

# La piste de Ong Côté

Masterclass

Pierre CARDASCIA,  
*SubOptimal Games*  
[p.cardascia@suboptimal.games](mailto:p.cardascia@suboptimal.games)

**Attention : la Masterclass que cet article restitue était dédié à des personnes ayant joué au jeu et qui avaient donc une certaine compréhension des énigmes. La seconde partie, qui contextualise les énigmes, n'est pas un exposé des énigmes : nous avons pris le parti de les suggérer sans les détailler. En effet, comme la Piste est appelée à avoir une vie future, nous ne souhaitons pas "spoiler" de futurs joueurs. Cela rend l'argumentaire pratique plus abscon que souhaité, et par là la conclusion plus puissante que ce que nous eûmes aimé. La partie théorique, par contre, est solide.**

## 1 Contexte

Cet article poursuit deux objectifs. Le premier objectif est d'abord le plus théorique : il veut être une mise en forme des réflexions qui ont présidé à la création du jeu d'aventures grandeur nature "La piste de Ông Cop, qui fut installé en parallèle à l'exposition temporaire "Carpeaux : l'Indochine révélée", de octobre 2019 à janvier 2020. Le second objectif est plus pratique : il veut aussi être un retour d'expériences sur la création et la réception du jeu. La réponse au problème fut-elle satisfaisante ? Quels furent ses faiblesses et ses succès ?

Après avoir défini ensemble le cahier des charges techniques<sup>1</sup>, le musée nous laissa "carte blanche" pour la direction artistique ainsi que pour le contenu narratif - ce dont nous le remercions. La question de la pédagogie ne fut jamais abordée telle quelle : l'activité devait être culturelle<sup>2</sup> mais pas forcément pédagogique, ce qui déplace un petit peu le curseur du "serious game"<sup>3</sup>. En effet, cette question de la culture du jeu et non pas de la culture dans le jeu ou à travers le jeu, trouve un écho dans la revendication de plus en plus forte chez les auteurs de jeu à être reconnus comme tels : à savoir des **auteurs** à part entière<sup>4</sup>.

C'est dans ce contexte que, petit à petit, s'est imposée l'idée de faire un jeu qui ne soit pas "au sujet" de l'exposition temporaire, avec un certain nombre de "leçons à cocher"<sup>5</sup>; mais qui soit une porte d'entrée (voire un prolongement?) d'une expérience esthétique compatible avec

---

<sup>1</sup>Pour qui ? Quelle durée ? Quel public ? Où ? La solution choisie fut jeu d'aventure grandeur nature, avec une salle spécifique où serait mis en scène toutes les activités de manipulation; mais une nécessité de visiter l'expo' temporaire pour résoudre certaines énigmes. Public de jeunes adultes/ados, pour une heure environ...

<sup>2</sup>A ce niveau de l'article, "être culturel" signifie juste "convenir à un musée". Cette interprétation ne convient pas à un philosophe.

<sup>3</sup>Le jeu en général et le serious game en particulier traînent et parfois entretiennent le préjugé d'être uniquement faits pour les enfants. En déplaçant la question du jeu sur celle de la culture, on pouvait espérer éviter ce préjugé, bien qu'il ne semble pas si évident pour tout le monde et en particulier pour le monde politique, que la culture s'étend bien plus loin que l'éducation des enfants.

<sup>4</sup>Pour des raisons économiques, d'une part. Mais aussi pour des raisons idéologiques : une volonté de faire reconnaître leurs participations à la Culture (autrement que par le canal Huizinga, qui reprend au ludique tout ce qu'il fait mine de lui donner).

<sup>5</sup>Technique : "j'interprète un quizz en escape-game".

celle proposée par l'expo<sup>6</sup>.

