

Varietas de Bry, explorer un patrimoine par le jeu vidéo

[Jérôme David](#) , [Mélissa Monnier](#) , [Cassandre Poirier-Simon](#)

Compte-rendu par Alexandre Romi

Le projet Varietas de Bry est né d'une collaboration entre la Fondation Bodmer et une équipe de la HEAD. Il part d'une interrogation simple : comment valoriser les sources historiques numérisées ? Jérôme David du Bodmer Lab, Mélissa Monnier de la HEAD et Cassandre Poirier-Simon de Myth_n, nous présente la conception et la réalisation du projet de Bry, intervenant chacun sur leur partie de mission.

La Fondation Bodmer, dans son désir de rendre accessible l'ensemble de ses documents en ligne, développe un projet ambitieux de numérisation de grande qualité de ses archives. Dans ses fonds sont conservés l'ensemble de la série des imprimés de l'explorateur du XVII^{ème} siècle Théodore de Bry. Ce voyageur d'origine belge a réalisé plus de 900 gravures de qualités illustrant ses voyages. Ses images dépeignent l'imaginaire du voyage et du monde à la Renaissance. Pour la première fois, la collection est disponible entièrement en ligne, en open access, et ce pour tous les publics.



Afin de la valoriser, la Fondation Bodmer a fait appel à la Head pour créer un projet interactif et ludique. Une classe s'est saisie de cette mission, et a proposée 6 projets physiques, dont le projet Varietas de Bry, dirigé par Mélissa Monnier. Avec l'aide des chercheurs Mathieu Bernhardt et Frédéric Tinguely, ils ont sélectionnés et analysés six illustrations emblématiques. Le jeu proposé, destiné avant tout aux classes du secondaire, est développé par Myth_n et la HEAD. Le Game Design est conçu pour évoluer dans les gravures de manière

ludique, dirigé par un Théodore de Bry plein d'humour, qui interagit avec le joueur à travers un fil de conversation préprogrammé. Textes à trous, question à réponses multiples, éléments à trouver dans l'image sont autant de méthode de validation des connaissances. Chaque illustration est un niveau qu'il faut parcourir et compléter pour découvrir le niveau suivant. Pour accomplir le jeu, il faut environ 45 minutes.

Ce jeu agréable et ludique exploite au maximum la numérisation de très haute qualité pour faire découvrir le monde du XVII^{ème} siècle au public contemporain. Théodore de Bry est bien conçu, pour être drôle sans être cliché, ni véhiculer une fausse impression sur les individus de son époque. Nous ne pouvons que vous encourager à visiter le site internet, pour jouer¹ autant que pour vous émerveiller devant les riches gravures de de Bry².



Théodore de Bry, « Carte de l'Amérique centrale et méridionale », 3^{ème} voyage

¹ <https://varietas.org/>

² <https://bodmerlab.unige.ch/recits-et-images/debry/#/grands-voyages/Preface>