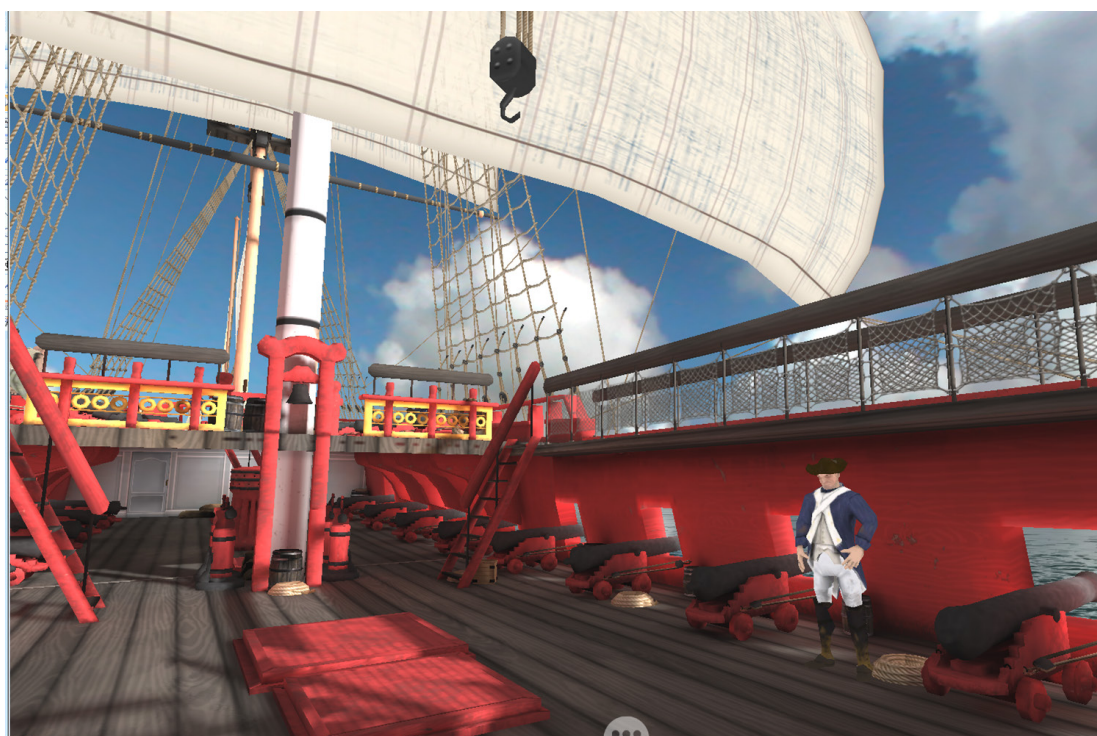


# Un univers historique en trois dimensions

## DOCUMENTS - SÉANCE 1.2

### DOCUMENT 1 : LA RECONSTITUTION DE L'HERMIONE



Captures d'écran du jeu *L'Herminette, la traversée des Lumières* (La Flottille numérique, 2015).

# Un univers historique en trois dimensions

## DOCUMENTS

### DOCUMENT 2 : UN DÉFI TECHNOLOGIQUE : « LA FRÉGATE VIRTUELLE »

[...] Le premier défi des informaticiens du pôle image Magelis d'Angoulême a été de modéliser l'*Hermione* en trois dimensions à partir des plans du bateau. « Nous avons fait le choix de la 3D parce que c'est visuellement plus attractif, parce que c'est un défi technologique que de l'adapter aux tablettes numériques, et enfin parce que ça permet un accès beaucoup plus facile. Il suffit de bouger le doigt pour se balader sur le pont, d'appuyer pour ouvrir une porte. On a aussi ajouté des « caméras extérieures » qui offrent une vue aérienne du bateau, autour duquel on peut tourner », explique Romain Soulié [patron de Studio Nyx, l'une des trois sociétés charentaises retenues pour concevoir le jeu].

Et la pédagogie alors ? Elle se cache dans chaque recoin du voilier virtuel, où le visiteur plonge dans le XVIII<sup>e</sup> siècle, prend la mesure de l'immense Empire britannique et découvre les prémices de la guerre d'Indépendance américaine. Ce siècle est aussi celui des droits fondamentaux, des déclarations universelles, des grands philosophes. Le jeu s'intéresse ainsi à l'histoire des idées, qui inspire même son nom : *L'Hermione, la traversée des Lumières*. [...]

*Sud Ouest*, mardi 14 avril 2015

# Un univers historique en trois dimensions

FICHE ÉLÈVE - SÉANCE 1.2

NOM :

## 1. VISITE DE L'HERMIONE

En vous aidant des deux visuels proposés (doc. 1), d'un plan de la frégate l'*Hermione* (voir : [http://www.periple.net/blog-jfd/IMG/jpg/coupe\\_hermione.jpg](http://www.periple.net/blog-jfd/IMG/jpg/coupe_hermione.jpg)) ou d'une visite vidéo virtuelle (voir : <https://www.youtube.com/watch?v=hDr-JkIQnOHA>) replacez, à l'aide d'une flèche, les éléments suivants :

- |                          |                    |                        |
|--------------------------|--------------------|------------------------|
| ■ Pont de gaillard avant | ■ Pont de batterie | ■ Beaupré              |
| ■ Dunette                | ■ Timonerie        | ■ Cabine du commandant |
| ■ Mât d'artimon          | ■ Grand mât        | ■ Grande hune          |
| ■ Vergues                | ■ Mât de misaine   |                        |

## 2. UN UNIVERS RECONSTITUÉ EN OMNI 3D (DOC. 1)

À quel type de « vue » a-t-on affaire dans ce jeu ?