En effet, la muséographie de l'exposition s'y prêtait. Le jeu devait être immersif, donc proposer une expérience homogène<sup>7</sup>. Or, l'expo nous fait voyager de l'intimité de la famille Carpeaux à la brousse d'Indochine, avec une transition mystérieuse mais peu documentée et donc peu scénographiée. Cette dualité nous force à choisir dans quelle partie nous souhaitons immerger nos joueurs<sup>8</sup>, ou à répéter le geste du muséographe. Toutefois, répéter un geste, ce n'est pas jamais le rendre à l'identique. En effet, après une première analyse des documents mis à notre disposition<sup>9</sup>, nous avons remarqué quelques points de bascule dans le personnage de Carpeaux : de la sculpture à la photo, de la France à l'Indochine ... jusqu'à cette fin prématurée au moment de revenir<sup>10</sup>. Cela offrait une opportunité de répéter le geste dans l'autre sens et à défaut de retour réel<sup>11</sup>.

Cela esquissait les grandes lignes du projet, sous le nom du code "De la matière à la lumière, and back" et l'expérience qu'il proposerait serait comme une introduction au regard photographique. Y sommes-nous parvenus ?

Et d'une manière beaucoup plus large, la question sous-jacente à cet article est la suivante : indépendamment de tout objectif pédagogique explicite, un serious escape-game peut-il participer à l'éducation esthétique de ses joueurs ?<sup>12</sup>

## 2 L'espace et l'expérience

### 2.1 Ludique/Muséal/Esthétique

Il faut commencer par une évidence : quelque chose d'un jeu d'aventures grandeur nature (de type "escape game") ne s'insère pas sans difficulté dans l'espace d'un musée. On pourrait très bien accuser le caractère innovant de ce genre d'activités, ce serait ne pas dire grand chose tant ce serait méconnaître le rapport entre musée et innovation. En effet, le musée tel que nous le connaissons<sup>13</sup> est une création moderne, qui a modifié et qui modifie le rapport à l'œuvre d'art<sup>14</sup>

---

<sup>6</sup>Comprendre qu'il y a des expériences esthétiques incompatibles et que le jeu aura et sera un parti pris dans ce débat.

<sup>7</sup>Ou avec des ruptures crédibles pour ne pas casser l'immersion avec des incohérences.

<sup>8</sup>Pour une question d'intensité dans l'immersion, le jeu a tendance à amplifier les caractéristiques de ses univers. Ses mondains parisiens sont très mondains dans des salons très feutrés. Ses jungles mystérieuses sont très mystérieuses. Les univers du jeu sont beaucoup plus clivés et bien qu'on puisse faire coexister deux ambiances, cela exige souvent plus de moyens techniques.

<sup>9</sup>Il faut réaliser à quel point les informations sont fragmentaires et schématiques : on ne sait pas vraiment à quoi ressemble l'expo' quand on commence à travailler dessus. Bien sûr, on imagine. Bien sûr, on a des documents et des cartes plus ou moins documentés. Bien sûr que nous avons tout cela. Mais tout cela n'est qu'un support pour l'imaginaire. L'essentiel doit toujours être imaginé.

<sup>10</sup>Charles Carpeaux étant mort à Saïgon, avant de pouvoir rentrer en France.

<sup>11</sup>Cela explique pourquoi dans le jeu, il y a le voyage des petits esprits tigres, qui font Saïgon - Valenciennes.

<sup>12</sup>Voire, pour reprendre la formule schillerienne, "l'éducation esthétique de l'humanité". Petit rappel : le problème de l'éducation esthétique, c'est "qu'il faudrait qu'ils fussent déjà sages pour aimer la sagesse" et que cela entraîne quelques circularités inquiétantes, entre pratique et théorique... Or, le musée est bien souvent le lieu de la dissociation entre le beau comme beaux-arts et sa pratique.

<sup>13</sup>C'est-à-dire que je ne parle pas du *Muséion* d'Alexandrie. Je parle de la forme "collection publique".

