements avec ses étudiants.

Le projet vise à valoriser **le fonds iconographique de la BnF**, l'un des plus vastes au monde. Plus particulièrement le fonds **Etienne-Louis Boullée** avec le **Cénotaphe de Turenne**, projet d'architecture dit "**de papier**", jamais construit.

Ce type de projet est présenté en ligne sur **Passerelles BnF** dans leur forme originale (dessins, plans, croquis...) associé à des ressources pédagogiques.

L'enjeu, donner à voir et à découvrir l'intention d'un architecte de manière intuitive et ludique afin d'engager les publics à en savoir plus.

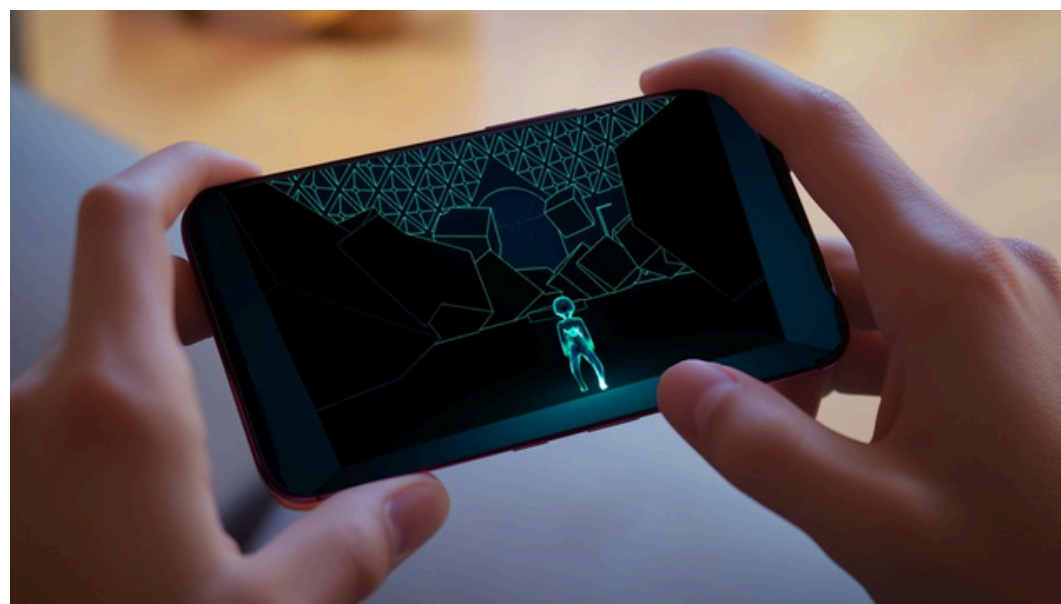


Réaliser un **jeu** court avec des interactions simples pour :

- rendre le patrimoine **accessible et engageant**
- attirer de **nouveaux publics**
- accessible directement sur le site **Passerelle BnF**
- fonctionnant sur **desktop et smartphone**
- Eveiller **la curiosité** pour l'architecture



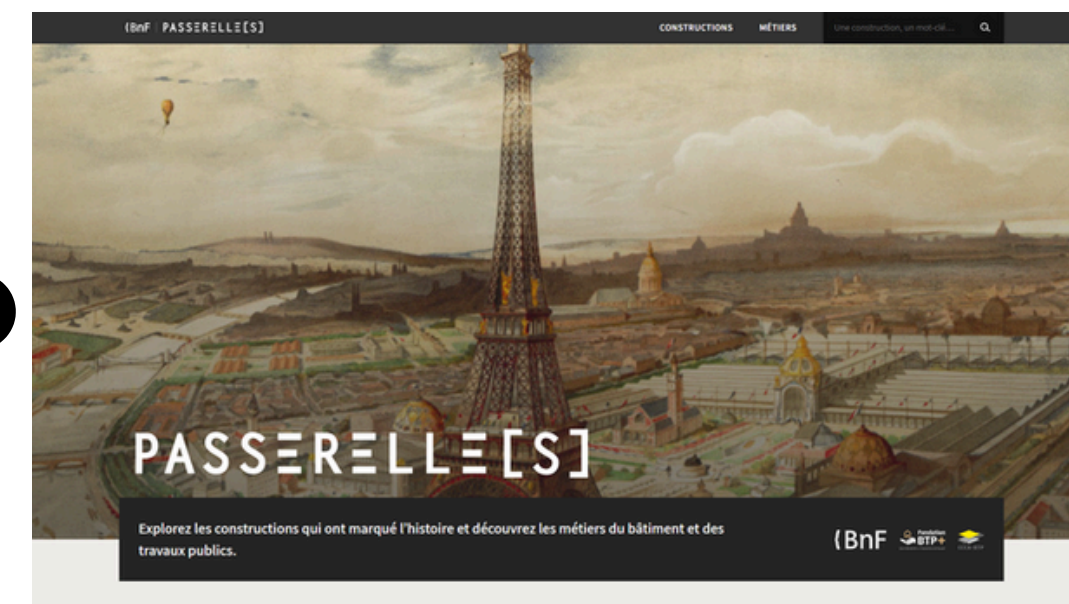
Jeu vidéo



Cinématique



Intégrés au site Passerelles BnF



Un **jeu** basé sur le
Cénotaphe de Turenne.

**Ayant vocation à être
répliqué sur d'autres
archives par la suite**

**Un bâtiment imaginé
en 1782 par Etienne-
Louis Boullée**



Les publics cibles prioritaires

- Les apprentis et jeunes en formation dans les métiers du Bâtiment et des Travaux Publics (BTP).
- Les formateurs et enseignants (lycées professionnels, CFA) qui y trouvent des ressources pédagogiques pour lier culture générale et gestes techniques.
- Les jeunes en insertion, pour qui le site offre une porte d'entrée concrète vers la culture à travers le prisme des métiers manuels.

Le public élargi

- Les passionnés d'architecture et d'histoire
- Les curieux de l'histoire des techniques : le site explique l'évolution des savoir-faire et des matériaux.
- Les amateurs d'art : via des passerelles entre littérature, arts visuels et construction.

Le trafic du site **Passerelle(s) BnF**

Visiteurs uniques:

