

# ETUDE DES USAGES ET DES PUBLICS

LE CENOTAPHE DE TURENNNE

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**.

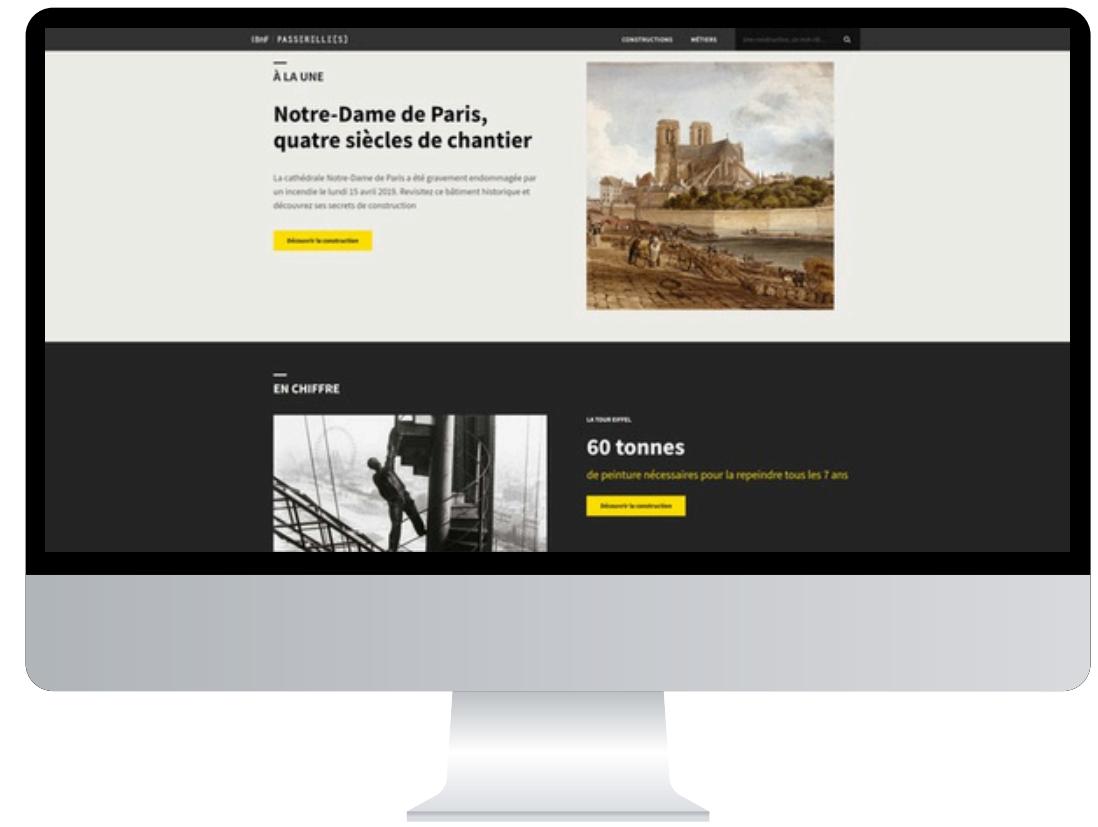
Le principe est d'associer **entreprise et institution culturelle** afin de développer un service innovant à titre experimental, projet soutenu financièrement par le **Ministère de la Culture**

Le projet présenté dans ce dossier est le fruit d'une **coproduction entre NADKA** ([www.nadka.io](http://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.

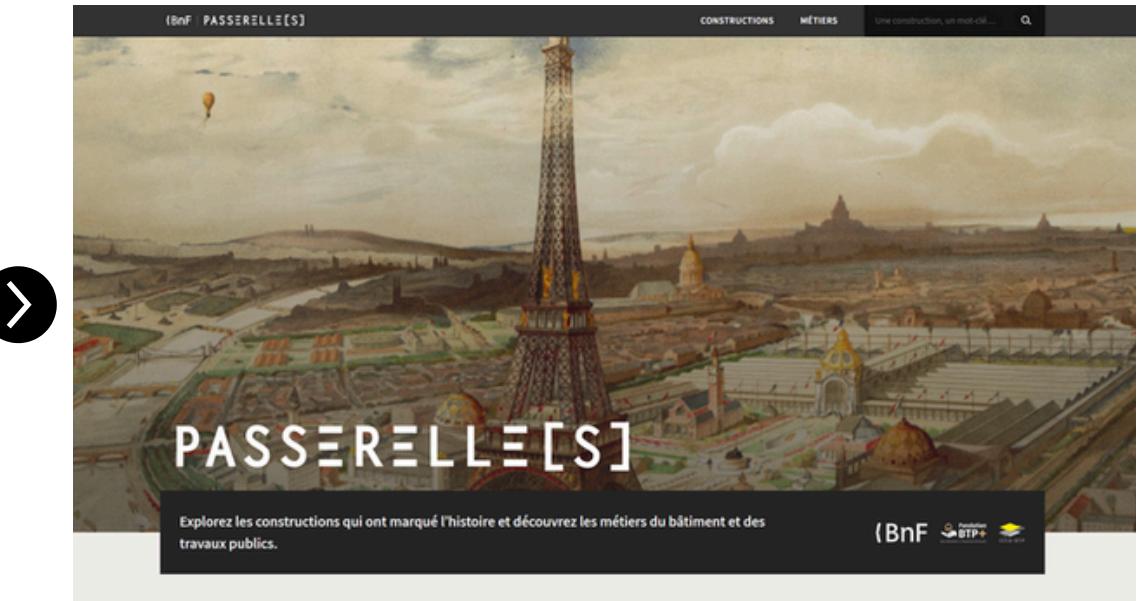
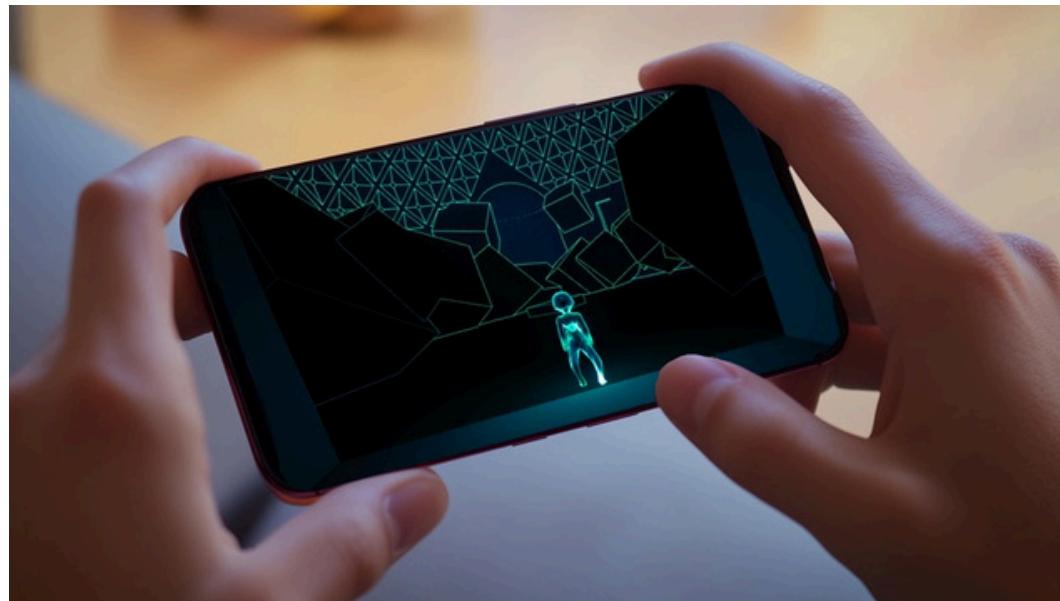