<sup>14</sup>"Le rôle des musées dans notre relation avec les œuvres d'art est si grand, que nous avons peine à penser qu'il n'en existe pas [alors] qu'il en existe chez nous depuis moins de deux siècles. Le XIXe siècle a vécu d'eux, nous en vivons encore et oublions qu'ils ont imposé aux spectateurs une relation toute nouvelle avec l'œuvre d'art. Ils ont contribué à délivrer de leur fonction les œuvres d'art qu'ils réunissaient." André MALRAUX, *Le musée imaginaire*. Ainsi, quand on entend que Florence est une ville-musée, on fait une erreur : ce sont les musées qui

selon des besoins qui n'ont aucun rapport avec ce qui deviendra ensuite archaïque<sup>15</sup>. Les musées ont su intégrer des boutiques vendant des chaussettes Mirò; c'est dire à quel point ils ne sont pas hostiles par principe à l'innovation<sup>16</sup>.

Il faut donc essayer de comprendre plus subtilement le rapport qui se noue entre deux espaces, qu'on dira **ludique** et **muséal**, en essayant de naviguer entre ces deux écueils :

1. La posture esthético-religieuse, qui considère l'Oeuvre d'Art comme fruit final ultime du génie humain et sa transcendance, et exige que le lieu "musée" soit telle une église ou un sanctuaire, et impose les mêmes comportements<sup>17</sup>. Cette posture a le charme désuet du XIXème siècle et les musées ont sans doute participé plus à la marginalisation de cette posture qu'à son développement.
2. Plus contemporain, le débat sur la définition du jeu : on arriverait bien à opposer le jeu au musée en arguant que le musée est un lieu sérieux et que le jeu s'oppose au sérieux, ou bien encore que le jeu est simulation tandis que le musée est lieu d'authenticité<sup>18</sup>. Ces définitions étant très générales, très peu caractérisantes et échouant à saisir quelques aspects du jeu contemporain<sup>19</sup>, on s'épuiserait en vain à les discuter.

Mais ne sommes-nous pas victimes d'un certain effet de langage, de langage marketing qui plus est, à vouloir comparer des "espaces" alors que nous souhaitons et que nous réfléchissons à autres choses ? En effet, c'est le langage du marketing de la fin du XXème, qui reprenant le langage des urbanistes<sup>20</sup>, veut parler d'espace : espace-beauté, espace-voiture, espace-shopping (et caetera)... Ce même langage délaissa les espaces pour parler de pôles<sup>21</sup>, puis aujourd'hui de bars et de trucks<sup>22</sup>.

J'aimerais proposer que nous réfléchissions non plus dans ces termes mais à partir d'une comparaison entre des expériences souhaitées. Le risque demeure toutefois que cette substitution au mot "espace" le mot "expérience" soit à son tour une illusion d'un langage marketing. Qu'est-ce que ça change de parler d'expérience plutôt que d'espace ?

Commençons d'abord par un simple exercice : la mise à l'épreuve des substitutions. Si ça ne change rien, je dois pouvoir remplacer impunément. Or, j'ai une vague idée de ce que peut être une expérience de jeu, une expérience de musée et une expérience esthétique. J'ai une vague idée de ce qu'est un espace de jeu et un espace de musée. Pourtant, un espace esthétique, cela me brusque un peu<sup>23</sup>. Donc, même si j'e n'arrive pas à mettre dessus, il y a quelque chose qui me dérange...

Et ce petit point étrange a énormément questionné les philosophes, dont un certain Emmanuel Kant. Kant vous dirait sans doute que l'espace est une des conditions *a priori* de la sensibilité

---

se "florentisent", qui essaient d'imiter le style "classique". Et le classicisme en architecture est un débat qui nous amènerait bien loin...

<sup>15</sup>En disant ce qu'il faut conserver et comment, le musée a le droit de condamner un certain rapport à l'art et à le vouer aux oubliettes de l'histoire. Jusqu'à ce qu'éventuellement un autre musée l'en sauve.

