

Module 12 - Section 7 : Les méthodes ludiques, jouer avec les archives

Jacqueline Ursch

Table des matières



Objectifs	3
Introduction	4
1. Les principes	5
2. Les jeux de découverte des documents et des techniques	6
3. Le jeu interactif	9
4. le jeu interactif "dont vous êtes le héros"	11
5. Cartes interactives et films	13
5.1. Les cartes interactives des Archives départementales du Loiret	13
5.1.1. <i>Carte interactive d'une époque.</i>	13
5.1.2. <i>Carte interactive comparative</i>	13
5.2. Les films des Archives départementales de l'Aube	14

Objectifs

Description du module :

Ce module, consacré à la valorisation des archives, traite des possibilités d'exploitation pédagogique et culturelle des documents. Pour l'archiviste, il s'agit de répondre à une demande grandissante des publics dans une programmation diversifiée et de qualité, aux formes plurielles : aujourd'hui, plus de 60% des visiteurs des Archives y viennent, non plus pour consulter les documents originaux, mais pour participer aux manifestations culturelles et pédagogiques.

Les différentes actions proposées prennent en compte le territoire, les moyens humains et financiers du service, les différents publics ainsi que les possibilités offertes par les nouveaux outils numériques. Il est chaque fois important de se poser les questions suivantes :

- Valoriser, pour qui ?
- Valoriser, pour quoi ?
- Valoriser, comment ?

Pour répondre à cette triple interrogation, le module se décline en quatre volets :

- *Section 1 - Introduction générale sur les nouvelles attentes et les nouvelles technologies.*
- *Sections 2 à 4 - Le "socle" des actions fondamentales, validées par une longue pratique et qui ont fait leurs preuves dans les services d'archives en France et ailleurs : les services éducatifs, l'action pédagogique, l'exposition, la publication.*
- *Sections 5 à 8 - "Les nouveaux territoires" de l'action éducative et culturelle, modes d'exploitation des archives de plus en plus utilisés afin de correspondre à l'évolution de la société, des outils, au nouveau regard porté sur le document : les lectures d'archives, l'ouverture aux arts et aux artistes, le ludique et les actions collaboratives et réseaux sociaux.*
- *Section 9 - Conclusion sur le rôle que peuvent jouer les archives pour la cohésion sociale et la citoyenneté.*

Le but du module est de :

- Donner des indications très précises d'organisation d'une manifestation ou d'une séquence de travail
- Présenter des exemples dans chacun des domaines
- Susciter l'envie de se lancer dans l'action
- Permettre à chacun de se nourrir des expériences des autres

L'apprenant doit être en mesure de :

- Participer avec les archives à la valorisation sociale et culturelle d'un territoire
- Engager et encadrer des actions pédagogiques et culturelles
- Développer de nouveaux publics, de proximité, éloignés ou empêchés.

Positionnement :

Le module valorisation (module 12), introduit par le développement sur les publics commun aux modules 11 et 12, prend la suite du module 11 sur la communication des documents d'archives dont il constitue la prolongation naturelle permettant de créer un lien spécifique entre la notion de communication des documents et leur exploitation pédagogique et culturelle.

Conseils d'apprentissage :

Il est préférable, avant d'aborder ce module, d'avoir pris connaissance du cours sur les fondamentaux (modules 1 et 2), de l'introduction sur les publics ainsi que du module 11 sur la communication des documents avec une attention particulière aux règles de communicabilité. La consultation du module 14 sur les modes de partenariat sera très profitable. Les cours consacrés à la gestion ne sont pas indispensables pour ce module ouvert aux membres de structures associatives culturelles ou pédagogiques.

Introduction



Jouer avec les archives : l'expansion des réseaux informatiques a permis celle du jeu en ligne et sa popularité est sans cesse croissante. Les sites Internet offrent cette possibilité de profiter de ces nouvelles activités ludiques, souvent gratuites, devenues un loisir comme aussi, pour certaines, une source d'apprentissage des connaissances.



