

**100 ANS !****CENTRE DES  
MONUMENTS NATIONAUX****UNIVERSITÉ DE  
VERSAILLES**  
ST-QUENTIN-EN-YVELINES  
**emissive**

Communiqué de presse, le 16 mai 2014

**Le Centre des monuments nationaux s'associe à l'Université de  
Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines et à la société Emissive  
pour présenter le jeu vidéo  
OFabulis**

**à la croisée du jeu d'aventure et du jeu de rôle en ligne  
à Futur en Seine du 12 au 15 juin prochain**

En 2014, à l'occasion de son centenaire, le Centre des monuments nationaux (CMN) s'est associé avec l'Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines et Emissive pour réaliser un jeu vidéo en ligne mêlant aventure, jeu de rôle et découverte des monuments du réseau de l'établissement. *OFabulis* est présenté pour la première fois, dans sa version bêta au rendez-vous « Futur en Seine » du 12 au 15 juin à la Gaîté Lyrique. Les monuments d'Ile-de-France du Centre des monuments nationaux (Panthéon, Château de Vincennes, Château de Maisons-Laffitte, Basilique cathédrale de Saint-Denis et Villa Savoye à Poissy) sont à l'honneur dans ce projet interdisciplinaire, innovant et ludique.

## ● FABULIS



Images de *OFabulis* à la Villa Savoye et au château de Maisons à Maison-Laffitte

Ce jeu vidéo utilise des espaces virtuels mixtes à base de photos des monuments et d'avatars en 3D temps réel, et met en scène l'histoire des monuments du CMN, les légendes qui les entourent et les agents qui y travaillent. Le game design novateur positionne *OFabulis* à l'intersection du jeu d'aventure, où la résolution d'énigmes constitue le mécanisme central, et du jeu de rôle en ligne, qui met l'accent sur le développement d'avatars et la coopération entre les joueurs.

Le prototype, montré et testé lors de ce festival du numérique, offre à voir le début du scénario du jeu dans les monuments franciliens du réseau du CMN. À cette occasion, les visiteurs pourront y jouer gratuitement. La version finale sera ensuite développée à plus grande échelle pour une mise en ligne à la fin du mois de juillet, avec l'extension des intrigues, la participation d'une vingtaine de monuments partout en France, et une version anglaise. Entièrement gratuit, il demande simplement une connexion internet.

Pour Philippe Béval, président du Centre des monuments nationaux, ce jeu « favorise la rencontre entre le patrimoine et la création, entre le passé et la modernité ». Il offre à l'établissement qui fête cette année son centenaire une plateforme qui met en valeur autrement ce patrimoine culturel.

**Contacts presse :**

Anne Lambert de Cursay – [anne.lambert-de-cursay@monuments-nationaux.fr](mailto:anne.lambert-de-cursay@monuments-nationaux.fr) – 01 44 61 22 45  
Sophie Dotaro – [sophie.dotaro@uvsq.fr](mailto:sophie.dotaro@uvsq.fr) - 01.39.25.78.63

# **OFabulis, les portes des légendes**

---

## **Une aventure au cœur du patrimoine**

*OFabulis*, contraction d' « Ostia Fabulis », est un jeu de rôle multi-utilisateurs sur Internet en 3D temps réel. Les énigmes et le scénario du jeu ont pour base l'histoire du Centre des monuments nationaux, les personnages historiques qui les ont parcourus et les agents des monuments.

Ces énigmes se déroulent dans les monuments. Les décors sont réalisés à partir de photos et d'espaces 3D. Ces espaces virtuels sont habités par les joueurs mais aussi par des personnages de légendes et les avatars numériques des véritables agents des monuments. En interagissant avec ces personnages virtuels, les joueurs accèdent à des vidéos interactives mettant en scènes ces agents. Pour progresser dans l'histoire et dans le jeu, les joueurs doivent résoudre les énigmes seuls ou en groupe.

Le joueur est invité à créer son avatar qui le représentera dans le jeu. Il choisit une des 4 catégories de personnage du jeu à laquelle son avatar appartient : Érudit, Aventurier, Technophile ou Reporter. La collaboration dans un groupe de joueurs permet d'avancer plus vite dans le jeu par la combinaison des avantages de chaque catégorie de personnage.