<sup>16</sup>Le public des musées (et le public en règle générale), c'est une autre histoire.

<sup>17</sup>On chuchote etc...

<sup>18</sup>L'espace "ludique" serait une sorte de cercle magique où règnerait la futilité et les règles du jeu permettraient de simuler de la répétition dans une vie qui ne serait pas répétitive.

<sup>19</sup>Les "one-shot" et les jeux Legacy ne sont pas des simulations de répétition.

<sup>20</sup>...qui lui même s'inspirait du langage des avant-gardes artistiques révolutionnaires qu'étaient les situationnistes ou de l'architecture.

<sup>21</sup>Après les années 2000. Pôle-emploi, c'est en 2008. Pôles de compétitivité : 2005...

<sup>22</sup>Un truck, c'est un truc avec un k. C'est la version moderne de la barak à frites. Avec un que.

<sup>23</sup>Quand je dis "ce placard offre un bel espace", je ne parle d'une expérience esthétique...

et donc de l'expérience<sup>24</sup>. Mais il rajouterait aussi que ce n'est pas la seule et que le temps en est une autre et pas des moindres<sup>25</sup>...

Et cette remarque est intéressante pour penser le rapport entre jeu et musée.

L'escape-game propose une expérience dans lequel le lieu est entièrement consommé : c'est un **one-shot**, où l'on entre dans un espace, on le découvre, on l'explore, on le fuit et généralement, **on n'y revient plus jamais**<sup>26</sup>. En philosophie, on appelle cela **un objet temporel** : il n'existe que dans sa manière d'apparaître et de disparaître dans la conscience, sans retour possible, si ce n'est ... la mémoire<sup>27</sup>. C'est comme le café : il n'existe que parce qu'il passe (et il faut qu'il passe pour exister). C'est comme la musique, c'est comme cette masterclass : ça disparaît. Bien sûr, on essaie de garder ce qu'on peut : on attrape au vol ce qu'on peut, on mémorise, on prend des notes, on enregistre sur un support externe : **4 activités mémorielles bien différentes et qu'il ne faut pas confondre**<sup>28</sup>...

L'expérience muséale, au contraire, exige et impose une conservation du lieu<sup>29</sup>. Ce qu'on apprécie, et souvent pas à sa juste valeur, c'est ce sentiment d'immensité et de persévérance du temps et de l'Objet<sup>30</sup>, sa manière de nous dire "je suis éternel" et "je ne suis pas épuisé en une seule visite" et "tu seras épuisé avant moi car je suis l'Objet et que toi, tu n'es qu'un sujet". Il n'y a rien de plus dramatique qu'un musée auquel on ne peut plus revenir parce qu'il a été détruit. On ne va pas au musée voir les oeuvres d'art comme certains vont voir les animaux au zoo : on vient les regarder, il faut prendre le temps que le regard se fasse, qu'on devine à force de familiarités qu'il y a encore des mystères inconnus, dont personne n'a jamais parlé jusqu'ici, et pour cause : ces mystères ne parlent qu'à nous<sup>31</sup>.

Sur cette opposition qu'on peut très légitimement se demander si un jeu d'aventure est un moyen adéquat pour ouvrir à une telle expérience muséale.

Un début de réponse nous est donné par le penseur présocratique Héraclite : "Panta Rhei", "tout passe, tout s'écoule" ... Rien en ce bas monde n'échappe à la corruption.

Aussi et malgré les efforts, que nous saluons, des conservateurs des musées, le sentiment d'éternité des objets dont il était question n'est pas une propriété des objets mais un sentiment produit par le dispositif muséal<sup>32</sup>, qui n'est pas neutre. Ce musée passera<sup>33</sup>. Les techniques

<sup>24</sup>Je ne peux pas concevoir d'expérience en dehors de l'espace. Et en même temps, ce n'est qu'à l'occasion de la vie expérimentale que j'appréhende l'espace, mais via une intuition qui transcende l'expérience...