- **25 000/mois**
- **300 000 visiteurs /an**

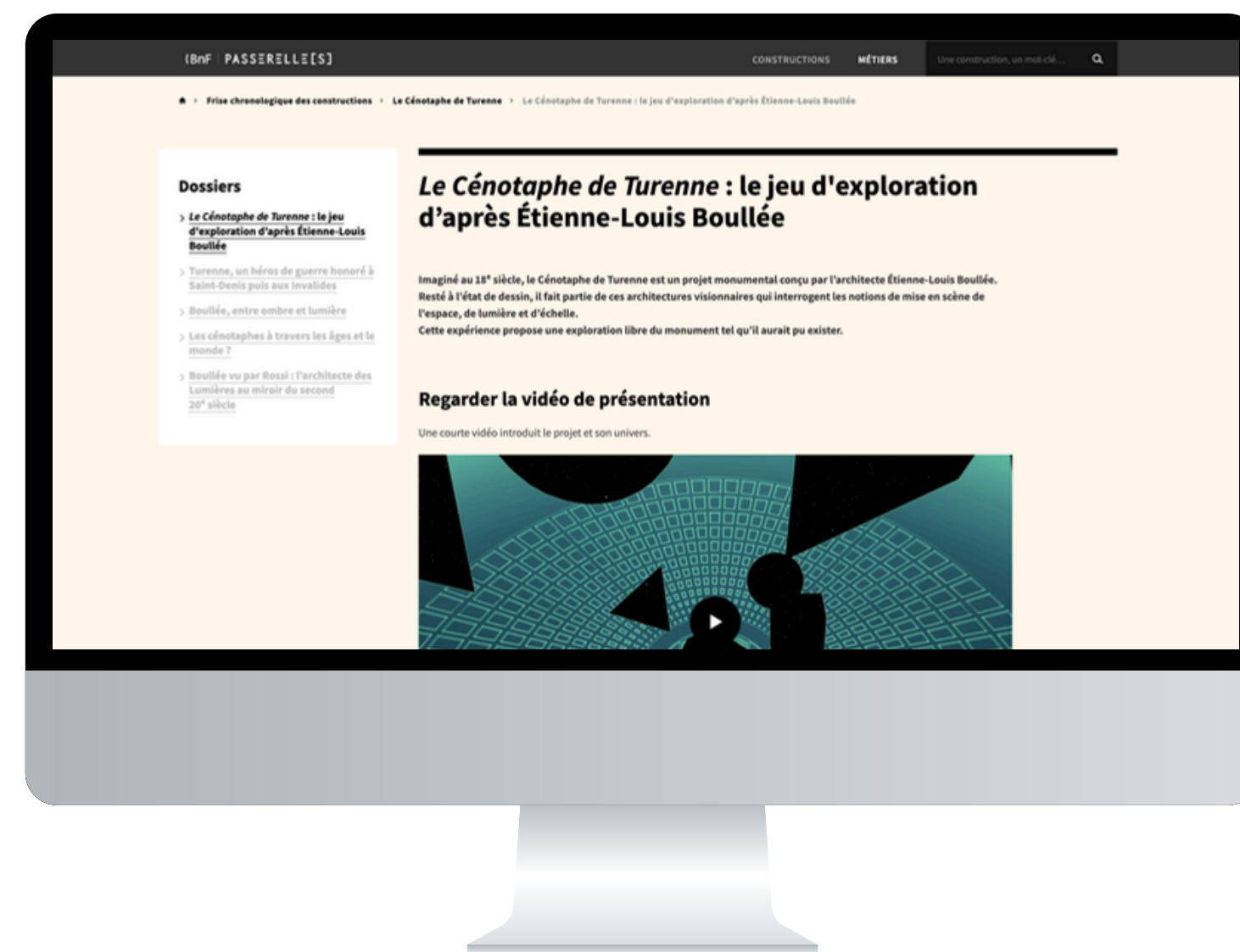
Sur le site **Passerelle(s) BnF**, une page **dédiée** au **Cénotaphe de Turenne** a été mise à disposition afin de présenter :

- **Le jeu**

+

- **Une cinématique 3D**
- **Une vidéo trailer**
- **Des contenus pédagogiques**

Le jeu est également mis à disposition des publics sur le site **Itch.io**



23 testeurs choisis parmi les membre du **CCCA-BTP** et les étudiants de **l'ISART Digital**.

Dispositif :

Les testeurs découvrent le jeu **sans aucune indication, ni aide**.

Les tests ont été effectués sur une **version bêta** du jeu qui a été améliorée ensuite en tenant compte des résultats.

A l'issue de leur expérience, **un questionnaire de 38 questions** leur est soumis.

Section 3 sur 8

Clarté, compréhension et définition de l'expérience (1/2) ⌵ ⋮

Description (facultative)

Avez-vous compris où vous étiez supposé-e aller ? *
Merci de développer un peu votre réponse si vous le pouvez

Réponse longue

Si vous deviez trouver un sens ou un but à votre exploration et votre progression *
dans le Cénotaphe, quel serait-il ?
Merci de développer un peu votre réponse si vous le pouvez

Réponse longue

Avez-vous réussi à atteindre la fin du jeu (retourner au menu principal après avoir *
atteint le sommet) ?

