

À la découverte des fonds d'archives : Valorisation(s) !

le 13 avril 2023, à Marseille

JOURNÉE DU GROUPE RÉGIONAL PACA-CORSE-MONACO

Association des archivistes français

Retour d'expérience sur l'escape game

Archives Départementales de Vaucluse

Origine du projet

- Le lieu, le palais qui se prête à ce genre de jeu
 - o Lieu où la sensation d'enfermement est présente (anciennes prisons civiles)
 - o Des espaces parfois cachés, de petites dimensions
 - o Des circulations sinueuses
 - o Un décor qui inspire
- L'envie d'ouvrir à de nouveaux publics
- L'approche du déménagement qui a précipité la concrétisation du projet
- Le soutien de la direction

De sa conception à sa réalisation

- Ce qui était souhaité :
 - o faire se rencontrer les archives et des publics éloignés de notre domaine (jeunes adultes, public familial)
 - o ne pas proposer des énigmes trop en lien avec les documents, ne pas vouloir être trop pédagogiques, etc.
- Nous ne sommes pas des concepteurs d'escape game, nous avons donc opté pour une prestation.
- Conception
 - o Rédaction du cahier des charges définissant **les souhaits**
 - Faire du palais un vrai décor
 - Passer dans quatre espaces particuliers peu fréquentés durant les visites
 - Plonger dans quatre époques
 - Proposer des énigmes devant exploiter des indices issus des lieux, des objets et des documents d'archives
 - Que la résolution des énigmes passe par des manipulations manuelles, numériques, électroniques pour la résolution des différentes énigmes.
 - o **Contraintes et exigences**
 - Matériels facilement transportables et dont la mise en place doit être rapide et aisée, car certaines pièces sont accessibles par des escaliers assez raides.
 - Personnel des Archives le plus autonome possible dans l'utilisation, l'entretien voire dans l'adaptation du jeu à de nouveaux épisodes de l'Histoire. Demande d'une formation/sensibilisation par le prestataire ainsi que la remise de fichiers sources le cas échéant.
 - Programmation de séances pas uniquement pour les Journées du Patrimoine mais aussi à différents moments de l'année et ce, durant les trois années à

venir à partir de 2022, afin de pouvoir en faire profiter un maximum de public.
Par conséquent, les matériels doivent être assez résistants.

- Lancement d'une **consultation** pour la conception **ET** la réalisation
 - Envoi d'un courrier à différents prestataires
 - Visite obligatoire préalable au dépôt de candidature
 - Conception d'abord et réalisation ensuite => possibilité de payer ces deux phases de manière autonome :
 - bien pour le prestataire (payé à la fin de la conception sur présentation de livrables),
 - bien pour le service car projet sur deux années civiles => deux années budgétaires.
 - Modalités de collaboration définie dans le cahier des charges
 - Estimation à 6 réunions de coordination en phase de conception et de réalisation
Ces réunions ont été tenues pour la phase conception, des points téléphoniques ont eu lieu durant la réalisation : le prestataire étant dépendant des livraisons de l'électronique et de ses autres projets
 - Le candidat retenu : TXProd
 - propriétaire de salles d'échappatoire dont une à Avignon
 - concepteur d'échappatoire sur commande
 - le budget :
 - de conception
 - d'une box
 - de la box finale
 - le total
 - La contribution des Archives :
 - Rappel des attendus
 - Fourniture d'images de documents
 - Retours sur les propositions faites par le prestataire
 - La contribution du prestataire
 - Bonne compréhension des attendus
 - Imprégnation et adaptation aux lieux
 - Du reporting sur les étapes
 - Livrable sur la conception : le book des énigmes
 - La présentation des box (qui s'est faite un peu tardivement, d'où un peu d'inquiétude....)
 - Le calendrier
 - Lettre de consultation envoyée en août 2021
 - Date limite de réception des offres le 16 septembre 2021
 - Rapport d'analyse des offres le 24 septembre 2021
 - Notification dans la foulée, bon de commande pour la conception
 - Conception rendue en novembre 2021
 - Réalisation en 2022 pour livraison le 12 septembre pour une utilisation les 17 et 18 (JEP)
- Réalisation
 - Fabrication de boîtes spécifiques
 - avec design se mariant bien avec le palais
 - répondant aux contraintes de manipulation

- avec des systèmes électroniques pour résoudre les énigmes.
- Utilisation
 - réception le lundi 12/09
 - installation tout le jour, tests par le prestataire
 - formation du personnel le lendemain
 - Séances de test : réception de groupes tests dès le mardi soir et tout au long de la semaine pour être prêts le samedi des Journées européennes du patrimoine
 - Ce à quoi il fallait être formés :
 - Rôle maître du jeu – comment guider sans trop en dire – comment insérer quelques propos sur l’histoire du lieu, les archives sans trop noyer les joueurs. Les pièges dans lesquels nous sommes tombés au départ
 - Remise à zéro
 - Il fallait également définir quel circuit et quel propos tenir aux joueurs entre le hall d’accueil et l’endroit où le jeu démarrait.
 - Les différentes séances programmées
 - les Journées européennes du patrimoine d’abord
 - des lundis à l’heure du déjeuner pour les agents du Département
 - des lundis et jeudis de la première semaine des vacances scolaires pour les familles
 - lors de la soirée d’Halloween pour le grand public
 - certains samedis matin pour le grand public

Les atouts du jeu

- Pour les publics :
 - passer un bon moment, s’amuser dans un lieu particulier, au contact d’un univers mal connu
 - être acteur, ne pas être passif à écouter un propos sur les archives
 - collaborer au sein d’un groupe dont les membres sont familiers ou pas ; accepter de prendre en compte des approches différentes
- pour les archives en général
 - le renouvellement des publics
 - une façon originale de valoriser le lieu
 - de nouvelles relations avec les groupes
- pour les agents
 - appropriation de ce dispositif de valorisation quels que soient ses missions quotidiennes et son niveau de connaissances historiques (là, il n’y en a presque aucune à maîtriser) – chacun peut tenir un rôle
 - amusement
 - renouvellement du regard porté sur son lieu de travail
 - cohésion nouvelle (impact de la soirée d’Halloween notamment)

Son devenir

- Les Archives départementales de Vaucluse sont propriétaires du jeu ; les boîtes ont été conçues comme certains éléments que l’on trouve dans de vraies salles => utilisation intensive possible

- Les boîtes ont certes un design qui s'adapte bien au palais mais les énigmes s'adapteront tout à fait dans le nouveau bâtiment ; le titre devra être un peu modifié : « Saurez-vous vous échapper de Memento ? »