<sup>25</sup>Qu'il faut donc aussi penser temps de jeu, temps du musée et temps de la visite.

<sup>26</sup>Celui qui retourne dans une prison n'a rien appris.

<sup>27</sup>Et c'est très important.

<sup>28</sup>Bien sûr, ce texte et surtout cette note en bas de page viennent percuter de plein fouet cette désignation performative comme "objet temporel", la désarmant bel et bien.

<sup>29</sup>La mission d'exposition d'un musée est subordonnée à celle de la conservation : on n'exposera pas un objet pour le détruire.

<sup>30</sup>Avec un grand O. C'est l'objet dans sa pure objectivité. Le musée présente l'état des choses et les choses dans l'état.

<sup>31</sup>Ce petit paragraphe ne reprend que la conception classique, voire classissiste, de l'expérience muséale (qu'on a tous enfouie quelque part...) Toutefois, il faut remarquer que l'expo "Carpeaux : l'Indochine révélée" ne respecte pas ce cahier des charges. Par exemple, l'exposition des outils de travail de Carpeaux-père est une faute de goût classissiste : ramener l'oeuvre d'art à sa condition d'objet manufacturé, avec une histoire et des outils de production, quelle infâmie ! Ces outils ont une place dans un musée des arts et des métiers, mais pas dans un musée des beaux-arts classissiste !

<sup>32</sup>Au sens très large...

<sup>33</sup>BOILEAU, "Que vous servira d' avoir tant écrit dans ce livre, d' en avoir rempli toutes les pages de beaux caractères, puisque enfin une seule rature doit tout effacer ? Encore une rature laisserait-elle quelques traces du moins d' elle-même ; au lieu que ce dernier moment, qui effacera d' un seul trait toute votre vie, s' ira perdre

de conservation et de muséographie créent une forme de conscience, de la même manière que les dispositifs mémoriels qui permettraient d'enregistrer les expériences "temporelles", créent une autre forme de conscience.

Mais leur différence ne réside pas dans une nature spécifique : il n'y a pas une conscience pour l'éternité de l'Art et une conscience pour les escape-games. La différence est une différence de degré de synchronisation. **Ce qui fait que la temporalité de l'objet temporel, c'est certes qu'il est en train de passer, mais qu'il est en train de passer dans l'intervalle de temps auquel je porte mon attention. Or, je ne suis pas synchronisé avec tout le monde tout le temps et avec toutes les choses...**

Vous voyez bien où tout cela nous mène : est-ce que j'ai un contrôle, ou du moins, une influence sur mes synchronisations ? La réponse est "oui" et j'ai déjà attiré votre attention sur les techniques de la mémorisation. Or, un jeu est un fabuleux moyen de créer une mémoire<sup>34</sup> et le jeu coopératif sert à créer une expérience commune (mais jamais en forçant ou en opprimant).

**Toutefois**, à la différence d'autres techniques et technologies de synchronisation (comme Netflix ou les exercices de sports collectifs), le jeu peut laisser le groupe se synchroniser sans passer par une autorité<sup>35</sup>...

Or, à l'échelle d'un groupe, la synchronisation, c'est le passage du "on" à un "nous".

Si on veut synthétiser, pour qu'un jeu d'aventures puisse s'insérer dans un musée, il doit contribuer à transformer le "On est allé au musée" à "nous y avons vécu quelque chose"<sup>36</sup>, si possible, en rapport avec l'expo et l'esthétique. Pour ce faire, le jeu utilise des techniques mémorielles et de narration, pour créer des synchronisations entre les joueurs et l'exposition.