Soutenu  
par

  
**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

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



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 traffic 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 dispositions des publics sur le site [\*\*Itch.io\*\*](#)



**23 testeurs** choisis parmi les membres 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

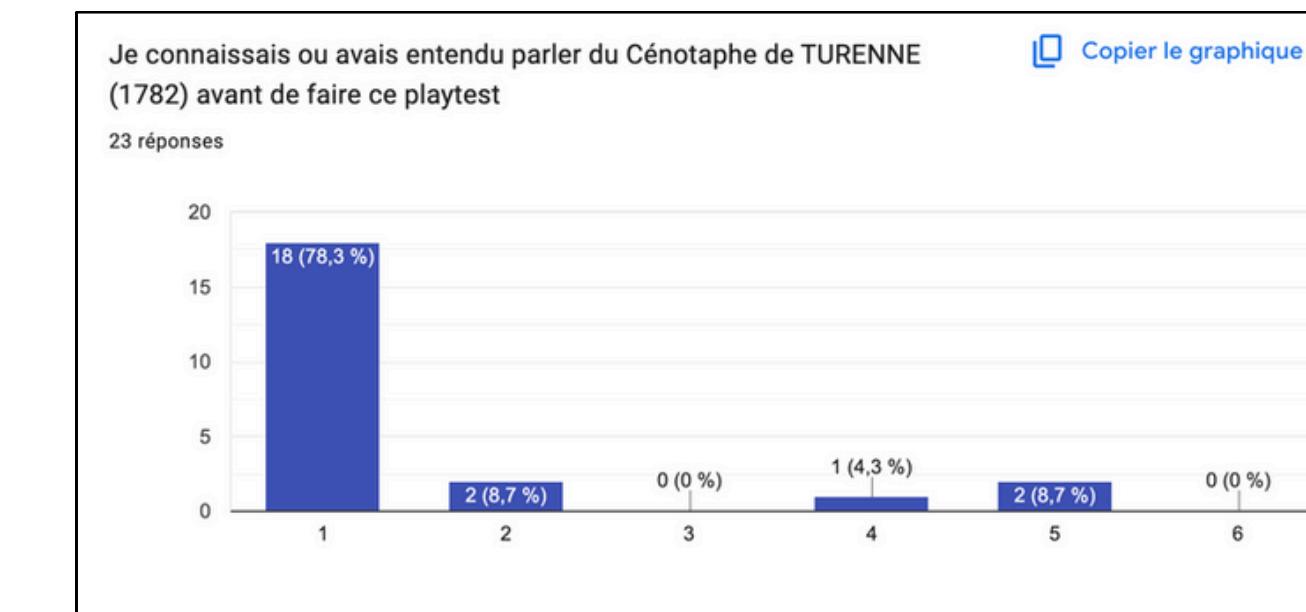
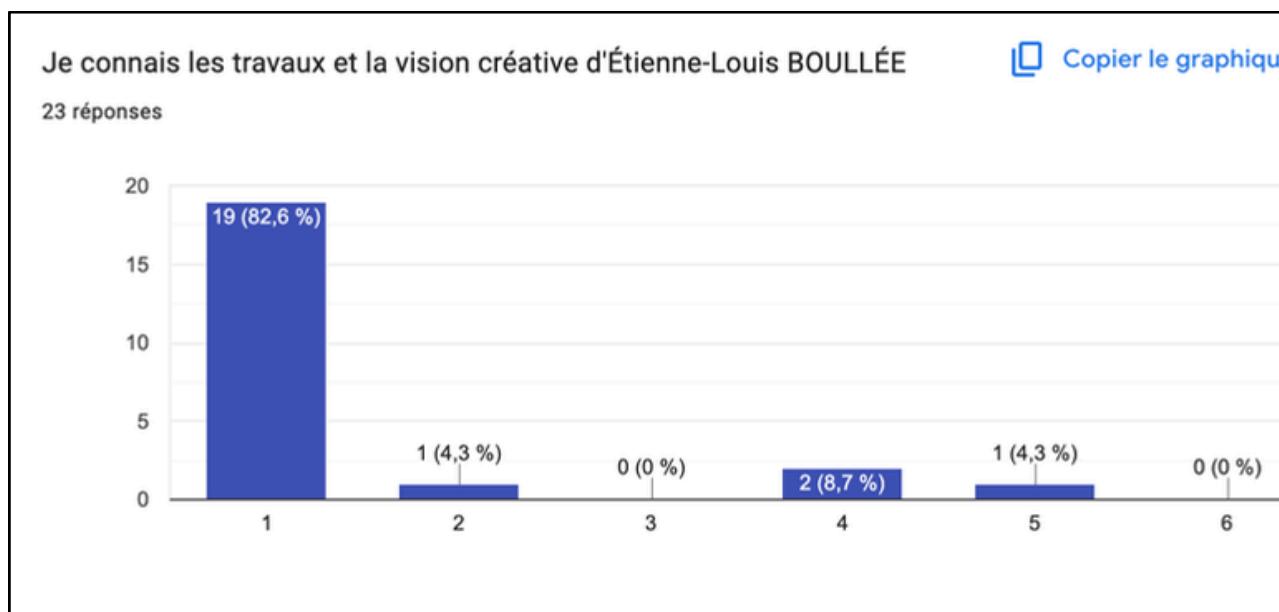
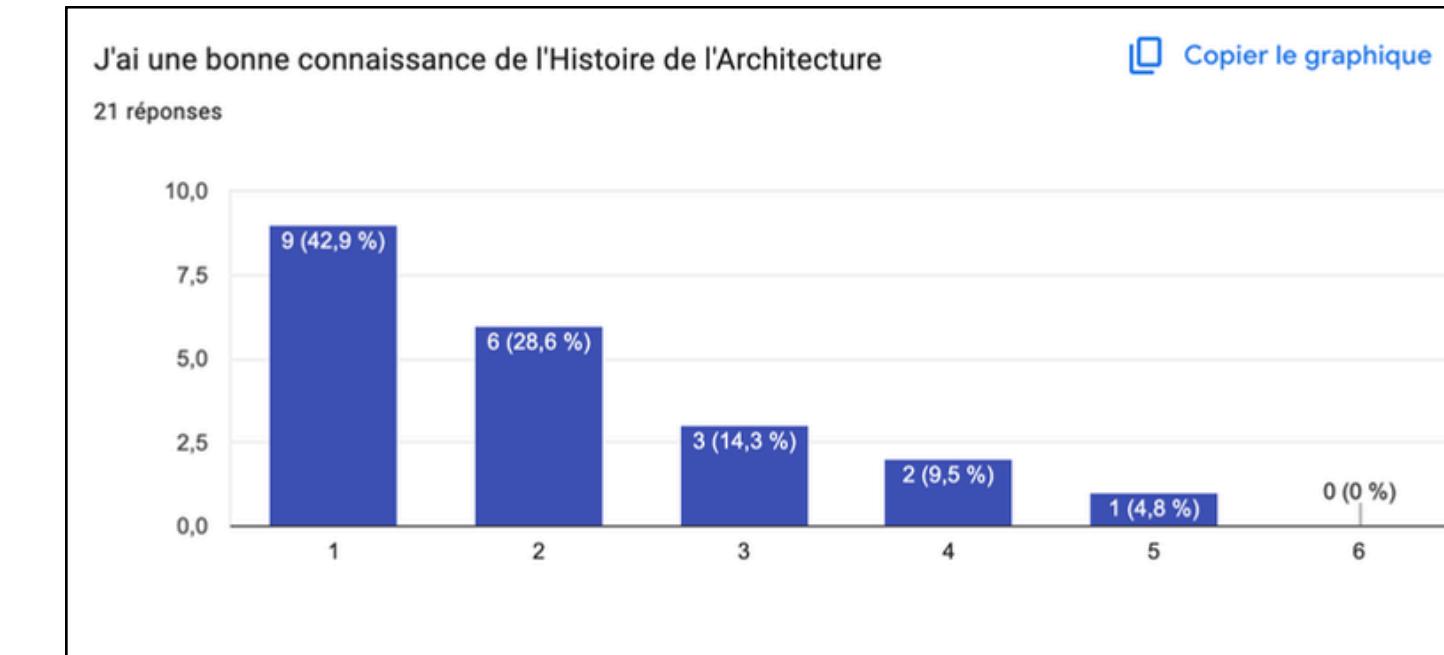
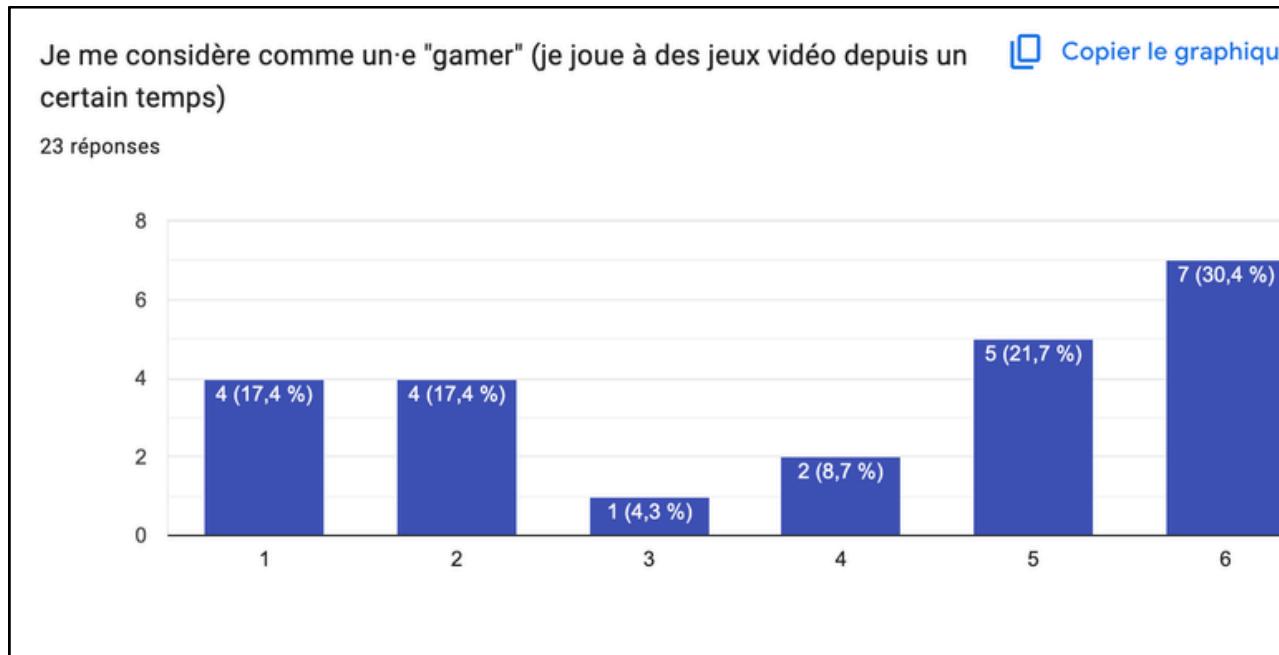
Réponse longue