☐ Oui

☐ Non

1

2

3

4

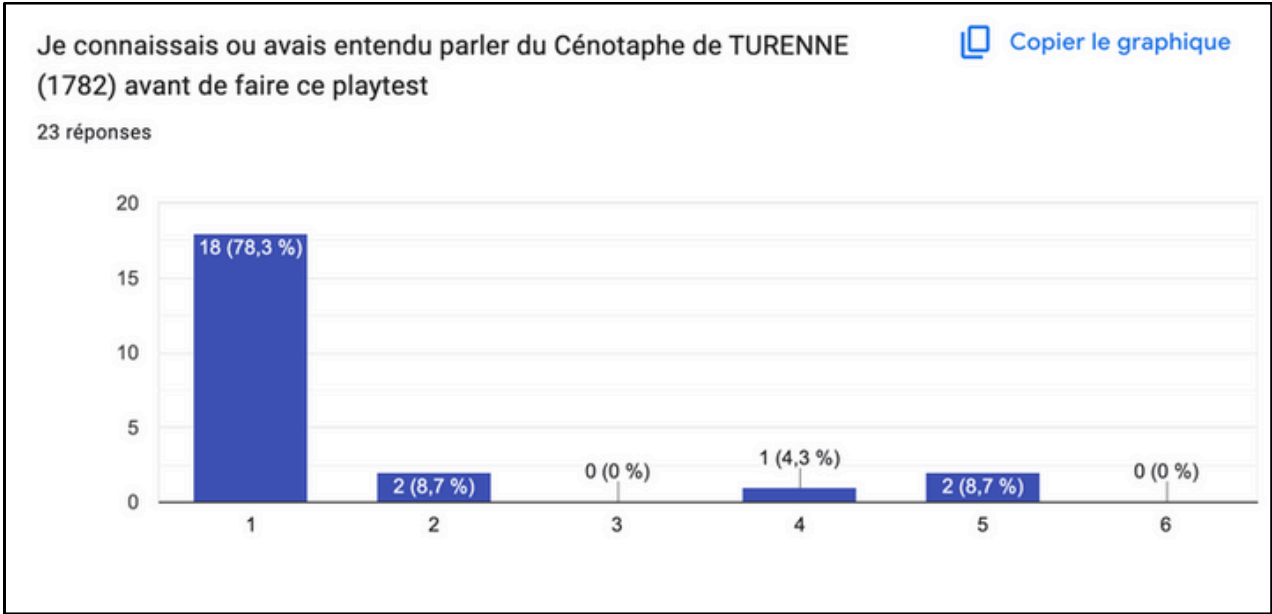
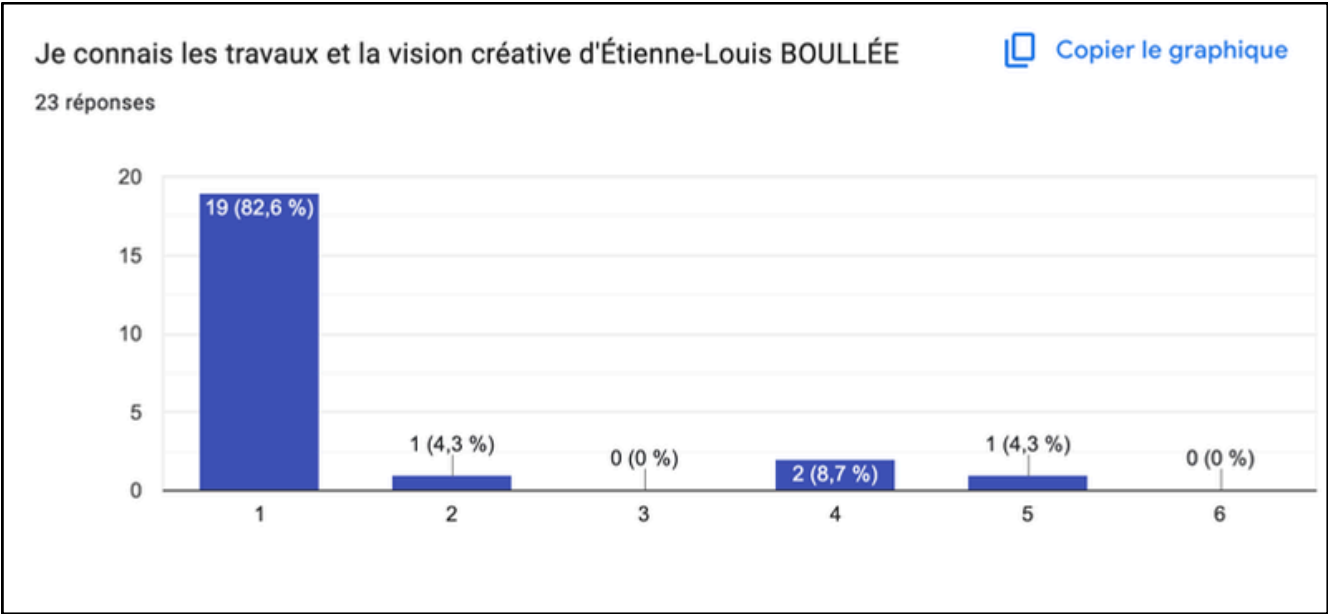
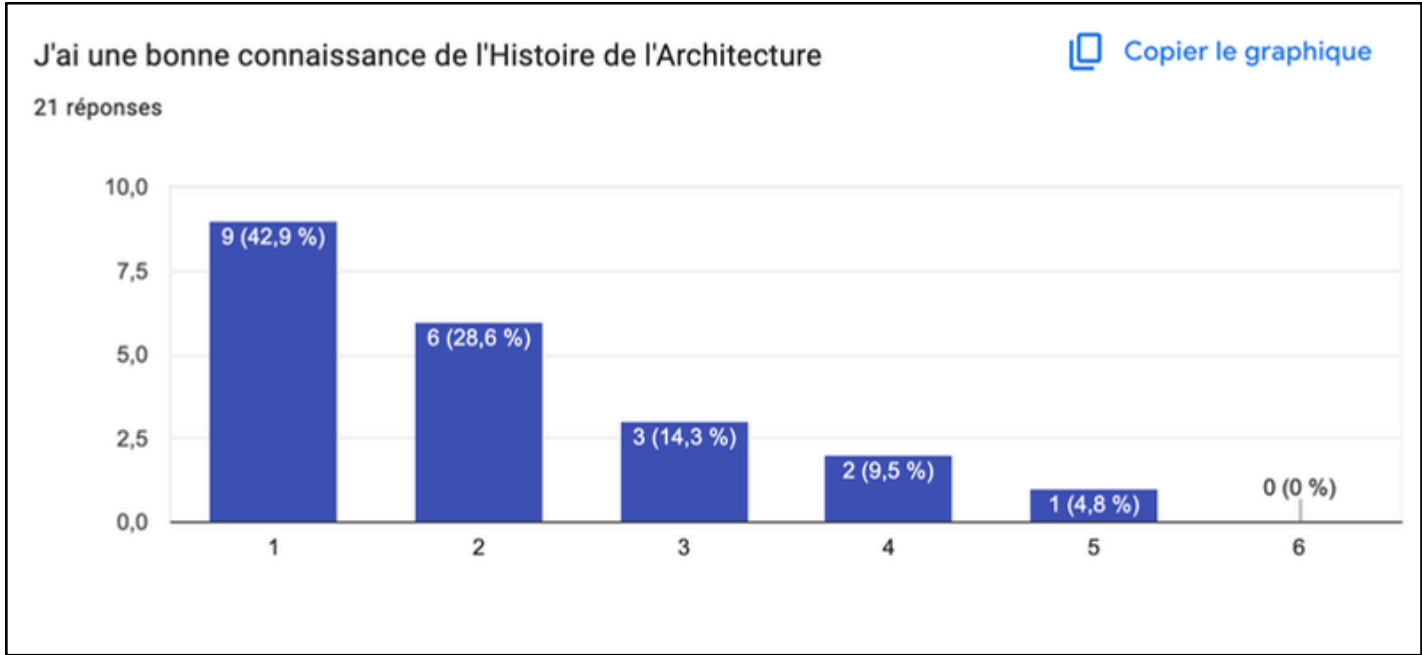
5

6

Pas du tout d'accord

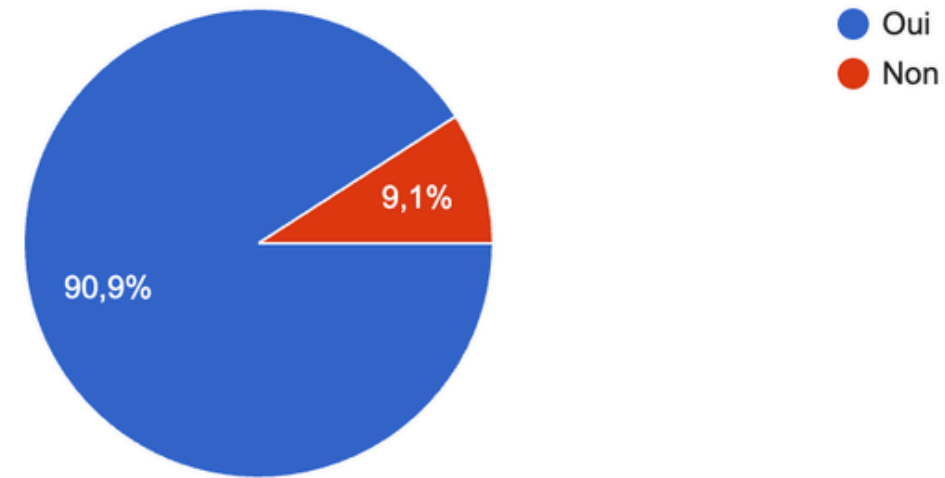
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Totalement d'accord



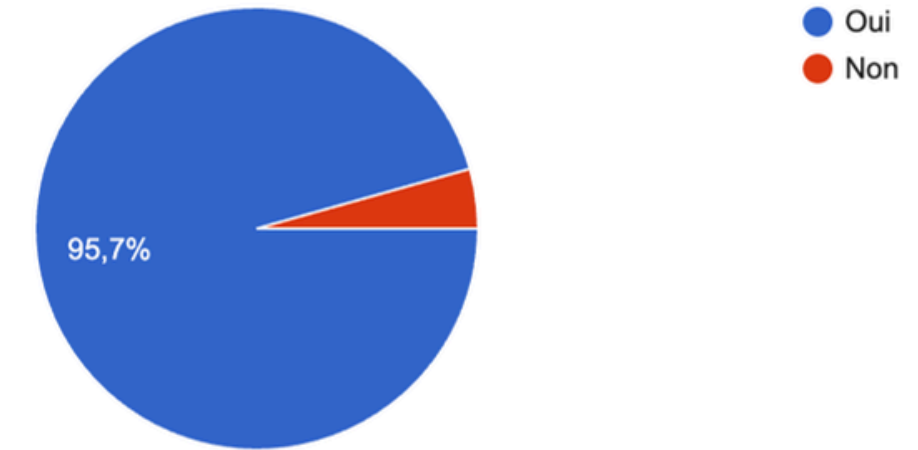
Avez-vous envie d'en savoir plus sur le bâtiment que vous avez exploré ?