1. Les principes



Plusieurs services d'archives en France se sont saisis de cette opportunité pour présenter au « grand public » des sources archivistiques, souvent de très beaux et prestigieux documents, en jouant aux énigmes, seul ou à plusieurs.

Il est possible à un archiviste, un agent du service imaginatif et habile dans le numérique, de créer des jeux qui permettent de découvrir des documents d'archives de manière ludique sans que cela nécessite un budget (exemple des AD de la Lozère).

D'autres services, « plus riches », ont fait appel à un studio (ou société comprenant créateur, graphiste, développeur,) pour la création et la réalisation d'une animation virtuelle, sous forme de jeu à partir d'un projet du service (exemples des AD de l'Aube et d'Ille-et-Vilaine) ; ou encore la réalisation de web-documentaires qui sont des documentaires produits pour être principalement diffusés sur Internet, en associant textes, photos, vidéos, sons et animations, de manière interactive. Cependant, ces projets, très attractifs dans leur belle conception, nécessitent un budget, plus ou moins élevé selon leur nature.

2. Les jeux de découverte des documents et des techniques



Aux Archives de la Lozère, les puzzles, les jeux de paires, et l'envoi de cartes postales :

« Cette rubrique du site internet propose un moment de détente en partant à la découverte de la richesse patrimoniale du département de la Lozère, ou bien, pour simplement JOUER et figurer dans le haut du classement général, à l'aide de deux séries de petits jeux ». (cf. <http://archives.lozere.fr/n/jeux-d-archives/n:7>)

Exemple : Des puzzles

Des puzzles à résoudre, faciles pour les débutants ou plus difficiles pour les initiés et les experts. Avec la souris faire glisser les pièces et utiliser les flèches du clavier pour les faire tourner.



Exemple : Les jeux de paires

« Les jeux de paires » ou comment associer une image à son étiquette : A l'aide de la souris il suffit de coller les étiquettes en les faisant glisser sous les images correspondantes. Pour aider le joueur, des indices sont cachés sous les yeux de l'image.



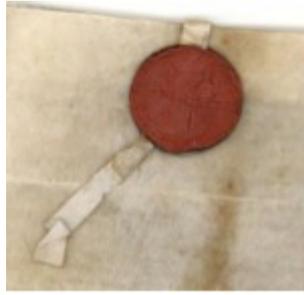
A chaque dessin sa technique : « Au cœur de nos innombrables registres, liasses de papiers et dossiers administratifs se trouve un trésor visuel peu connu du public. Croquis, plans, peintures, lettrines... tous ont une histoire et une technique différente ».



☞ *Exemple : Autre jeu de paires*

Matières d'archives : Dans l'univers des archives on rencontre bien plus de supports et matières que ce qu'on peut l'imaginer





☞ *Exemple : Ecrivez à vos amis !*

« De l'usage des cartes postales » ou comment utiliser le fonds des cartes postales des AD pour envoyer une carte virtuelle avec un message aux amis, collaborateurs, famille... à l'aide d'un choix d'images originales ou amusantes.



personnelles en grands événements, entrez dans la grande Histoire par la petite porte ! »



4. le jeu interactif "dont vous êtes le héros"

IV

Aux Archives d'Ille-et-Vilaine, un projet de jeu documentaire interactif, « Docgame » en cours de réalisation pour 2016 sur la Première Guerre mondiale

(c f .
<http://archives.ille-et-vilaine.fr/fr/actualite/classe-1914-bd-interactive-pour-raconter-guerre-et-plus-en>