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

Oui

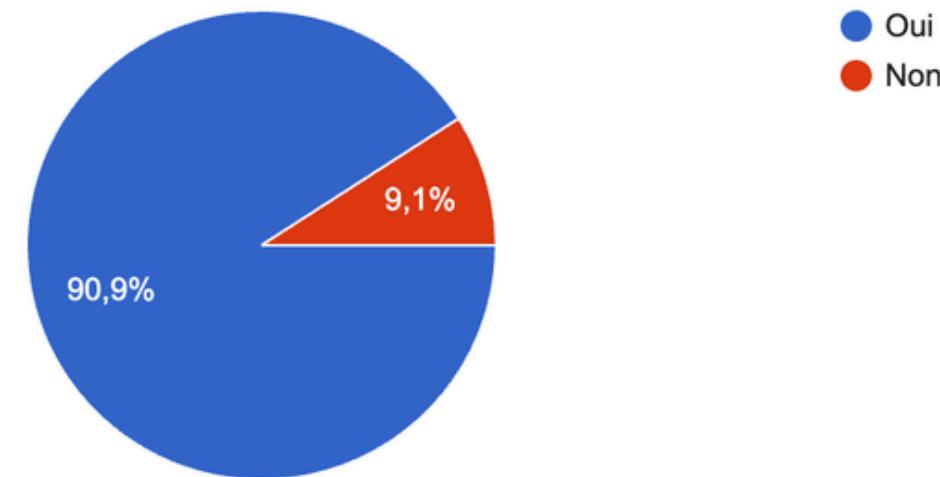
Non

1	2	3	4	5	6
Pas du tout d'accord	<input type="radio"/>				
					Totalement d'accord



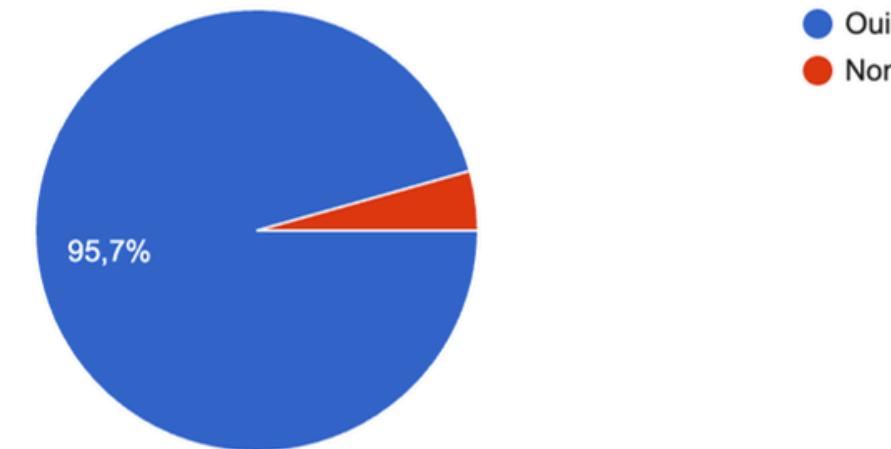
Avez-vous envie d'en savoir plus sur le bâtiment que vous avez exploré ?