22 réponses



Avez-vous réussi à atteindre la fin du jeu (retourner au menu principal après avoir atteint le sommet) ?

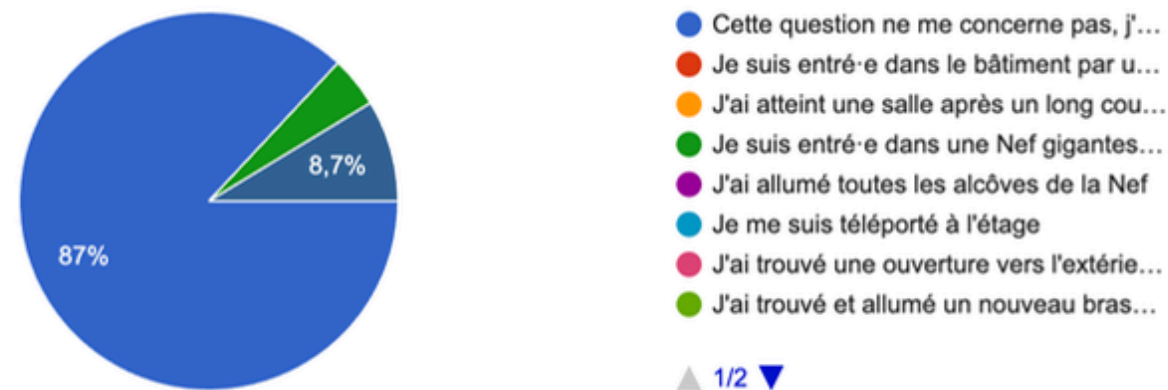
23 réponses



Si vous n'avez pas complété l'expérience (revenir au menu principal après les crédits), quel est la dernière action que vous avez faite ?

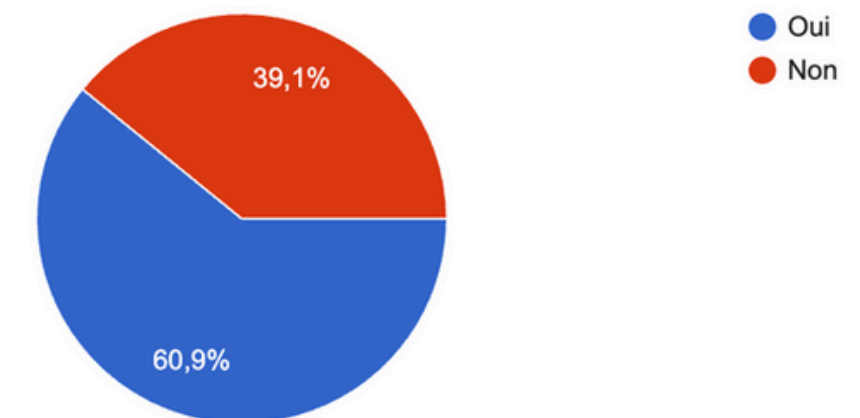
23 réponses

 Copier le graphique



Avez-vous été bloqué-e ou perdu-e à un ou plusieurs moments ?

23 réponses

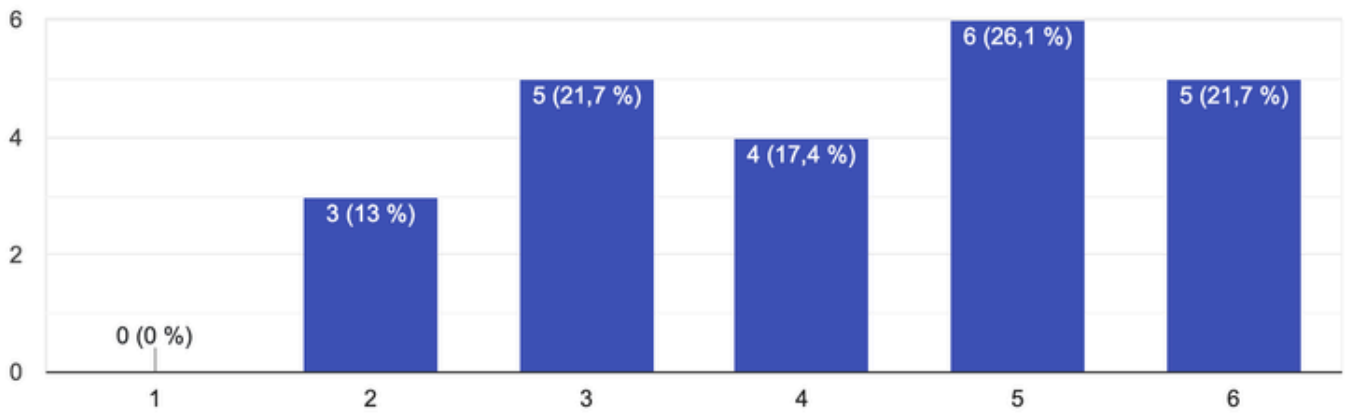




L'expérience a été facile à prendre en main

[Copier le graphique](#)

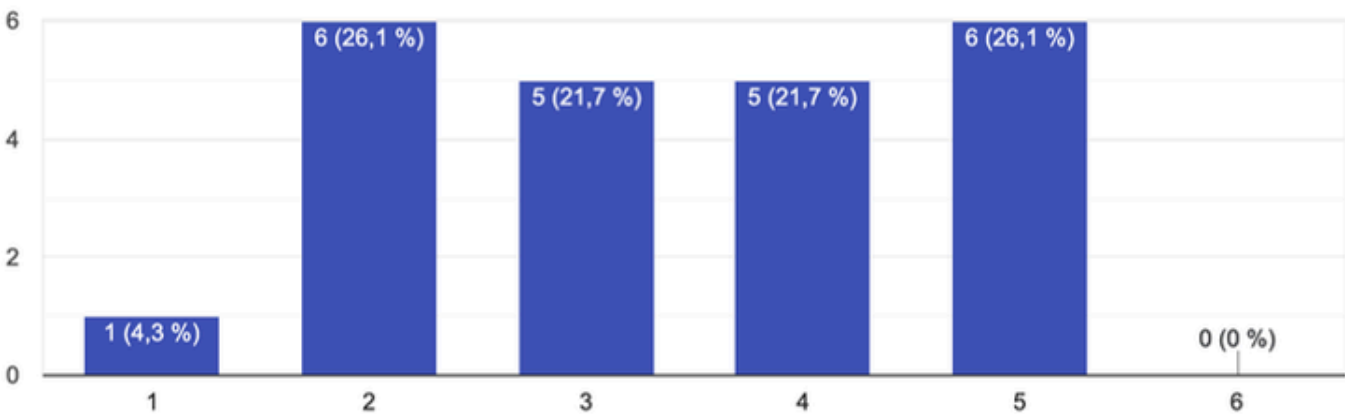
23 réponses



L'expérience a été fun

[Copier le graphique](#)