Accessible par internet, le docgame s'apparentera à une bande dessinée interactive et animée, conçu à partir de photos, de vidéos, d'éléments sonores, portée par la voix d'un narrateur et parsemée de documents d'archives. Benjamin Blasco Martinez a illustré avec talent cette histoire écrite par D. Briatte. L'internaute incarnera le destin d'un personnage d'Ille-et-Vilaine qui pourra faire des choix de vie tout au long de l'aventure. Le docgame permettra au joueur de construire sa propre destinée en fonction de ses envies et de ses rencontres afin d'approcher au plus près la réalité du quotidien en Ille-et-Vilaine lors de la Grande Guerre, au cours de trois grandes périodes : l'avant-guerre, le conflit et le retour à la paix, grâce aux médias mis en œuvre. Pour le joueur, l'aventure débutera au début du vingtième siècle et s'achèvera avec la fin de la guerre, période pendant laquelle il sera virtuellement âgé de 10 à 25 ans. Une dimension ludique et de jeu pédagogique sera présente pour garder l'attention du public.



5. Cartes interactives et films



5.1. Les cartes interactives des Archives départementales du Loiret

5.1.1. Carte interactive d'une époque.

Une carte interactive en 3D pour comprendre la reconstruction d'après-guerre du centre-ville d'Orléans : en juin 1940, les bombes allemandes anéantissent le centre-ville d'Orléans. Auguste Jaques devient alors le photographe de la reconstruction, qu'il suit jour après jour. La carte interactive présente des vues surprenantes de vieilles façades dégagées à côté des nouveaux immeubles standardisés.

Une carte, consultable en 3D, permet de découvrir l'ensemble des 550 photographies prises par Auguste Jaques pendant la reconstruction du centre-ville d'Orléans. Elles sont regroupées par îlot, c'est-à-dire par quartier de reconstruction. Les points de couleur affichés sur la carte indiquent la géolocalisation des points de vues à partir desquels le photographe Auguste Jaques a pris ses clichés. En zoomant et en cliquant sur un point, vous ouvrirez un encadré contenant la description de la photographie et l'image ou l'ensemble d'images associé. [<http://www.archives-loiret.fr>]

Exemple

Description ; Orléans, chantier de la reconstruction, îlot 7, la poste et le bâtiment des télécommunications.

Période historique, Guerre de 1939-1945

Date du cliché, inconnue



NB : photo non libre de droit

5.1.2. Carte interactive comparative

D'hier à aujourd'hui, des images du Loiret géolocalisées sur la carte du département : La carte interactive propose des vues avant/après de paysages photographiés à plusieurs époques. La carte localise les 27 lieux photographiés à deux reprises par les photographes du laboratoire des Archives départementales, 1960-1980 et 2011. Elle permet de parcourir le territoire du Loiret au travers de vues panoramiques ou aériennes de paysages, d'églises, de mairies, de gares et d'autres éléments du

patrimoine bâti (lavoirs, halle, tuilerie, écluse, moulin). La juxtaposition des vues met en valeur les efforts de préservation de ces lieux chargés d'histoire. [<http://www.archives-loiret.fr/d-hier-a-aujourd-hui>]



☞ Exemple

« En cliquant sur un point, vous ouvrirez un encadré contenant la description de la photographie et les images avant/après. »

Orléans, 1ère vue aérienne (octobre 1970 / juin 1993)



5.2. Les films des Archives départementales de l'Aube

Aux AD de l'Aube un film et reconstitution en 3D de l'abbaye de Clairvaux

La maquette de l'abbaye de Clairvaux au XVIII^e siècle donne accès à l'ensemble des témoignages conservés et documentés de l'abbaye : fragments lapidaires, peintures, reliquaires, archives et bibliothèques. Visiter en 3D la commanderie templière idéale grâce à un film commenté de 8 minutes retraçant son évolution sous l'ère monastique, soit de 1115 à 1792.

<http://www.archives-aube.fr/r/193/films-et-reconstitutions-3d/>



* *
*

Vous trouverez dans la sous rubrique "Galerie multimédia" du volet "se documenter" du PIAF de nombreuses vidéos en ligne qui sont autant d'exemples de communication via ce media.