A ce moment de l'exposé, je dois vous faire un petit exposé sur la psychologie et la mnémotechnie, sur comment on se construit et comment on construit de la mémoire et des souvenirs<sup>37</sup>. On croirait qu'on s'est fort éloigné du sujet du jeu, mais en fait, on est en plein dedans, si on se rappelle la définition du gamedesign donné par Sid Meier<sup>38</sup> : c'est "fabriquer une série de choix intéressants..." Or, une des conditions à cela est de pouvoir **reconnaître les conséquences**<sup>39</sup>

---

lui-même, avec tout le reste, dans ce grand gouffre du néant."

<sup>34</sup>Le jeu, pour raconter aussi bien l'intrigue en cours que le "background", fait appel à toutes les mnémotechnies. Pire, il invite les joueurs à déployer et à l'enrichir de leur propre projection, de leur propre manière de créer de la mémoire.

<sup>35</sup>Attention, un groupe synchronisé par une autorité n'est pas forcément un groupe autoritaire. L'"autorité autoritaire", malgré l'apparence, n'est pas un pléonasme : il en existe d'entre types.

<sup>36</sup>De même, le teambuilding, ce n'est jamais casser du "je" pour faire du "nous", mais un passage du "on" au "nous". Tous les discours et activités qui prétendent faire du teambuilding contre l'individualisme, contre l'individu, ont des relents de discours fascistes qui m'interrogent et me préoccupent. L'univers des start-ups regorgent de petits camps de la KdF (Kraft durch Freude). Il ne s'agit jamais de casser le "je" pour qu'il adhère à un groupe construit sur l'amalgame des "on". Les "je" savent le mépris qu'ils doivent aux "ons" anonymes (les "ons" sont des "cons". Il s'agit de synchroniser des individus pour qu'ils fassent un "nous".

<sup>37</sup>Ce qui n'est pas tout à fait pareil...

<sup>38</sup>Civilisation etc...

<sup>39</sup>Et non pas leur **FUTILITE** ! On voit bien avec l'exemple des escape-games, que **le rapport à la règle des jeux s'intéresse plus à la conséquence qu'à la régulation/légalité**. En effet, les escapes-games sont souvent des formats "sans règles" parce que la conséquence ou l'inconséquence sont matérialisées par des dispositifs physiques. De plus, la reconnaissance de la conséquence se différencie de la conséquence : on peut croire reconnaître sa conséquence sur un paramètre qui en fait n'est pas de notre "ressort", qu'importe, cette erreur d'attribution peut faire partie d'un jeu. Ainsi, en jdr (et dans certains jeux vidéos, c'est plus difficile mais pas impossible sur un jeu de plateau), on peut tromper un joueur sur sa véritable maîtrise des événements. (Certains mauvais game-designers s'y trompent aussi, proposant des règles intéressantes mais qui en fait, créent des univers

de ses actes vis-à-vis d'une histoire ou du moins d'une mémoire, qui sera construite ou donnée dans le jeu<sup>40</sup>, et que les joueurs voudront sans doute "garder"<sup>41</sup>.

## 2.2 Des techniques et des consciences

Quels rapports existe-t-il entre la technique et la mémoire, la mémoire et la conscience ?

De manière schématique<sup>42</sup>, on peut distinguer trois couches de "rétentions", trois catégories distinctes d'enregistrement et de filtrage de contenu.

Les rétentions primaires, forment le niveau phénoménologique, c'est-à-dire, le flux perceptif<sup>43</sup> sur lequel prend appui la conscience. Ce niveau n'est pas neutre et effectue déjà toute une série de choix (implicites le plus souvent), dans ses prétentions et ses rétentions. Avant même d'articuler la pensée "ceci est une chose", je me suis comporté d'une certaine manière à l'égard d'un ensemble de perception, j'ai détaché une forme rouge d'un fond gris (etc etc etc), j'ai fait des hypothèses, j'ai engagé physiquement ma croyance...