22 réponses



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

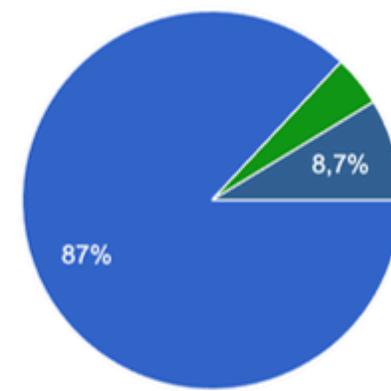
23 réponses



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

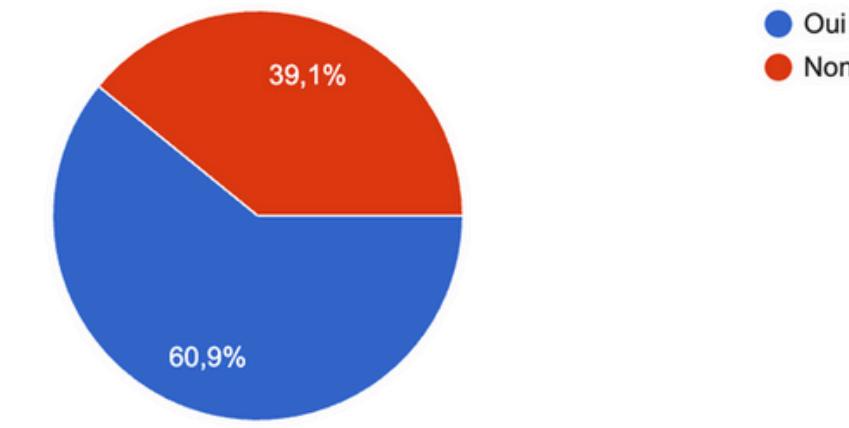


- Cette question ne me concerne pas, j'...
- Je suis entré·e dans le bâtiment par u...
- J'ai atteint une salle après un long cou...
- Je suis entré·e dans une Nef gigantes...
- J'ai allumé toutes les alcôves de la Nef
- Je me suis téléporté à l'étage
- J'ai trouvé une ouverture vers l'extérie...
- J'ai trouvé et allumé un nouveau bras...