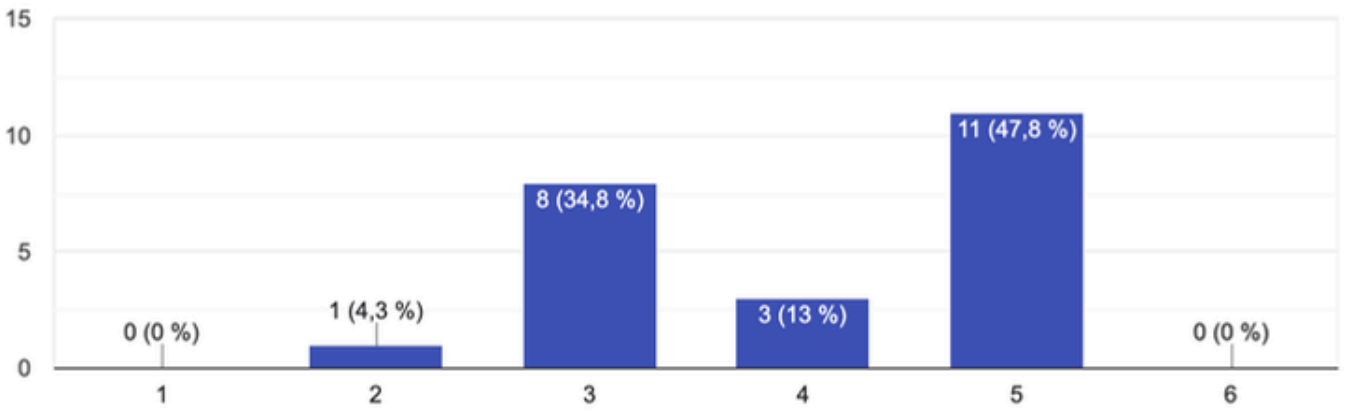
23 réponses



L'expérience a été intéressante

[Copier le graphique](#)

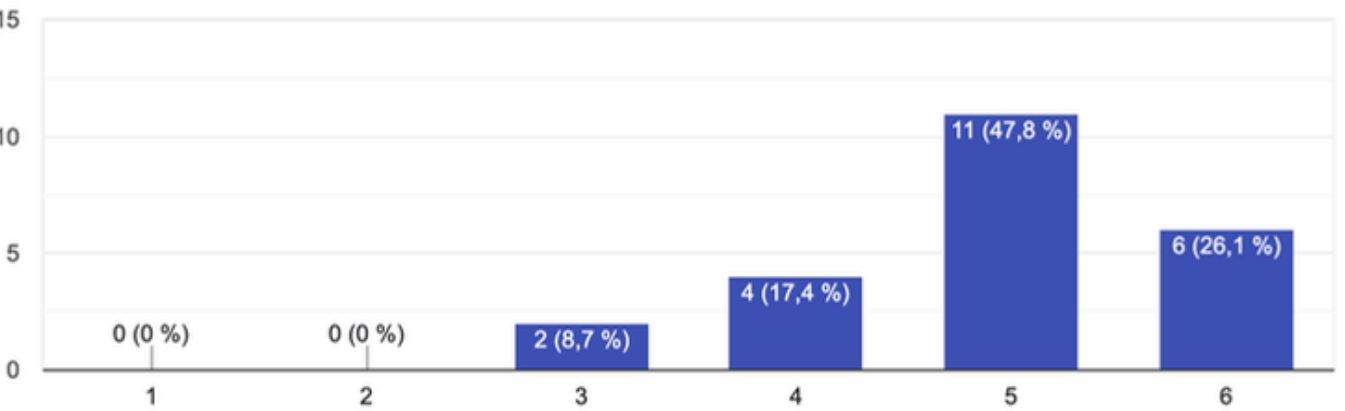
23 réponses



L'expérience a été mystérieuse/intrigante

[Copier le graphique](#)

23 réponses



*"C'est bien équilibré car on a la sensation **"où est-ce que je dois aller"** qui est vite résolue et **c'est satisfaisant de vite trouver son chemin** tout en ayant la sensation de l'avoir cherché."*

*"L'élément principal du jeu étant **le feu qui apporte la lumière** sur mon chemin, cela pourrait être de simplement **découvrir ce lieu petit à petit et de voir le résultat final de tout ce qu'on a parcouru sur le plan de fin** (où l'on aperçoit le lieu de départ d'ailleurs). Mais l'on pourrait l'interpréter comme une métaphore qui exprime une progression dans n'importe quel domaine (psychologique ou autre)"*

*"Rallumer les lumières, mais je ne sais pas vraiment pourquoi. Mais **j'aime bien avoir une libre interprétation** et peu de réponse."*

*"J'ai bien aimé **l'aventure dans l'inconnu, se perdre et trouver son chemin**, un côté un peu sombre/oppresant mais **hypnotique** relaxant"*

*"J'ai bien aimé **l'aventure dans l'inconnu, se perdre et trouver son chemin**, un côté un peu sombre/oppresant mais **hypnotique** relaxant"*

*"**Ça m'a donné envie de voir le vrai cénotaphe !**"*

A la suite des **tests utilisateurs**, **plusieurs améliorations clés** ont été apportées :

- Le **narratif** est plus **explicite** tout en restant mystérieux
- Le **contrôle du joueur est laissé libre** afin de permettre aux utilisateurs expérimentés **d'explorer les espaces** au-delà du chemin critique du jeu
- Le traitement des **primitives géométriques** a été **différencié** pour ne pas être confondu avec le bâtiment principal
- Des animations ont été ajoutées pour **mettre en valeur les braseros à allumer** et des **particules de lumières** pour aider les joueurs les moins expérimentés à **trouver leur chemin**
- Une “**cutscene**” finale a été ajoutée afin de mieux marquer la fin du jeu par un moment **émouvant et satisfaisant**
- Un travail d'optimisation des **performances graphiques** a été effectué pour donner **plus de fluidité** et limiter au maximum les **pré-requis matériels**