Les rétentions secondaires forment le niveau de l'"imagination"<sup>44</sup>, ce qui se rapprochent le plus des souvenirs. Parmi toutes les rétentions primaires, certaines créent, soit par leur intensité, soit par leur répétition, soit par un travail conscient, des traces. C'est aussi à ce niveau que se situe une grosse partie de nos capacités lexicales<sup>45</sup>. Les premières mnémotechnies s'intéressent à ces imaginations et à leur association pas aussi libre que cela (ex : les palais de la mémoire) et il y a sans doute des mnémotechnies sociales qui participent à un imaginaire collectif<sup>46</sup>.

La rétentions tertiaires concernent les rétentions qu'on fabrique à l'extérieur de soi (*hypnomnémata*), les artefacts qu'on accumule et qui plus ou moins explicitement contiennent une mémoire. Le "plus ou moins explicitement" est important : à côté des livres et des clefs USB, il faut aussi y compter les coussins à mémoire de forme<sup>47</sup>. Certains de ces objets survivent à leur créateur, tandis que d'autres n'ont même pas de créateurs et sont des enregistrements automatiques. Ces hypnomnémata ont énormément évolué avec les technologies modernes et on pourrait faire de nombreux développements.

L'installation d'un escape-game comporte nécessairement l'installation dans un lieu (physique ou virtuel) les bonnes rétentions tertiaires et d'en supprimer les parasites, afin que les joueurs puissent "se brancher" ensemble dessus.

En effet, on pourrait croire que la conscience fonctionne dans l'ordre de cet exposé : phénomène, mémorisation/imagination, puis création d'artefacts par des techniques d'enregistrement. Sauf qu'il y a des boucles retours... Les méthodes d'enregistrement imposent des standards, diffusent

---

mal équilibrés, trop déterminés, où le jeu "joue à la place" du joueur.) Qu'importe, s'il croit s'y reconnaître...

<sup>40</sup>La mémoire, c'est la trace au présent réactualisée. Les conséquences du passé, ce n'est pas une incursion du passé dans le présent. C'est du présent qui affecte du présent, d'une certaine manière... *cf. ma thèse sur la dynamique des systèmes sans histoire.*

<sup>41</sup>La première fois que nous avons fait jouer la Piste, des joueurs ont voulu acheter des cartes postales du poster avec les 5 tigres. Pour se souvenir de la solution.

<sup>42</sup>J'emprunte ces distinctions à Husserl/Stiegler.

<sup>43</sup>Les données brutes ou ce qui s'en rapproche le plus...

<sup>44</sup>Comme capacité à faire des images.

<sup>45</sup>Les analystes ne se trompent pas en disant que les mots/les maux importent... plus qu'ils n'exportent.

<sup>46</sup>Une sorte de rétention de niveau 2.5.

<sup>47</sup>Quand on crée des escapes games, on aime trouver des supports originaux pour des informations.

des standards et des habitudes<sup>48</sup>, entraînant des habitudes dans les sélections, qui s'intériorisent et finissent par colorer d'une certaine manière ce qu'on pensait n'être que phénomène pur.

Et c'est dans cette boucle retour que va se loger la possibilité d'une éducation esthétique / d'une pédagogie de l'image. Créons une aventure qui progressivement apprennent aux joueurs à regarder et à combiner ce qu'ils regardent. Cela sera un des axes de développement de "la piste".

### 3 Les différents éléments de la Piste

#### 3.1 Ordre de découverte, ordre de création des énigmes

On va désormais parler des différents éléments de la Piste, je vais y aller dans l'ordre de découverte "dans le jeu", en précisant toutefois que l'ordre du jeu n'est pas l'ordre de création des énigmes.

Oui, un jeu et un escape-game en particulier, cela joue avec 4 dimensions différentes plus ou moins marqués, l'espace, le temps, la logique et la narration. Au début du projet, on savait grosso modo que les joueurs commenceraient dans la salle d'énigmes, feraient un tour dans l'expo et reviendraient. Pour le temps, on sait qu'il y a un final à préparer (car l'évasion n'est pas possible), qu'au début il y a un intérêt à TOC et que nous avons un moment-pivot, l'ouverture de la boîte<sup>49</sup>. La narration n'était pas plus fixée que cela : on savait que nous allions partir sur une exposition photo et sur une volonté de marquer "le retour", d'exposer en inverse le tournant que nous avons vu chez Carpeaux. Pour l'entrelacs logique, rien n'était fixé.

