

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

Intervenante : ¹Boulc'h Florence

Co-auteurs : ²Gontero-Lauze Valérie, ²Errecade-Burle Elodie

Affiliation

1. Université d'Aix-Marseille, MADIREL 13013 Marseille
2. Université d'Aix-Marseille, CIELAM 13100 Aix-en-Provence

Choix du type d'intervention : Communication orale (10 minutes)

Mots-clés : Escape game numérique, Moyen Âge, Manuscrit, Littérature, Chimie

Les manuscrits de la fin du Moyen Âge constituent un témoignage artistique et historique précieux. En effet, à cette période, le livre est devenu un véritable objet de prestige et de pouvoir. Ces ouvrages étaient alors illuminés par de véritables peintures encadrées comme des tableaux de petits formats. Ainsi, offrent-ils de nombreuses informations quant aux multiples aspects de la peinture médiévale, que sont la nature des matériaux utilisés par les enlumineurs, les techniques picturales maîtrisées par ces artistes, l'organisation de leurs ateliers et les réseaux d'échanges existant entre ces différents ateliers. Dans ce contexte, nous avons initié en 2015 un nouvel axe de recherche interdisciplinaire qui regroupe deux unités de l'université d'Aix-Marseille, le CIELAM (*Centre Interdisciplinaire d'Etude des Littératures d'Aix-Marseille*) et le MADIREL (*Matériaux Divisés, Interfaces, Réactivité, Electrochimie*) et qui repose sur le dialogue audacieux entre la littérature médiévale et la chimie des matériaux.

Nous avons choisi de diffuser notre démarche de recherche interdisciplinaire et les nouvelles connaissances relatives à la peinture médiévale que nous avons construites à partir de nos études, non seulement au sein de journaux reconnus par nos communautés respectives, mais aussi auprès d'un public plus vaste en développant un escape game numérique [1]. Ce jeu s'appuie entièrement sur les travaux de recherche que nous avons menés sur un manuscrit du XV^e siècle conservé dans le fonds ancien de la Bibliothèque Méjanes d'Aix-en-Provence. Il s'agit du manuscrit qui contient *Les remèdes de l'une et l'autre Fortune*, écrit en latin en 1366 par Pétrarque et traduit en ancien français par Daudin en 1378.

Nous avons imaginé ce jeu sous la forme d'une enquête collaborative qui plonge les joueurs dans les secrets de la création d'un manuscrit médiéval. Afin de résoudre le crime qui vient de se dérouler au sein des archives d'Aix-en-Provence, les joueurs deviendront de véritables experts en codicologie, en histoire du livre et en chimie. Notre objectif est en effet de les amener à se familiariser avec l'écriture gothique, l'enluminure, la préparation et la caractérisation physico-chimique des pigments anciens et la circulation du savoir au Moyen Âge. Les joueurs réussiront ainsi à élucider le mobile de ce crime à partir de véritables documents de recherche universitaire. Ce jeu sera disponible en ligne gratuitement très prochainement et constituera donc un outil de médiation scientifique originale auprès du grand public et au sein des classes de lycée.

Le processus d'invention de ce jeu sera présenté lors des JIREC 2024. Pourquoi un tel format pour valoriser la recherche scientifique ? Comment mettre les nouvelles technologies au service de la diffusion du savoir scientifique ? Notre propos sera organisé autour de ces questions, tout en analysant quelques séquences de l'escape game numérique que nous avons conçu.

Références

[1] Vous trouverez le teaser de ce jeu sur le site <https://www.youtube.com/watch?v=6Pp-uIS7CIQ>