381

Views

32

Downloads

163

Browser Plays

4

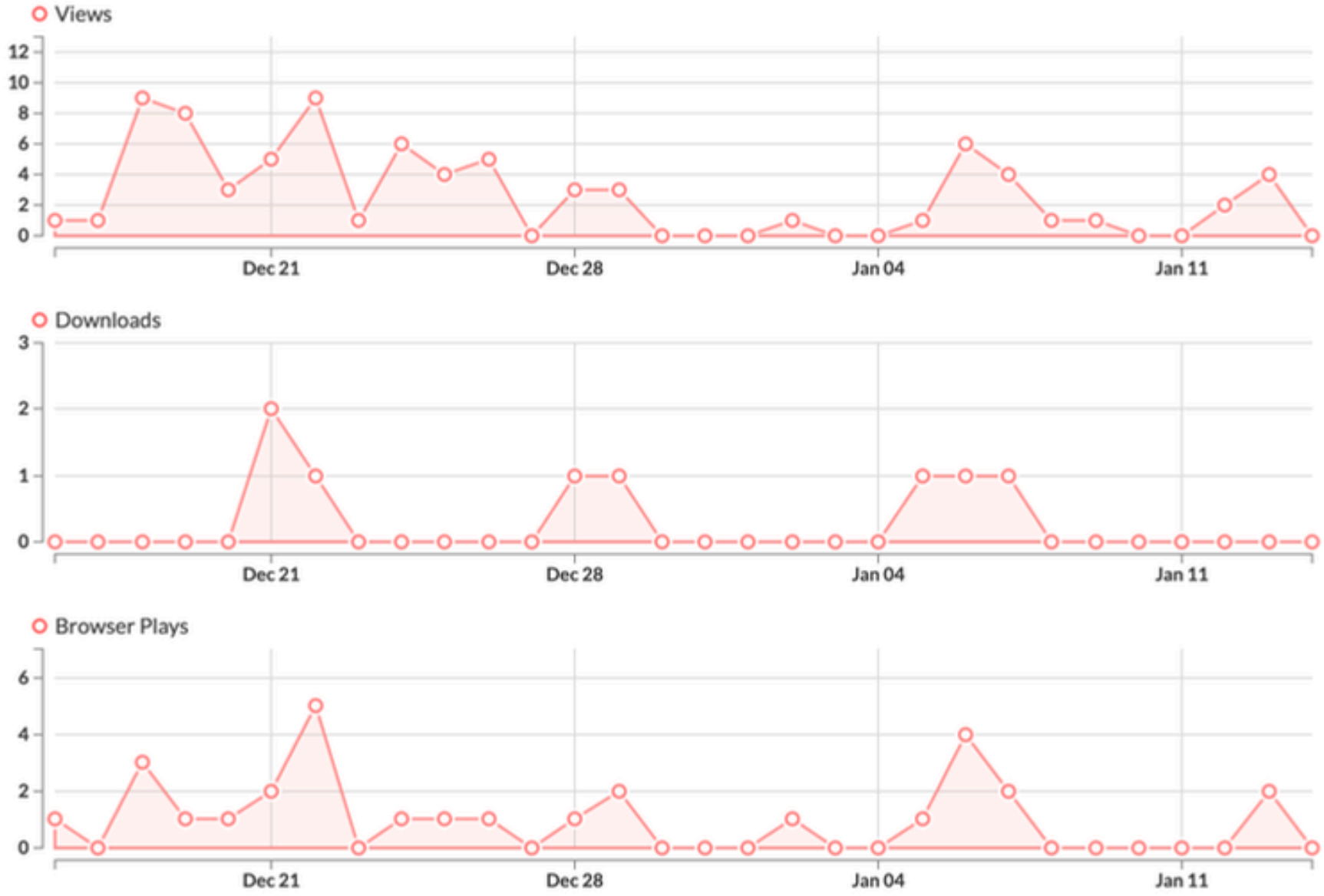
Collections

2

Comments

34

7d Impressions