**Travail réalisé à la Basilique Saint-Denis**

Retrouvez le projet sur les réseaux sociaux et son site officiel :

Site Internet : <http://www.ofabulis.fr>

Facebook : <https://www.facebook.com/ofabulis>

Twitter : <https://twitter.com/OFabulis>

## Les partenaires

---

*OFabulis* est un jeu réalisé dans le cadre d'un projet de recherche, porté par le Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines de l'Université de Versailles Saint-Quentin, réalisé en partenariat avec le Centre des monuments nationaux et la société Emissive.

Le projet est mené par Edwige Lelièvre, maître de conférences à l'UVSQ et spécialisée dans les jeux vidéo, qui a déjà collaboré avec le CMN, pour la réalisation d'un « jeu en réalité alternée », *Les Mystères de la Basilique*, sur la Basilique Saint-Denis et son environnement urbain, historique et culturel (2012), dans le cadre de son doctorat.

### L'université, à l'origine du jeu



L'UVSQ prend en charge le scénario, la conception du jeu (game design), la musique, et la création des décors et personnages en 3D ainsi que des vidéos interactives.

Le Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines (CHCSC), de l'université Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines, est le seul laboratoire en France ayant, pour objet exclusif, la recherche en histoire culturelle du contemporain (fin du XVIIIe siècle à nos jours). Fondé en 1992, il définit la culture comme « l'ensemble des représentations collectives propres à une société », et l'histoire culturelle comme « l'histoire sociale des représentations ». Ses chercheurs étudient les usages et les pratiques culturelles, mais aussi les sensibilités et les valeurs, les croyances et les imaginaires communs, les normes et les univers symboliques, soit tout ce qui éclaire les comportements collectifs des sociétés.

Le Centre est un acteur essentiel du laboratoire d'excellence PATRIMA (Patrimoines matériels : savoirs, conservation, transmission).

Le projet *OFabulis* s'inscrit dans le cadre des recherches d'Edwige Lelièvre, membre du laboratoire, sur l'utilisation des jeux vidéo pour la valorisation et la médiation patrimoniale.

À travers le projet *OFabulis*, le CHCSC souhaite tout d'abord expérimenter de nouvelles formes numériques de mise en valeur du patrimoine culturel. Il s'agit par ailleurs d'explorer la création de communautés virtuelles et l'histoire de leurs constructions. Pour finir, le laboratoire souhaite évaluer la capacité d'immersion d'espaces virtuels mixtes avec une esthétique expressive et leur potentiel pour la création plastique.

### Le CMN, théâtre d'*OFabulis*

Les monuments forment la passerelle entre jeu et réalité. Le CMN a fourni la matière première qui a servi à l'écriture du scénario. Il vérifie la justesse historique des créations et valide le scénario, la conception du jeu, etc. Il accueille dans les 19 monuments dans lesquels le jeu se déroule, l'équipe de l'université qui réalise les prises de vues photographiques et les vidéos qui vont servir à créer l'univers visuel du jeu. Il propose, sur la base du volontariat, les agents qui seront filmés.



La version complète du jeu sera mise en ligne fin juillet 2014 avec 19 monuments : le Panthéon, la basilique Saint-Denis, le château de Vincennes, le château de Maisons-Laffitte et la Villa Savoye, l'abbaye du Mont-Saint-Michel, les alignements de Carnac, le château d'Azay-le-Rideau, le château de Castelnau-Bretenoux, le Palais du Tau à Reims, les tours de La

Rochelle, la maison de Clemenceau à Saint-Vincent-sur-Jard, le monastère de Saorge, le château d'If, le site archéologique de Glanum, la place forte de Mont-Dauphin, le fort Saint-André à Villeneuve-lez-Avignon, le château de Bussy-Rabutin et enfin l'abbaye de Cluny.

Ce projet s'inscrit dans le cadre des manifestations liées au centenaire du CMN. Les objectifs en sont, dans un premier temps, de toucher de nouveaux publics, à savoir les jeunes connectés de 18 à 30 ans, qui ne visitent pas les monuments du Centre et connaissent uniquement les monuments principaux. Mais aussi, d'atteindre un public international grâce à une traduction en anglais du jeu, et les images qu'il véhicule. C'est également une façon d'expérimenter de nouvelles formes de valorisation des monuments et de faire connaître le réseau du CMN dans son histoire. En effet, de nombreux monuments sont très connus du grand public, mais il est beaucoup plus rare que le public soit au courant de leur appartenance au réseau CMN, de l'ensemble et de la variété des monuments. Enfin, il permet de valoriser les agents du centre et leurs métiers en les impliquant en tant qu'acteurs du projet à plusieurs titres : leur participation à l'élaboration du scénario, leur présence dans le jeu, leur interaction avec les joueurs.