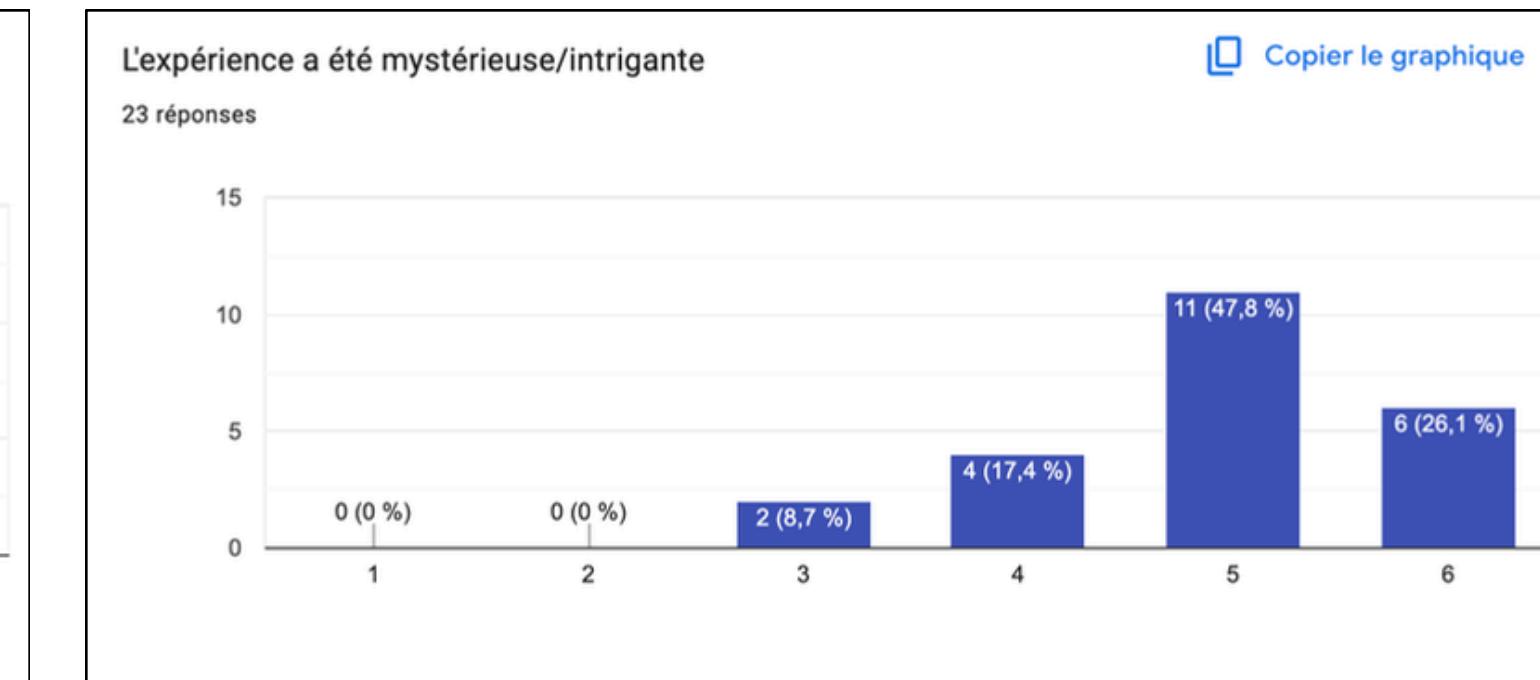
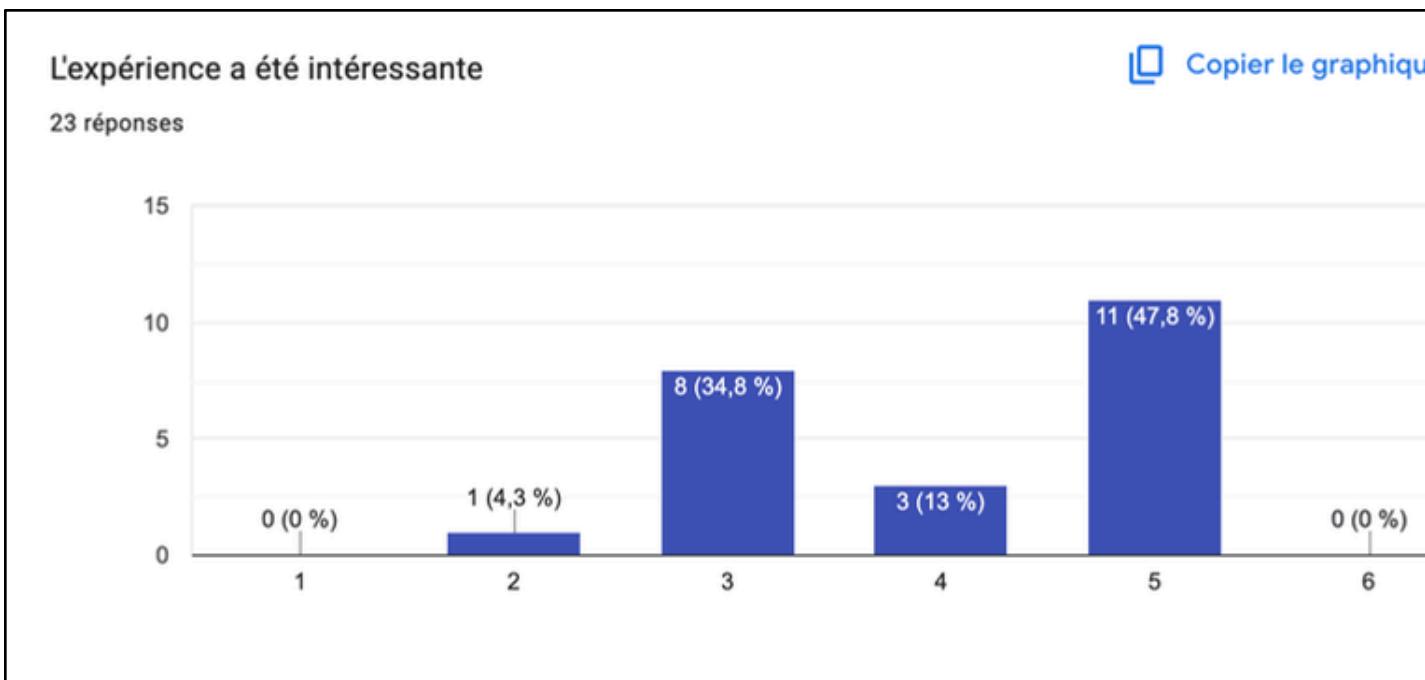