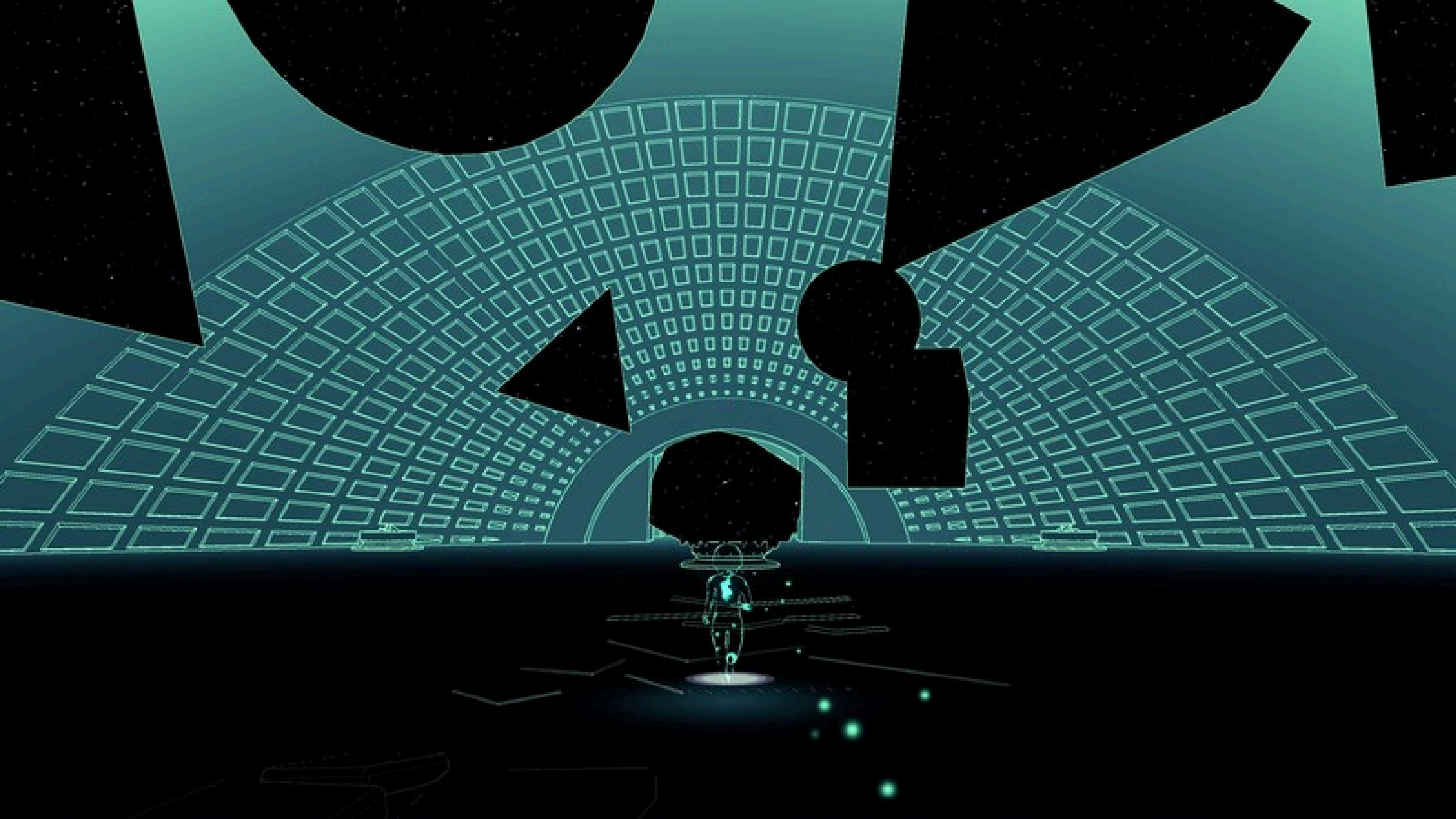


By URL

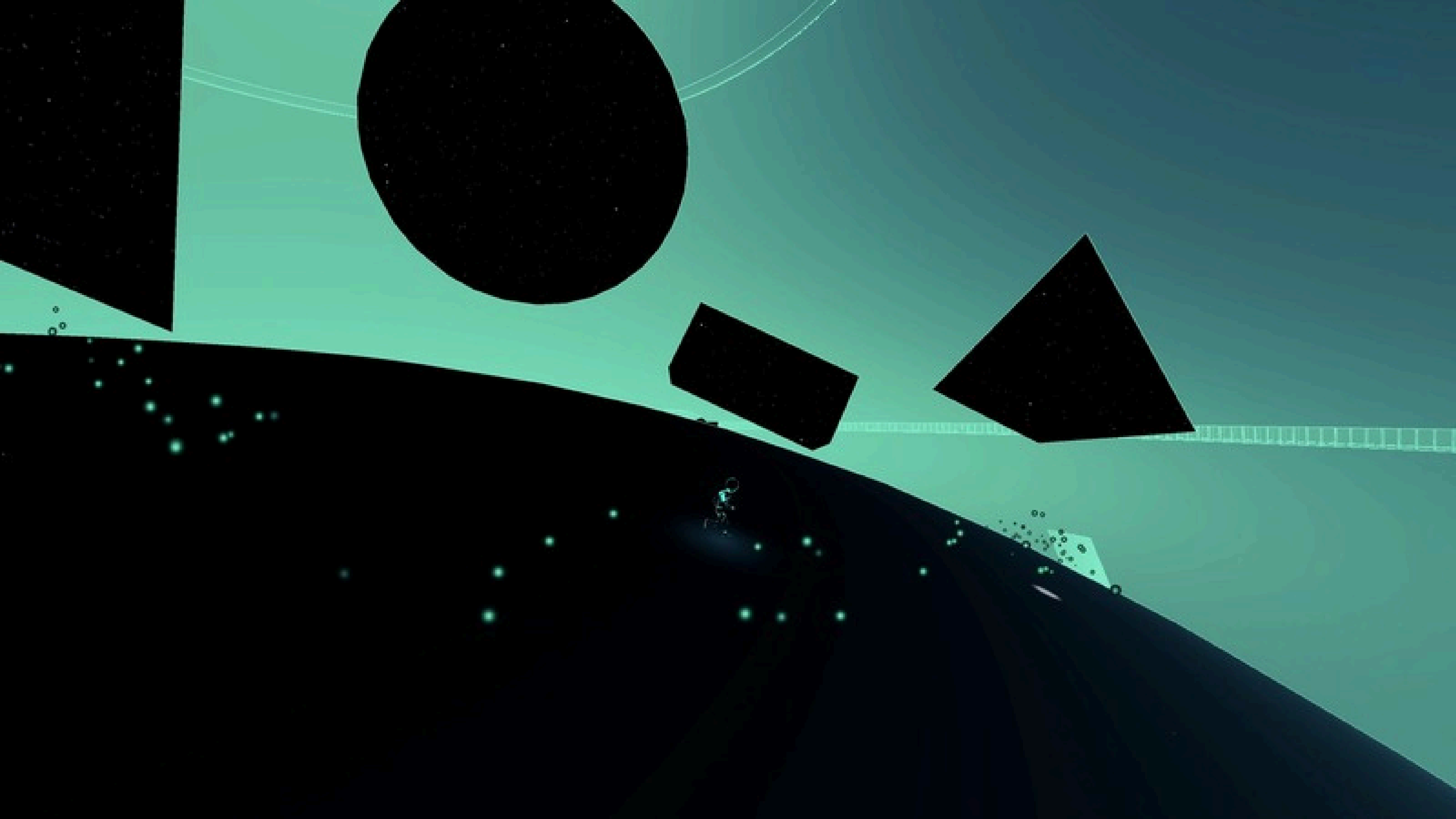
By website/domain

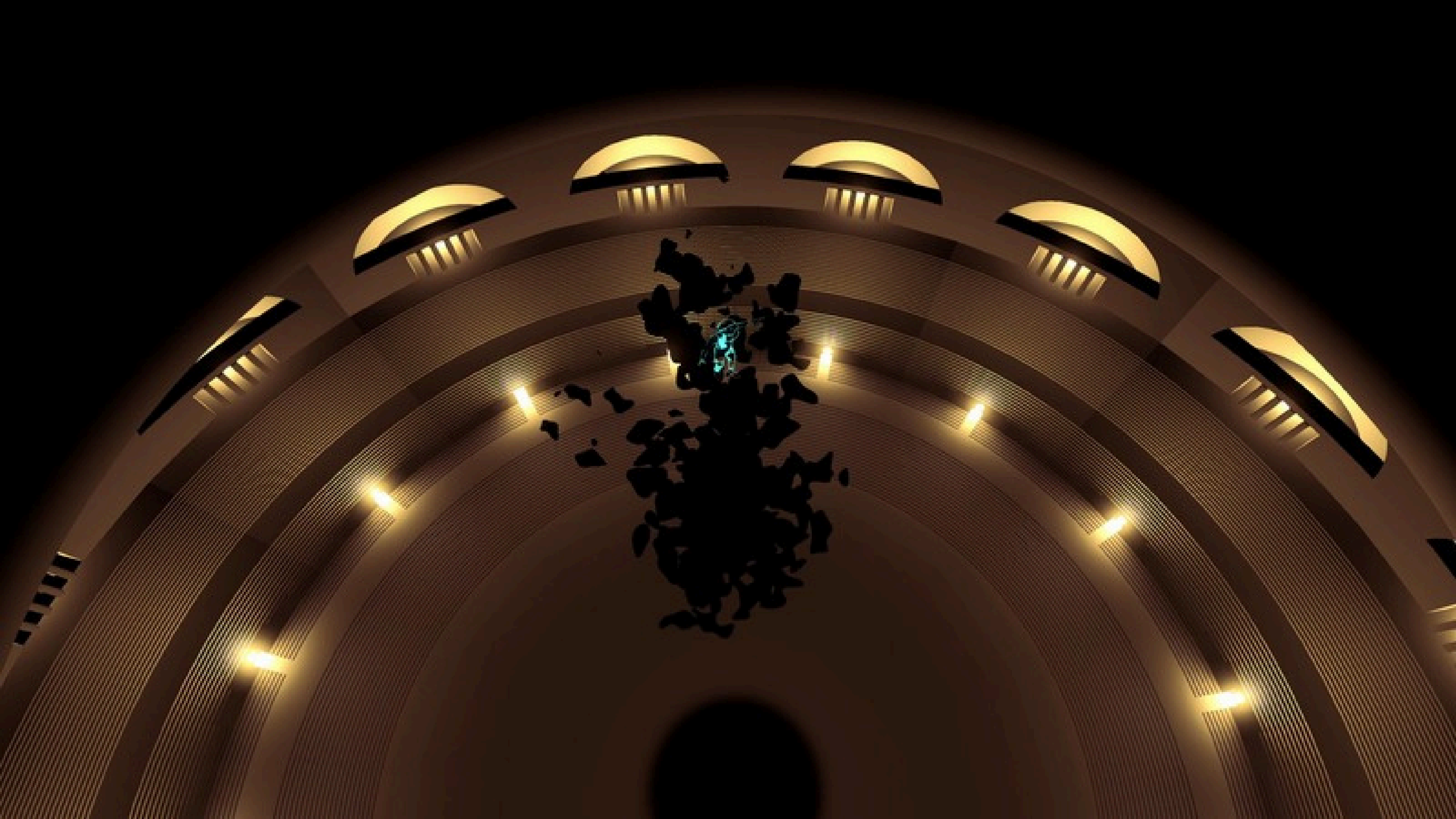
Graph by day...