### **Emissive, le développeur du jeu**

Troisième partenaire du projet, il s'occupe du développement informatique du jeu et de la création des animations.



emissive

Emissive est une société spécialisée dans la réalisation d'expériences immersives. Orientée vers les secteurs culturels et institutionnels, visant majoritairement le grand public, elle est tournée vers l'innovation. Derniers projets dans ce domaine sont Paris 3D, Leonard de Vinci et Giza Archives. Ils ont en commun la reconstitution d'environnements et d'objets réalistes et historiquement exacts et un déploiement en 3D interactive sur plusieurs supports à la fois (cross media), dont des installations muséographiques.

Pour Emissive, *OFabulis* doit permettre avant tout d'approfondir son expertise sur les applications multi-utilisateurs 3D temps réel. Il s'agit en effet du premier jeu développé par Emissive utilisant un univers persistant multi-utilisateurs. En proposant un projet grand public utilisant le moteur Unity, Emissive souhaite expérimenter le portage de ses applications interactives sur de multiples plateformes. Enfin, le projet *OFabulis* permet à cette société de développer de nouveaux partenariats avec des institutions publiques spécialistes du domaine du patrimoine.

## Futur en Seine

---



Action financée par la Région Ile-de-France



Le projet *OFabulis* sera présenté en avant première lors de la 5ème édition de Futur en Seine. Il sera exposé à la Gaîté Lyrique.

Ce festival mondial du numérique, qui se déroulera du 12 au 22 juin 2014, présentera au cœur de Paris et dans toute l'Île-de-France les dernières innovations numériques françaises et internationales aux professionnels ainsi qu'au grand public.

Attirant toujours plus de visiteurs, la 5ème édition débutera par le Village des Innovations, pendant 4 jours du 12 au 15 juin au CNAM, au Musée des Arts et Métiers, à la Gaîté lyrique ainsi qu'au Square Emile Chautemps (exposition de projets innovants, conférences, ateliers...). Le festival se prolongera ensuite dans toute l'Île-de-France à travers de nombreux événements partenaires jusqu'au 22 juin.

Futur en Seine est organisé par Cap Digital, pôle de compétitivité de la transformation numérique.

Le projet *OFabulis* est par ailleurs soutenu par la Région Ile de France.

### Information pratiques

---

#### Gaîté lyrique

3 bis rue Papin – 75003 Paris

Projet *OFabulis* : 1er étage, en face des escaliers principaux, au fond à droite.

[www.futur-en-seine.fr/fens2014/](http://www.futur-en-seine.fr/fens2014/)

#### Horaires d'ouverture de l'Exposition

---

Judi 12 et vendredi 13 juin : 10h-19h

Samedi 14 et dimanche 15 juin : 11h-19h

#### Accès

---

##### Métro

« Réaumur-Sébastopol » – lignes 3, 4

« Arts et Métiers » – lignes 3, 11

« Strasbourg Saint-Denis » – lignes 4, 8, 9

##### RER

« Châtelet les Halles » – lignes A, B, D

##### Bus

« Réaumur – Arts et Métiers » – lignes 20, 38, 47

## L'UVSQ en bref

---

Créée à l'aube des années 90, l'université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines représente aujourd'hui le pôle d'enseignement supérieur, de recherche et technologie le plus important de son territoire. Répartis sur 5 campus dans les Yvelines, 20000 étudiants étudient dans plus de 250 formations, de la licence au doctorat, et dans toutes les disciplines. Une école d'ingénieurs, deux IUT, une école de professorat (ESPE) et plus récemment un institut d'études politiques (IEP) complètent cette offre de formation. Première université française pour la réussite en licence, troisième en nombre d'apprentis en Ile de France, l'UVSQ met au cœur de sa stratégie l'innovation pédagogique, la professionnalisation et l'internationalisation de ses formations. Dans ses 32 laboratoires, l'UVSQ développe une recherche novatrice, transdisciplinaire, qui anticipe les préoccupations sociétales : climat et environnement ; épidémiologie ; handicap et vieillissement, génome ; culture et patrimoine, matériaux innovants ; organisations et politiques publiques.

L'UVSQ s'investit dans 6 pôles de compétitivité et dans le transfert de technologie grâce à ses 9 plateformes technologiques, ses chaires industrielles et ses fondations partenariales. Résolument engagée au sein du cluster mondial de Paris-Saclay aux côtés de ses partenaires académiques prestigieux, l'UVSQ entend relever le double défi de la compétition économique et technologique mondiale et de l'accélération des évolutions scientifiques.