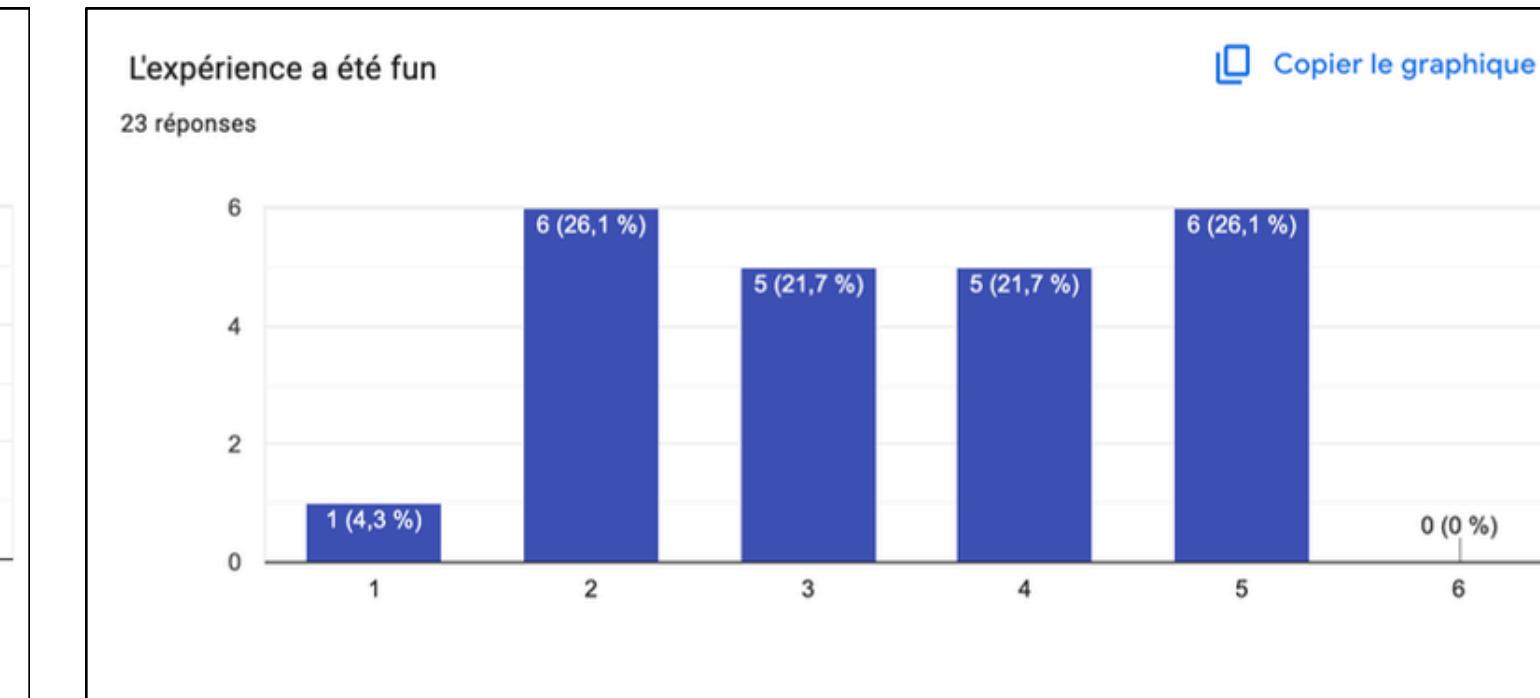
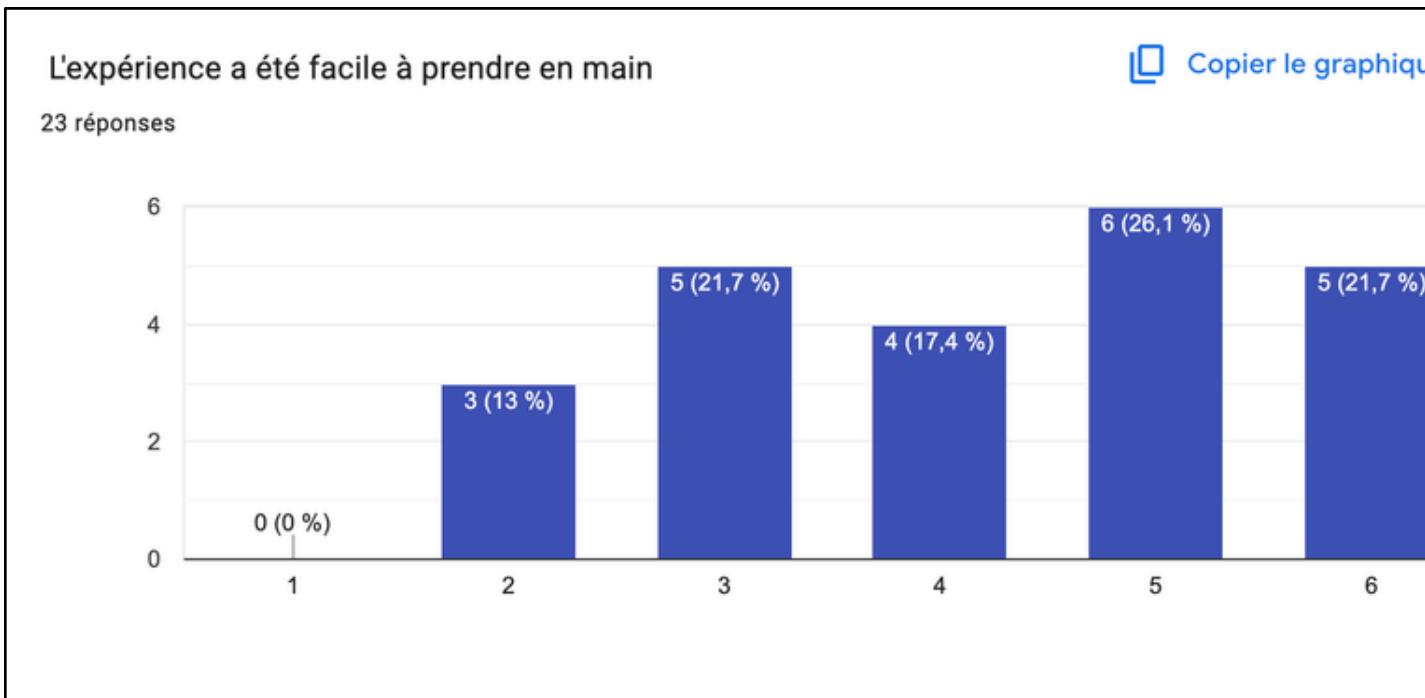
▲ 1/2 ▼