.....

S'agit-il d'un jeu d'action à la 1<sup>re</sup> personne, un genre coutumier de ce type de vue ? Quels éléments vous permettent de l'affirmer ?

.....

.....

Quels sont, selon vous, les avantages et les inconvénients liés à ce type de vision subjective ?

.....

.....

L'omni 3D est une technique permettant de simuler un environnement en 3D dans des plans statiques (photographies ou images de synthèse) : dans ce jeu d'aventure, dans quelle ambiance nous plongent ces décors modélisés en trois dimensions ?

.....

.....

Repensez au titre du jeu (*L'Hermione, la traversée des Lumières*) : que signifie-t-il, selon vous, pour le joueur ?

.....

.....

# Un univers historique en trois dimensions

FICHE ÉLÈVE - SÉANCE 1.2

NOM :

## 3. « LA FRÉGATE VIRTUELLE » (DOC. 2)

Article complet du journal *Sud Ouest* disponible sur le site :

<http://www.imaginspace.fr/wp-content/uploads/La-fr%C3%A9gate-virtuelle.pdf>

Après avoir lu cet article de Frédéric Zabalza, répondez aux questions suivantes :

Cherchez la définition du terme « modéliser » :

.....  
.....

Donnez-en plusieurs synonymes :

.....  
.....

Quels sont les avantages de la 3D, selon Romain Soulié ?

.....  
.....  
.....

Un jeu vidéo ou un jeu sérieux peuvent-ils nous apprendre quelque chose [si oui, précisez quoi] ?

.....  
.....  
.....  
.....

# Un univers historique en trois dimensions

## FICHE ENSEIGNANT - SÉANCE 1.2

### 2. UN UNIVERS RECONSTITUÉ EN OMNI 3D (DOC. 1)

À quel type de « vue » a-t-on affaire dans ce jeu ?

Jeu en vue subjective.

S'agit-il d'un jeu d'action à la 1<sup>re</sup> personne, un genre coutumier de ce type de vue ? Quels éléments vous permettent de l'affirmer ?

Non, notamment parce que nous ne voyons pas le personnage tenir une arme et qu'il n'y a pas d'ennemis présents à l'écran. Il s'agit donc bien d'un jeu d'aventure/exploration.

Quels sont, selon vous, les avantages et les inconvénients liés à ce type de vision subjective ?

La vision subjective donne au joueur un meilleur sentiment d'immersion dans l'univers du jeu : il incarne un personnage et se trouve donc directement placé au cœur de l'action. Les décors sont observables de manière naturelle. Cependant, certains joueurs peuvent ressentir des maux de tête ou des nausées : parfois, les décors « bougent » trop rapidement ou sont déformés sur les parties latérales de l'écran. Il s'agit en fait, et ni plus ni moins, du « mal des simulateurs » digne des nausées ressenties en voiture, avion ou bateau.

L'omni 3D est une technique permettant de simuler un environnement en 3D dans des plans statiques (photographies ou images de synthèse) : dans ce jeu d'aventure, dans quelle ambiance nous plongeons ces décors modélisés en trois dimensions ?

Dans l'univers maritime de la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle, à l'époque de la marine à voiles et des voyages d'exploration.

Repensez au titre du jeu [*L'Hermione, la traversée des Lumières*] : que signifie-t-il, selon vous, pour le joueur ?

Le voyage de La Fayette est un symbole d'aventure, d'indépendance et de liberté. Le titre indique aussi l'apport des idées philosophiques outre-Atlantique.

### 3. « LA FRÉGATE VIRTUELLE » (DOC. 2)

Cherchez la définition du terme « modéliser » :

Procéder à une modélisation, c'est-à-dire concevoir un modèle ou représenter un phénomène permettant de le comprendre, de l'étudier, d'agir ou d'atteindre un but.

Donnez-en plusieurs synonymes :

Simuler, représenter, reproduire, modeler, sculpter.

Quels sont les avantages de la 3D, selon Romain Soulié ?

Visuel plus attractif, défi technologique, accès simplifié, choix du point de vue.

Un jeu vidéo ou un jeu sérieux peuvent-ils nous apprendre quelque chose (si oui, précisez quoi) ?

- Découvrir un genre, une époque, des personnages historiques ;
- enrichir nos connaissances notamment historiques ; mieux se représenter le passé ;
- lire et suivre un dialogue ; faire un choix dans le parcours narratif ;
- améliorer ses réflexes et sa réflexion ;
- facilitation du travail transdisciplinaire, sur des thèmes parfois difficiles ;
- acquisition de compétences.