Retrouvez l'UVSQ sur :

Son site internet : <http://www.uvsq.fr>

Facebook : <https://www.facebook.com/UVSQ.78>

Twitter : <https://twitter.com/uvsq>

Dailymotion : <http://www.dailymotion.com/UVSQcommunication>

Et le CHCSC sur :

Son site internet : <http://www.chcsc.uvsq.fr/>

Twitter : <https://twitter.com/CHCSCuvsq>

Edwige Lelièvre : [edwige.lelievre@uvsq.fr](mailto:edwige.lelievre@uvsq.fr)

## Emissive

---

Emissive est une société spécialisée dans la réalisation d'expériences immersives. Orientée vers les secteurs culturels et institutionnels, visant majoritairement le grand public, elle est tournée vers l'innovation. Elle met en œuvre son savoir-faire unique en 3D pour créer des applications et des films de haute qualité. Elle s'attache à valoriser le contenu afin d'en amplifier la portée et la force, pour toucher les utilisateurs d'une manière intelligente et efficace. Pour atteindre cet objectif elle réunit les compétences nécessaires en graphisme, développement, ergonomie et la connaissance des nombreux supports de diffusion existants et futurs.

Fondée en 2005, Emissive est composée d'une équipe de 25 personnes expertes dans le domaine des nouvelles technologies : infographistes, développeurs, animateurs, chefs de projet. Ses références vont d'applications culturelles jusqu'aux modules de e-learning sur Internet, en passant par la création de films 3D pour plusieurs documentaires primés. La composante recherche et développement est aussi une part importante de l'activité de la société.

Emissive a participé à de nombreux projets muséographiques et patrimoniaux. Nos derniers projets dans ce domaine sont Paris 3D, Leonard de Vinci et Giza Archives. Ils ont en commun la reconstitution d'environnements et d'objets réalistes et historiquement exacts et un déploiement en 3D interactive sur plusieurs supports à la fois (cross media), dont des installations muséographiques.

Pour créer des expériences uniques, Emissive met en œuvre son savoir-faire en 3D interactive. Outre une reproduction fidèle d'environnements existants ou ayant existés, ou d'objets visualisables sous tous les angles, la 3D augmente l'expérience de l'utilisateur. Elle permet une meilleure immersion dans le contenu, pour une attention accrue et une plus grande efficacité dans le message à délivrer. Elle offre une impression de liberté inégalable et participe à la valeur ajoutée de l'application. Le développement de la 3D interactive porté par l'industrie du jeu vidéo permet, à l'heure actuelle, de bénéficier d'une qualité de rendu photo réaliste et capable de se décliner sur un large éventail de supports. Les smartphones, aux capacités désormais plus que satisfaisantes pour visualiser des contenus riches, en font partie.

Il est important de noter qu'une modélisation 3D de qualité, pensée pour l'interaction en temps réel, donne des possibilités de diffusion et d'utilisation qui vont bien au-delà de la présente consultation. L'adaptation aux nouveaux supports ainsi que la mise à jour des données s'en trouvent extrêmement simplifiés. On peut imaginer un événement sur grand écran ou en relief par exemple, sans modifier le contenu. Ce dernier peut être mis à jour facilement si l'on souhaite modifier la visite ou le matériel lui-même. L'utilisation de la 3D représente donc des économies sur la durée et ouvre des possibilités techniques non envisagées jusqu'alors.

Site web: <http://www.emissive.fr>  
contact@emissive.fr



## Le CMN en bref

Sites archéologiques de Glanum et de Carnac, abbayes de Montmajour et du Mont-Saint-Michel, châteaux d'If et d'Azay-le-Rideau, domaine national de Saint-Cloud, Arc de triomphe ou encore villa Savoye, constituent quelques-uns des 98 monuments nationaux, propriétés de l'Etat confiés au Centre des monuments nationaux. Premier réseau public français culturel et touristique avec plus de 9,2 millions de visiteurs par an, le Centre des monuments nationaux conserve et ouvre à la visite des monuments d'exception ainsi que leurs parcs et jardins. Ils illustrent, par leur diversité, la richesse du patrimoine français.

S'appuyant sur une politique tarifaire adaptée, le CMN facilite la découverte du patrimoine monumental pour tous les publics. Son fonctionnement repose à plus de 84 % sur ses ressources propres issues notamment de la fréquentation, des locations d'espaces ou encore du mécénat. Fondé sur un système de péréquation, le Centre des monuments nationaux est un acteur de solidarité patrimoniale. Les monuments bénéficiaires permettent la réalisation d'actions culturelles et scientifiques sur l'ensemble du réseau.