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

23 réponses



1	2	3	4	5	6	
Pas du tout d'accord	<input type="radio"/>	Totalement d'accord				



“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/oppressant mais **hypnotique relaxant**”

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

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**

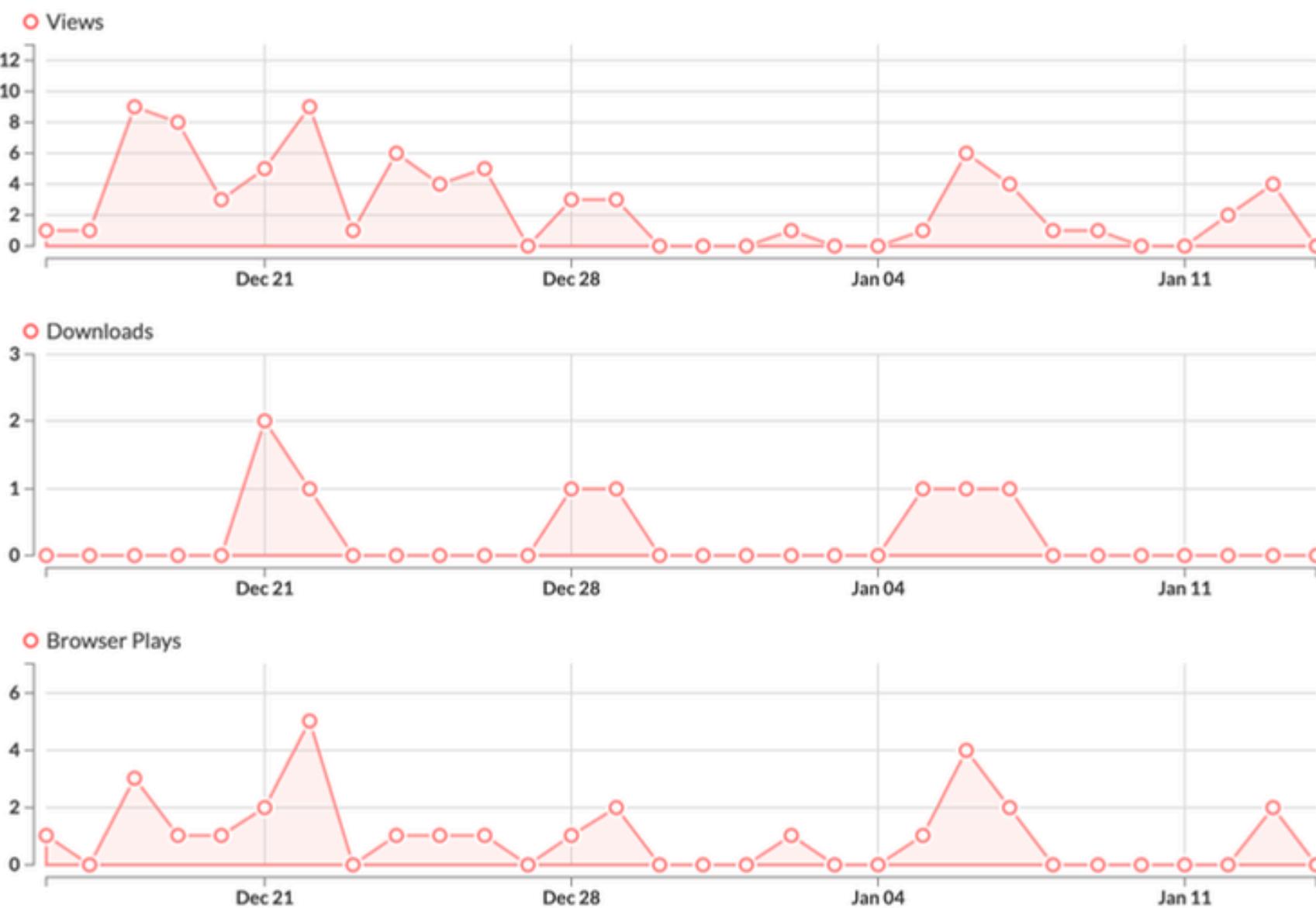
Collections

**2**

Comments

**34**

7d Impressions

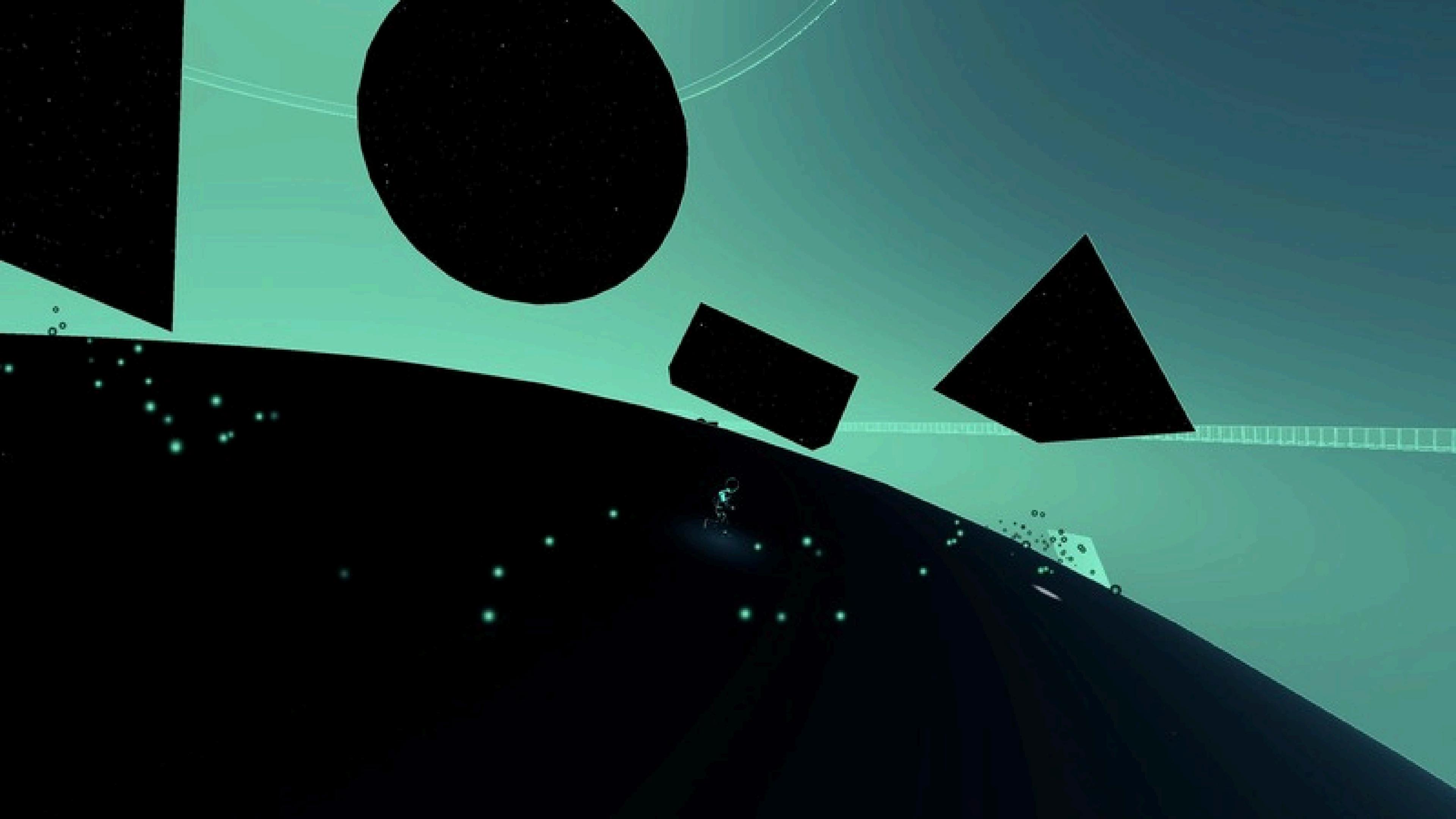


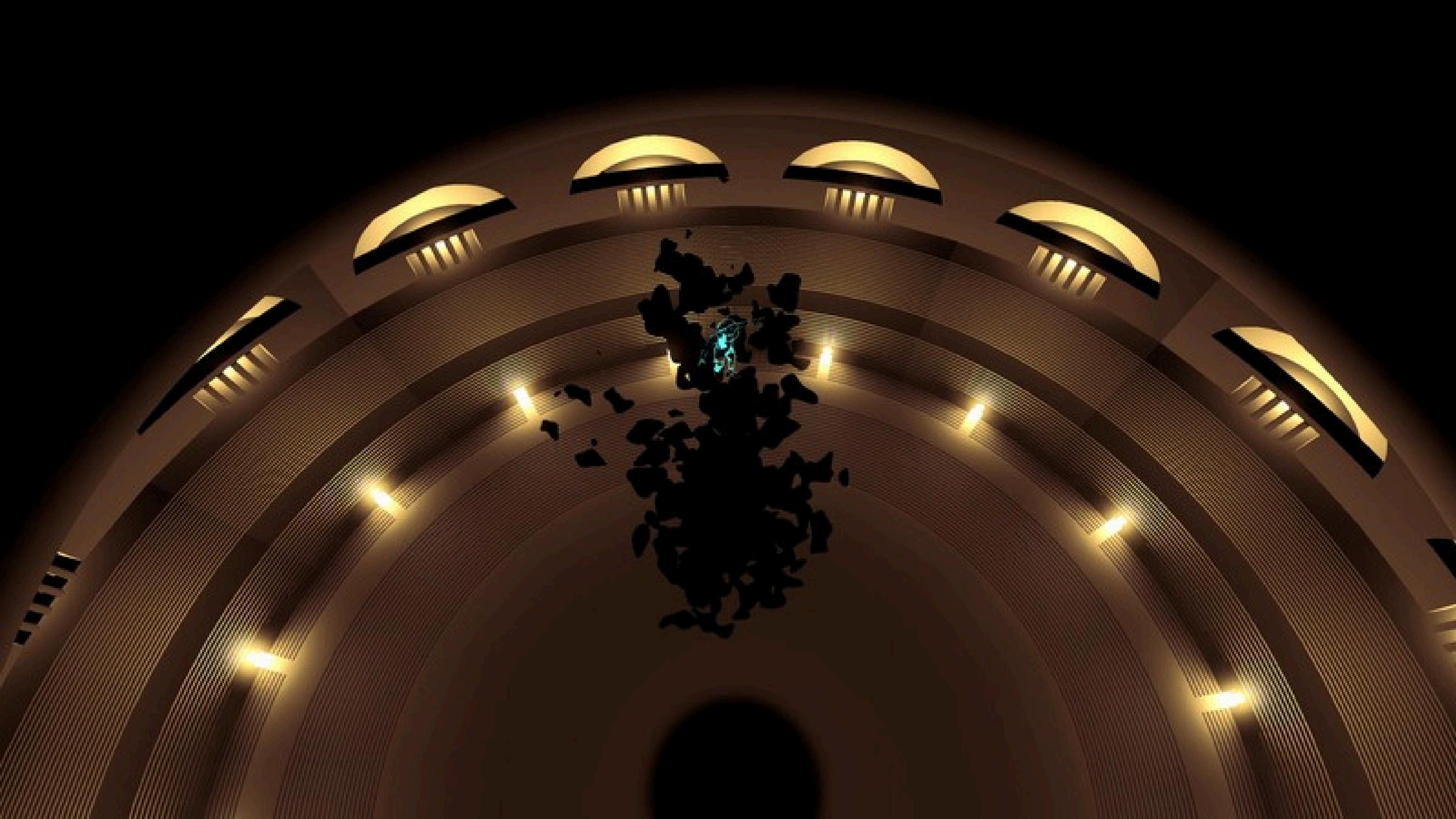
By URL    By website/domain    [Graph by day...](#)

