

Analyser les matériaux d'un manuscrit médiéval dans le décor d'un escape game numérique

Élodie Burle-Errecade
Maitresse de conférences
de langue et littérature du Moyen Age

Valérie Gontero-Lauze
Maitresse de conférences
de langue et littérature du Moyen Age

Florence Boulc'h
Maitresse de conférences
de chimie

Université d'Aix-Marseille





Notre pratique de
recherche mêle
l'approche culturelle des
textes, des images, des
savoirs et de leur
circulation au Moyen Age
à **l'étude matérielle** du
manuscrit qui a pour but
de déterminer la palette et
de spécifier les différentes
techniques picturales
maitrisées par l'artiste.

Colonna Mer d'histoires
(vers 1450)

LA QUESTION qui porte cette présentation

Comment partager avec le **grand public** nos **méthodes de travail** fondées sur la synergie entre médiévistes et chimistes et comment amener le grand public à comprendre les **connaissances** qui découlent de notre recherche ?



*Vienne
(Autriche)*

Notre travail de recherche peut être assimilé à une **investigation** qui implique de nombreuses campagnes d'analyses dans **de grandes bibliothèques prestigieuses** et qui fonctionne par **comparaison entre manuscrits**. Il nous a donc paru évident que ce processus était particulièrement adapté à une mise en jeu.



Souk
des sciences
(2017) Marseille

Nous avons imaginé initialement en 2017 un jeu de plateau qui ressemblait au jeu de l'oie avec plusieurs passages d'étapes et des cartes à tirer.

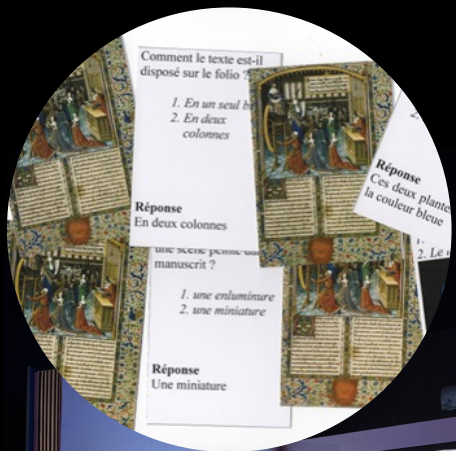
Certes, les questions choisies amenaient le grand public à découvrir une époque, les livres dans leur matérialité et notre travail interdisciplinaire ; cependant, la démarche ludique fonctionnait bien en notre présence, mais **difficilement en autonomie.**

Comment améliorer cette autonomie ?



Nous avons conçu un livre ouvert à la verticale d'une hauteur de **deux mètres cinquante**. Sur la page de droite, plusieurs folios du manuscrit étaient rétroprojetés à l'aide d'une tablette dont les fonctionnalités permettaient d'agrandir de nombreux détails du manuscrit. Il s'agissait de faire **entrer** les visiteurs **dans le manuscrit**, physiquement et mentalement.





Escape game numérique
L'affaire Pétrarque

LE DEROULE qui organise cette présentation

Je vous propose dans le temps qui m'est accordé de vous présenter les **questions** que nous nous sommes posées, les **idées** que nous avons retenues et les **difficultés** que nous avons rencontrées pour créer ce jeu.

Pourquoi une telle présentation lors des journées des JIREC ?

Je pense que notre réflexion est très semblable à celle qui sera mise en place lors de la conception d'un escape game numérique à destination des **élèves** et des **étudiants**.

DÉS EXPÉRIENCES INTERACTIVES NOMADES



mindquest-games.fr

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Trois appels à projet

- (i) L'université d'Aix-Marseille
- (ii) La Région Sud
- (iii) La SATT

Durant deux ans, nous nous sommes rencontrés très régulièrement pour aboutir à un scénario qui convienne à chacun et à chacune d'entre nous.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Cela s'apparente donc à inventer une **fiction**

- (i) qui s'appuie sur un discours scientifique tout en étant capable de captiver le joueur
- (ii) qui est caractérisée par une intrigue qui oscille entre complexité et naïveté
- (iii) qui porte le mécanisme progressif de l'investigation.