En 2014, l'établissement célèbre son centenaire.

## Retrouvez le CMN sur

Facebook : <http://www.facebook.com/leCMN>

Twitter : <http://twitter.com/leCMN>

YouTube : <http://www.youtube.com/user/ducdesully>

Instagram : <http://instagram.com/leCMN>

## Monuments placés sous la responsabilité du CMN et ouverts à la visite

### Aquitaine

Grotte des Combarelles  
Abri de Laugerie-Haute  
Abri de Cap-Blanc  
Grotte de Font-de-Gaume  
Site archéologique de Montcaret  
Gisement de La Ferrassie  
Gisement de La Micoque  
Abri du Poisson  
Grotte de Teyjat  
Gisement du Moustier  
Tour Pey-Berland à Bordeaux  
Abbaye de La Sauve-Majeure  
Grotte de Pair-non-Pair  
Château de Cadillac  
Château de Puylauguiher

### Auvergne

Château de Chareil-Cintrat  
Cloître de la cathédrale du Puy-en-Velay  
Château d'Aulteribe  
Château de Villeneuve-Lembron

### Bourgogne

Château de Bussy-Rabutin  
Abbaye de Cluny

### Bretagne

Maison d'Ernest Renan à Tréguier  
Grand cairn de Barnenez  
Sites mégalithiques de Carnac  
Site des mégalithes de Locmariaquer

### Centre

Crypte et tour de la cathédrale de Bourges  
Palais Jacques Cœur à Bourges  
Tour de la cathédrale de Chartres  
Château de Châteaudun  
Château de Bouges  
Maison de George Sand à Nohant  
Château d'Azay-le-Rideau  
Cloître de la Psalette à Tours  
Château de Fougères-sur-Bièvre

Château de Talcy

### Champagne-Ardenne

Château de La Motte-Tilly  
Palais du Tau à Reims  
Tours de la cathédrale de Reims

### Franche-Comté

Cathédrale de Besançon  
et son horloge astronomique

### Paris

Arc de triomphe  
Chapelle expiatoire  
Conciergerie  
Domaine national du Palais-Royal  
Hôtel de Béthune-Sully  
Musée des Plans-Reliefs  
Panthéon  
Sainte-Chapelle  
Tours de la cathédrale Notre-Dame

### Ile-de-France

Château de Champs-sur-Marne  
Château de Jossigny  
Château de Maisons  
Villa Savoye à Poissy  
Domaine national de Rambouillet  
Domaine national de Saint-Cloud  
Maison des Jardies à Sèvres  
Basilique cathédrale de Saint-Denis  
Château de Vincennes

### Languedoc-Roussillon

Château et remparts de la cité de Carcassonne  
Tours et remparts d'Aigues-Mortes  
Fort Saint-André de Villeneuve-lez-Avignon  
Site archéologique et musée d'Ensérune  
Forteresse de Salses

### Midi-Pyrénées

Site archéologique de Montmaurin  
Château d'Assier  
Château de Castelnau-Bretenoux

Château de Montal  
Abbaye de Beaulieu-en-Rouergue  
Château de Gramont

### Nord-Pas-de-Calais

Colonne de la Grande Armée à Wimille  
Villa Cavrois

### Basse-Normandie

Château de Carrouges  
Abbaye du Mont-Saint-Michel

### Haute-Normandie

Abbaye du Bec-Hellouin

### Pays-de-la-Loire

Château d'Angers  
Maison de Georges Clemenceau à Saint-Vincent-sur-Jard

### Picardie

Château de Coucy  
Château de Pierrefonds  
Tours de la cathédrale d'Amiens

### Poitou-Charentes

Tours de la Lanterne, Saint-Nicolas et de la Chaîne à La Rochelle  
Château d'Oiron  
Abbaye de Charroux  
Site gallo-romain de Sanxay

### Provence-Alpes-Côte d'Azur

Place forte de Mont-Dauphin  
Trophée d'Auguste à La Turbie  
Site archéologique de Glanum  
Château d'If  
Abbaye de Montmajour  
Monastère de Saorge  
Cloître de la cathédrale de Fréjus  
Abbaye du Thoronet  
Fort de Brégançon

### Rhône-Alpes

Château de Voltaire à Ferney  
Monastère royal de Brou à Bourg-en-Bresse