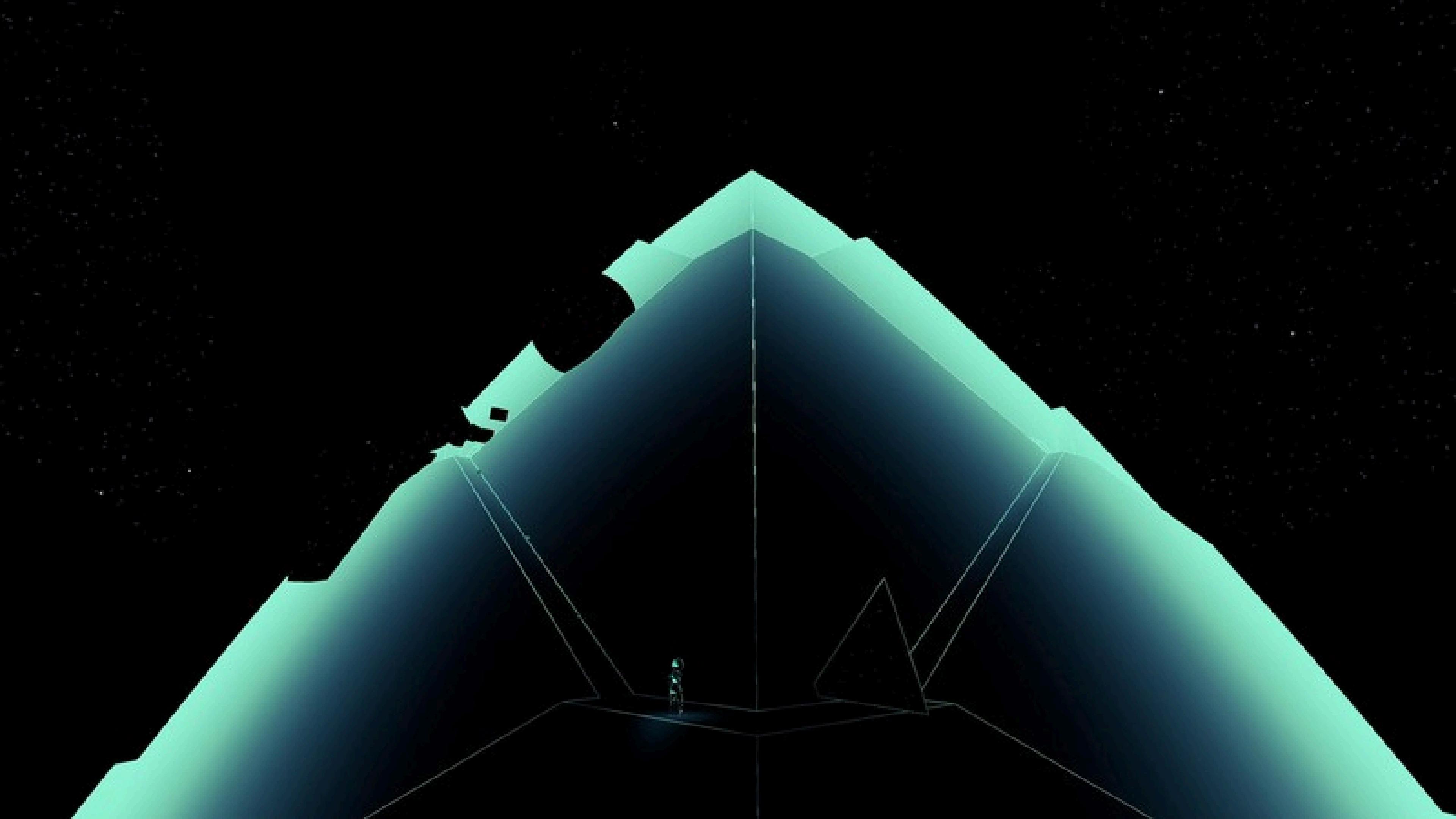
Domain	Visits
passerelles.essentiels.bnff.fr	37
itch.io	9
www.google.com	6
www.facebook.com	3
outil.essentiels.bnff.fr	2
duckduckgo.com	2
yandex.ru	1
github.com	1

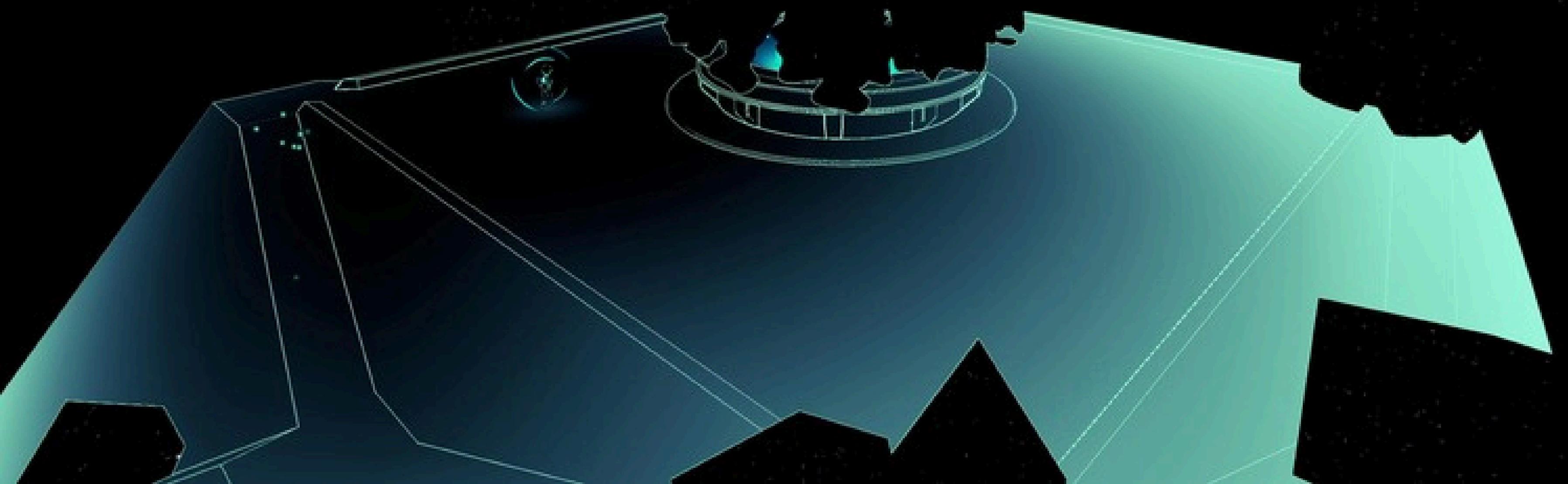












{BnF



ISART  
D I G I T A L

CCCABTP



fmod®

Made with Unity

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