La fiction doit être à la fois au service du jeu et au service de la médiation.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Nous avons le choix entre situer cette histoire au sein du **Moyen Age** qui représente l'ancrage de notre objet d'étude, ou **déplacer** cet objet dans le temps et dans ce cas respecter son caractère d'objet d'étude venu d'une autre époque. Nous avons choisi la **contemporanéité** afin de mettre en évidence notre métier de chercheuses.

La notion de temporalité est aussi extrêmement importante ; l'escape game est en effet une **quête minutée**. Il est donc essentiel de limiter la durée du jeu .

Comment récolter les **fonds** nécessaires à la rémunération de cette société ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Quel espace veut-on créer ? Pourquoi ?

Est-ce que cet espace devient le centre de l'intrigue ? Ou est-ce uniquement un décor ?

Est-ce un élément fort du scénario en termes de connaissances scientifiques ?



L'époque médiévale était à nouveau propice à un décor attendu. L'angle que nous avons choisi ici est différent ; il s'agit d'entrer dans le Moyen Age par la bibliothèque et par le livre. Le choix de la forme numérique pour ce jeu permet de le voir parfaitement, de le feuilleter, d'en observer chaque détail.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de **chronologie**.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Quel espace veut-on créer ? Pourquoi ?

Est-ce que cet espace devient le centre de l'intrigue ? Ou est-ce uniquement un décor ?

Est-ce un élément fort du scénario en termes de connaissances scientifiques ?

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Nous avons très envie de pointer, à travers la forme numérique, l'aspect **interdisciplinaire** de notre recherche.

Pour cela, nous avons choisi de mettre en scène un **crime** qui vient de se dérouler au sein de la bibliothèque Méjanès où est conservé un manuscrit du XV^e siècle contenant un texte de Pétrarque. L'objectif de ce jeu est alors de révéler qui a été tué, par qui et pourquoi.

Pour cela, une enquêtrice arrive sur les lieux ; elle sera assistée des deux joueurs qui, pour l'un endosse le rôle de la **médiéviste** sur un premier écran, pour l'autre celui de la **chimiste** sur un second écran.

Ainsi, avons-nous imaginé un jeu **collaboratif** qui exige pour plusieurs énigmes une écoute attentive des joueurs entre eux puisque ceux-ci ne disposent pas des mêmes informations sur leur écran selon la discipline qui leur est associée.

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.



