



Dans son atelier de Cucuron, où il réside depuis 1999, Jean-Claude Golvin imagine, calcule, dessine, notamment avec des accessoires plus vrais que nature, telle cette pyramide miniature.

Ses dessins ont servi aux décors du jeu vidéo "Assassin's Creed"

CUCURON L'archéologue Jean-Claude Golvin a réalisé 19 planches restituant l'Égypte du I^{er} siècle avant notre ère

Plus de 100 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, et 3,6 millions d'unités écoulées depuis l'automne dernier, date de la sortie du nouveau-né de la saga, "Assassin's Creed : origins". Pour beaucoup de "gamers", ce nouvel opus demeure d'ailleurs, de loin, le plus flamboyant depuis qu'Ubisoft a donné naissance à ce phénomène des jeux d'action. Pensé par des ingénieurs-rois du high-tech de l'autre côté de l'Atlantique, c'est bel et bien dans un cerveau vauclusien en ébullition que sont nés en quelque sorte les décors de ce "Assassin's Creed" nouvelle génération. Tout du moins les dessins restituant l'Égypte du premier siècle avant J.C., qui ont servi de base de travail pour les créateurs du jeu.

Nous sommes à Cucuron, au

100

C'est, en millions, le nombre d'exemplaires vendus des différentes versions de "Assassin's Creed" depuis 2007.

cœur du Luberon. Un discret atelier dans le centre du village, bercé par un jazz de la sérénité, et indéfectiblement à l'abri du vacarme du monde actuel.

Doublement enrôlé

Là, l'archéologue Jean-Claude Golvin, ex-directeur émérite du CNRS, joue toute la journée les ermites volontaires avec ses gommes et ses équerres géantes. C'est donc lui, éminent spécialiste de l'Égypte et de la Rome antique depuis 45 ans, à qui on doit ces vues urbaines stupéfiantes d'Alexandrie dans "Assassin's Creed : origins". "Ubisoft m'a tout d'abord demandé, il y a 4 ans, d'être conseiller scientifique lorsqu'ils préparaient leur nouveau jeu" confie-t-il à "La Provence". (Le jeu a été développé de 2014 à 2017 NDLR). "Je devais leur fournir des documents, des images, sur l'Égypte de cette époque, les orienter aussi en cas de problèmes ou d'erreurs. Puis, finalement, ils m'ont demandé des planches".

Ces planches qui font feu de tout bois, ce sont des aquarelles à l'encre de chine, sur papier Canson, de 75 sur 52 centimètres, qui représentent à



Jean-Claude Golvin montre le Thalamège, bateau de croisière de l'Égypte antique dessiné grâce à un texte de Callixène de Rhodes. /PHOTOS ANGE ESPOSITO

l'échelle une ville antique dans son ensemble. Soit la spécialité de Jean-Claude Golvin, considéré comme le champion olympique en la matière. Au total, il va réaliser 19 planches pour le jeu et collaborer avec Ubisoft à distance. "Par mail (planches scannées), et par téléphone c'est parfait. Je ne connaissais pas l'histoire du jeu, car chacun travaillait de son côté. Je me suis adapté, je sais changer de peau." Rues, bibliothèque, temples, marchés : c'est la première fois qu'est représenté dans sa globalité le centre d'Alexandrie à cette époque-là. Dans ses dessins, on retrouve sa patte d'architecte (son ancien métier). "Par rapport aux publications scientifiques, il y a dans un jeu vidéo un travail d'évocation

plus important. Le principal est d'avoir une architecture qui permette aux personnages d'évoluer facilement à l'intérieur. J'ai découvert un autre univers."

Ces évocations auxquelles il se réfère sont rendues possible par sa connaissance profonde des textes anciens, ceux, notamment, de Strabon. "Je me suis

"Je n'ai jamais joué à ce jeu vidéo, car je n'ai pas de console!"

souvent appuyé sur des récits écrits parfois très détaillés, comme pour le bateau de croisière le Thalamège, dont Callixène de Rhodes précise les di-

mensions dans un texte". Pour certains lieux, il convient a contrario de faire appel à des hypothèses reposant sur son expertise de terrain. Exemple-type : le tombeau d'Alexandre. "Il n'a été décrit par aucun auteur, mais je l'ai dessiné de manière circulaire, car on sait que son tombeau a servi de modèle au mausolée de l'empereur romain Auguste, qui est justement circulaire. Il ne s'agit pas d'inventer mais de prolonger ce que l'on sait."