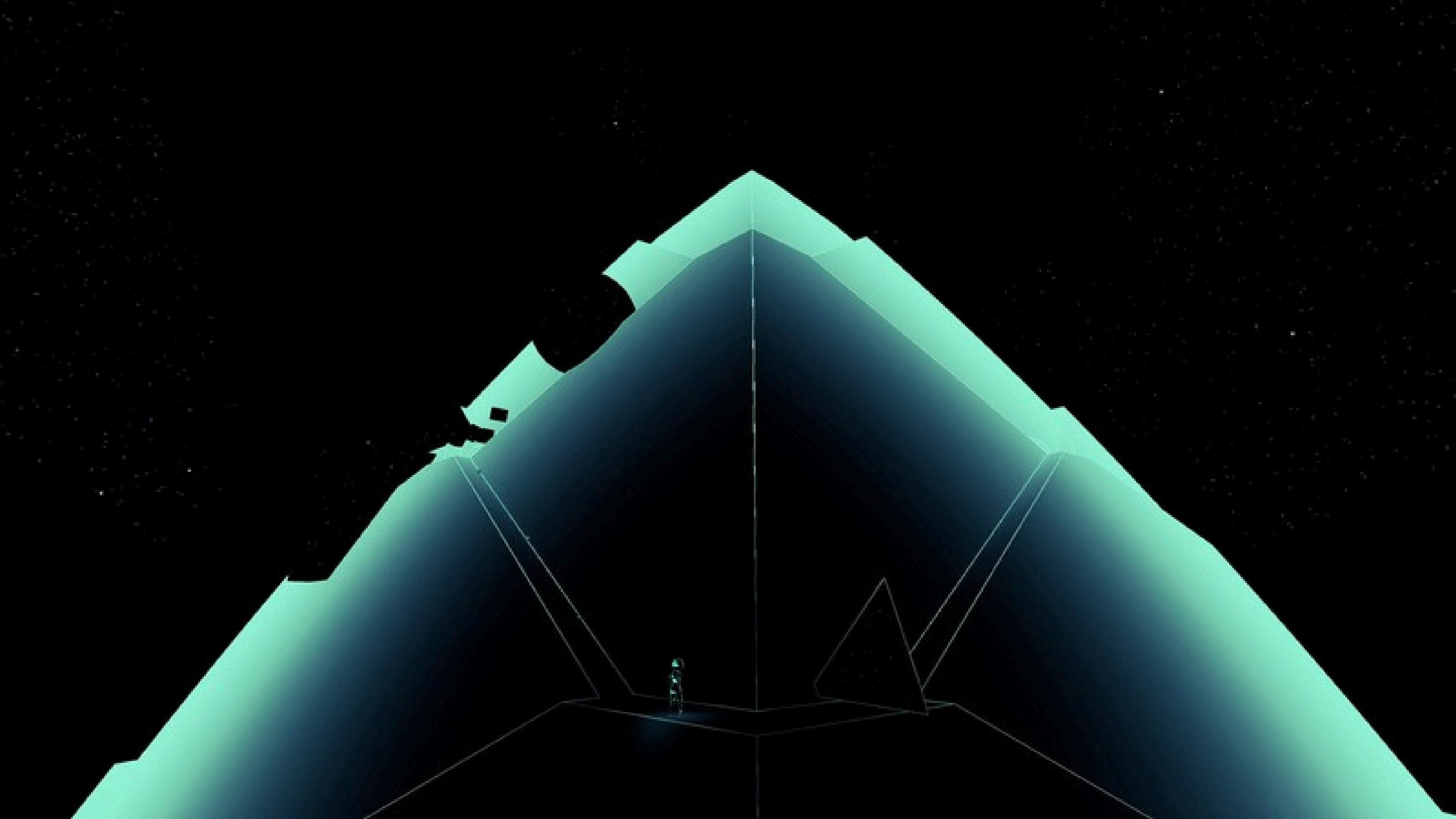
Domain	Visits
passerelles.essentiels.bnf.fr	37
itch.io	9
www.google.com	6
www.facebook.com	3
outil.essentiels.bnf.fr	2
duckduckgo.com	2
yandex.ru	1
github.com	1

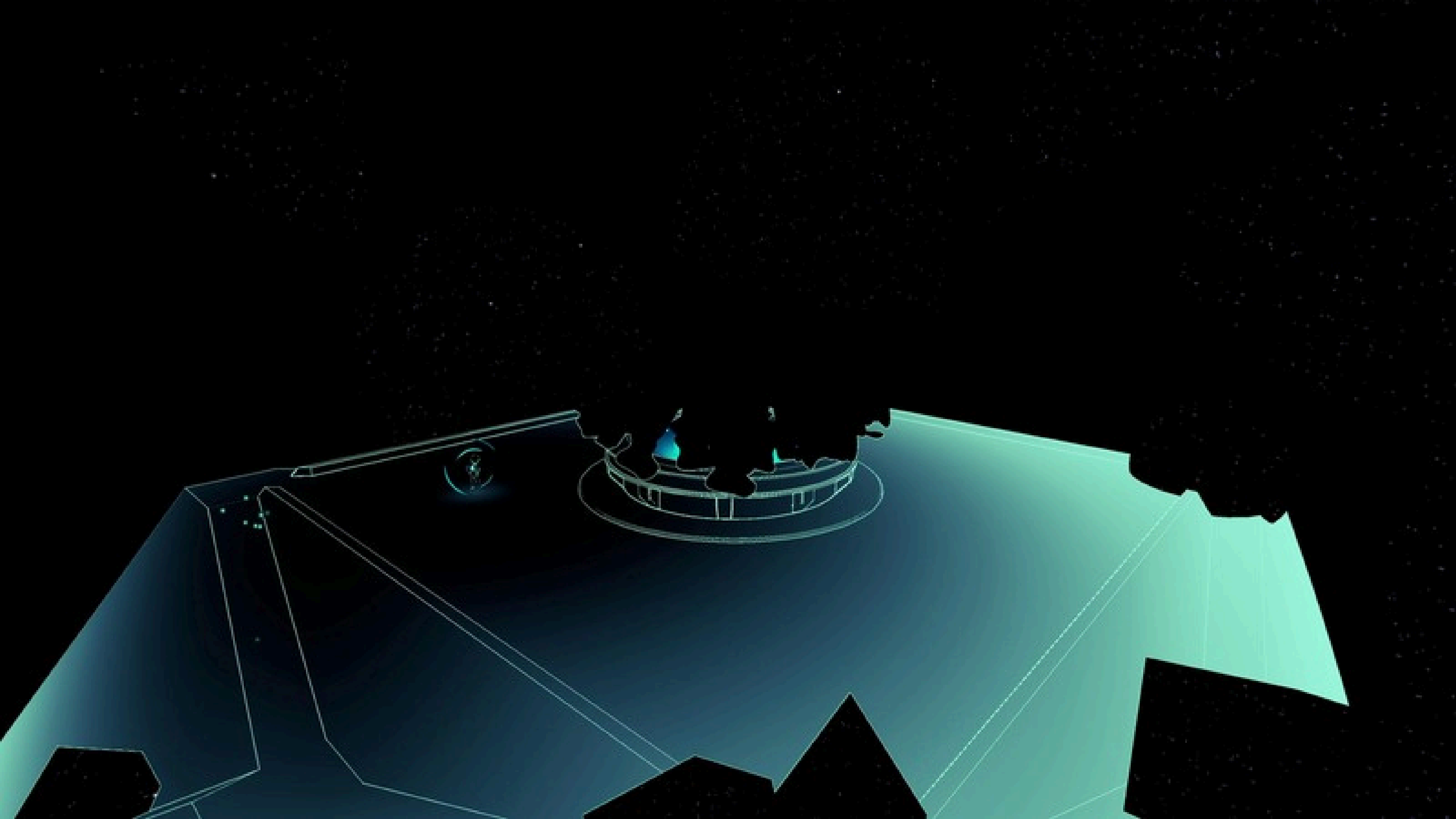














Made with Unity



Copyright 2012-2025 Firelight Technologies
Pty Ltd. All rights reserved