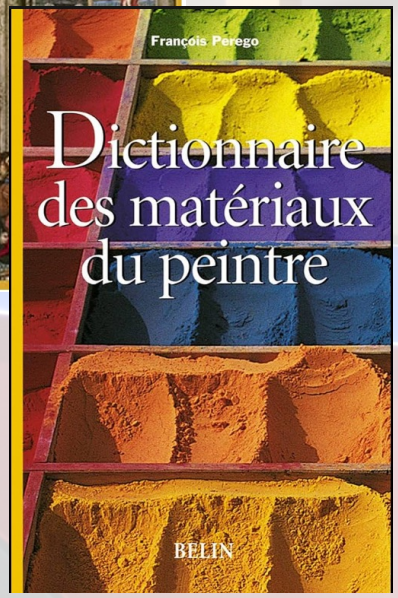
IUPAC Periodic Table of the Elements

1 H 1.008	2 He 4.003											10 Ne 20.180	11 Na 22.990	12 Mg 24.305											18 Ar 39.948	19 K 39.098	20 Ca 40.078											36 Kr 83.801	37 Rb 85.468	38 Sr 87.62											54 Xe 131.29	55 Cs 132.91	56 Ba 137.33											86 Rn 222	87 Fr [223]	88 Ra [226]											118 Og [294]	119 [289]	120 [290]																							
3 Li 6.941	4 Be 9.012											13 Al 26.982	14 Si 28.086	15 P 30.974	16 S 32.06	17 Cl 35.45	18 Ar 39.948	19 K 39.098	20 Ca 40.078	21 Sc 44.956	22 Ti 47.88	23 V 50.942	24 Cr 52.00	25 Mn 54.938	26 Fe 55.845	27 Co 58.933	28 Ni 58.69	29 Cu 63.546	30 Zn 65.38	31 Ga 69.723	32 Ge 72.63	33 As 74.922	34 Se 78.96	35 Br 79.904	36 Kr 83.801	37 Rb 85.468	38 Sr 87.62	39 Y 88.906	40 Zr 91.224	41 Nb 92.906	42 Mo 95.94	43 Tc [98]	44 Ru 101.07	45 Rh 102.91	46 Pd 106.36	47 Ag 107.87	48 Cd 112.41	49 In 114.82	50 Sn 118.71	51 Sb 121.76	52 Te 127.6	53 I 126.91	54 Xe 131.29	55 Cs 132.91	56 Ba 137.33	57 La 138.91	58 Ce 140.12	59 Pr 140.91	60 Nd 144.24	61 Pm [145]	62 Sm 150.36	63 Eu 151.96	64 Gd 157.25	65 Tb 158.93	66 Dy 162.50	67 Ho 164.93	68 Er 167.26	69 Tm 168.93	70 Yb 173.05	71 Lu 174.96	72 Hf 178.49	73 Ta 180.95	74 W 183.84	75 Re 186.21	76 Os 190.23	77 Ir 192.22	78 Pt 195.08	79 Au 196.97	80 Hg 200.59	81 Tl 204.38	82 Pb 207.2	83 Bi 208.98	84 Po [209]	85 At [210]	86 Rn [222]	87 Fr [223]	88 Ra [226]	89 Ac [227]	90 Th 232.04	91 Pa [231]	92 U 238.03	93 Np [237]	94 Pu [244]	95 Am [243]	96 Cm [247]	97 Bk [247]	98 Cf [251]	99 Es [252]	100 Fm [257]	101 Md [258]	102 No [259]	103 Lr [260]

INTERNATIONAL UNION OF PURE AND APPLIED CHEMISTRY

THE MATERIALS AND TECHNIQUES OF MEDIEVAL PAINTING

Daniel V. Thompson
with a foreword by Bernard Berenson



Découvrir l'identité du commanditaire qui se cache derrière la peinture rouge qui caviarde son blason.

Nous proposons au joueur qui a endossé le rôle de la chimiste d'utiliser sur son écran un **spectrophotomètre de fluorescence X**.

Sur le second écran associé à la médiéviste, apparaît peu à peu la forme du blason et un ensemble de **symboles chimiques**. Le tableau périodique est mis à sa disposition afin que le joueur puisse décrire le blason en termes **d'éléments chimiques**.

Le joueur chimiste a lui entre les mains la palette médiévale que nous connaissons à partir de nos recherches. Ce joueur doit ainsi associer aux éléments déterminés par le médiéviste, un **pigment** puis une **couleur** afin de dessiner le blason caviardé.

Le joueur médiéviste doit alors l'associer à un **bibliophile** bien particulier qui correspond au commanditaire de cet ouvrage.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de **chronologie**.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Quel espace crée-t-on ? Pourquoi ?

Est-ce que cet espace devient le centre de l'intrigue ?

Est-ce uniquement un décor ? Ou est un élément fort du scénario en termes de connaissances scientifiques ?

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Quels résultats de recherche veut-on présenter ?

Le joueur doit-il devenir chercheur ou ne doit-il que comprendre certains résultats qui lui sont soufflés ?

Comment conserver un esprit ludique et montrer le complexe ?

ESCAPE GAME IMMERSIVE

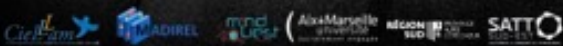
L'AFFAIRE PÉTRARQUE

CODEX ET INFO(X)

2 à 4 JOUEURS



WWW.AFFAIREPETRARQUE.COM



CONCLUSION