D'Alexandrie à Arles

Pour donner vie à cette civilisation vingt-deux siècles derrière nous, Jean-Claude Golvin procède toujours de la même façon : "au départ, je fais un plan sur un papier-calque, les carrés

donnent l'échelle. Je représente les élévations des façades pour que ce soit possible de passer en 3D. Puis je fais une esquisse avec un angle de vue déterminé. Enfin, je passe à l'encre de Chine et à l'aquarelle." Deux étapes majeures attendent ces œuvres uniques dans les semaines qui viennent. Les 24 et 25 mars, les planches d'"Assassin's Creed" seront exposées à la Fruitière numérique de Lourmarin. Dans la foulée, elles seront léguées au Musée de l'Arles antique.

Actuellement, sur son bureau de Cucuron, trône bel et bien le jeu vidéo. Un CD qui, pourtant, ne quitte pas sa douillette pochette. "Je n'y ai jamais joué, je n'ai pas de console à la maison!" reconnaît-il, un rire au fond des yeux. **Fabien BONNIEUX**

PORTRAIT Numéro 1 dans le monde pour la restitution des grands sites antiques.

Il a fini sa carrière en tant que directeur de recherche émérite au CNRS. L'archéologue est considéré comme le plus grand spécialiste au monde de la restitution par l'image des grands sites de l'Antiquité. Il est l'auteur de plus de 1000 dessins de restitution de villes et monuments antiques déposés, pour la plupart, au Musée de l'Arles Antique. Il a publié de nombreux ouvrages dont "Les bâtisseurs de Karnak", "Et Lutèce devint Paris...", "L'Égypte restituée" (en trois tomes) ou encore "Rome antique retrouvée".

TEMPS FORT Son travail pour le jeu vidéo exposé à Lourmarin.

Les 24 et 25 mars prochains, le village de Lourmarin accueille, à la Fruitière numérique, le premier "Festival international du carnet de voyage en Provence", dont l'invité d'honneur sera Jacques Ferrandez (il a adapté en BD plusieurs romans de Camus ndlr). À cette occasion, Jean-Claude Golvin exposera pour la première fois les dessins qu'il a réalisés pour le jeu vidéo "Assassin's Creed".
→ www.carnetdevoyage-provence.fr

À SUIVRE Une première BD.

Dans son atelier de Cucuron, il passe dix heures par jour pour mettre la dernière main à sa première BD. "C'est le métier que, jeune, je rêvais de faire". À l'automne, il publiera, avec un scénariste, ce premier tome, qui prendra part une nouvelle fois dans l'Antiquité. "L'action se passe entre Rome et Narbonne. C'est la première fois que je dessine des personnages, je me documente, notamment sur l'anatomie."

C'est quoi, déjà, au juste, "Assassin's Creed" ?



Avant d'être un film de cinéma (2016) avec Michael Fassbender, "Assassin's Creed" est surtout un jeu vidéo au succès planétaire depuis onze ans. La première version de cette création d'Ubisoft, entreprise basée à Montréal (Canada), remonte à 2007. Tout d'abord sur PlayStation 3 et Xbox 360, puis l'année suivante sur PC (Windows). En l'espace d'une décennie, ce jeu d'action-aventure a conquis les "gamers" du monde entier. Caractéristiques notables dudit jeu : il s'inscrit dans un monde ouvert, c'est-à-dire

sans limites, et les déplacements des personnages s'inspirent des techniques spectaculaires du Parkour.

En octobre 2017 est sorti le nouveau jeu "Assassin's Creed origins", articulé autour d'un héros, Bayek. Un valeureux combattant qui, au I^{er} siècle avant J.C., défend l'Égypte face à l'opresseur romain, avec arc, épée, massue, hache et lance s'il vous plaît. À la sortie du jeu, nos confrères du "Point" en ont salué "les environnements, d'un réalisme sublime". **F.B.**