L'ordre de création du jeu, ce fut plutôt : enquêter sur les méthodes photographiques et lire le journal de Carpeaux. Ce n'est qu'à la lecture du journal que Ông Cop, Monsieur le Tigre, s'est imposé comme sujet. Au début un seul tigre mais après des recherches autour du fameux "autel des tigres" et de la mythologie vietnamienne, nous avons trouvé l'estampe du et c'est Lan Phan qui a traduit les informations sur la symbolique. Dès lors, c'est devenu Ông Cop et 4 tigres.

Le dispositif devenait donc un peu plus clair : on commence dans une expo de photo et il y a cinq tigres qui vont venir du Vietnam pour incarner le voyage-retour Saïgon-Valenciennes. On a une partie "expo" où les joueurs enquêtent sur la disparition de l'artiste<sup>50</sup>, une visite dans l'expo et au retour et après l'ouverture de la boîte, des tigres, des tigres, des tigres !

---

<sup>48</sup>Cela se fait par étapes au cours d'une histoire de la technologie, avec des outils d'abord façonnés par la main pour la main, dont l'usage suppose et étend la compétence humaine (lire et écrire vont de paire, on ne saurait lire sans savoir un peu écrire). Puis ils se standardisent, l'usage se libère de la compétence, la capacité à les produire échappe à la capacité de les lire. On peut entendre de la musique sans savoir l'écouter. Nous sommes bombardés d'images sans savoir les lire.

<sup>49</sup>Pourquoi on le sait ? On voulait absolument mettre des objets à manipuler, car l'échec de nombreux escape-game dans les musées est lié au fameux "on ne touche qu'avec les yeux". [digression psycho-évolutive ? les pouces opposables ont pour condition la position bipède. Qui refunctionalise le nez.] Ces objets devaient être "rangés" quelque part. Donc il fallait prévoir un espace qu'on ouvrirait à un certain moment. On n'est pas exactement dans le même cas que "réinitialiser un TOC".

<sup>50</sup>C'est très anecdotique, on aurait pu pousser le dispositif plus loin de ce côté-ci, mais à vrai dire, cela sert juste à poser l'ambiance. C'est un McGuffin. De même, la société secrète qui surveille les intérêts des Carpeaux disparaît très vite derrière la structure du Jeu. Ce sont des éléments de trame d'univers.

## 3.2 Première partie : avant la boîte ...

Dans notre cahier de charges, il fallait que le jeu soit attirant et qu'on puisse avoir envie d'y jouer sans le connaître. Nous avons eu l'idée que la première partie du jeu puisse appâter même quelqu'un qui n'était pas venu pour jouer. D'où l'idée, pas très jolie à vrai dire, de faire une première partie avec des énigmes "pointées" par une fiche. Mais à vrai dire, nous avons sur-estimé le passage dans la salle proposée pour être la salle d'énigmes, peu attractive de la salle malgré l'exposition de Lan Phan. En effet, la salle est excentrée, ne voit que peu de passages des visiteurs, qui ont plus peur du dispositif que de curiosité. Aucun joueur **seul** n'a tenté l'aventure, toutes les parties ont été faites avec MJ<sup>51</sup>.

Ainsi, dans la première partie, nous avons cette fiche qui me dérange un peu d'un point de vue ergonomique et qu'on aurait pu présenter autrement; qu'importe car au final, de nombreux joueurs l'apprécient et sont plus perdus dans la seconde partie où il n'y a plus rien pour les guider.

Les quatre énigmes devaient fonctionner en mixant de l'observation de la salle d'indices et l'expo "Carpeaux", chacune des quatre énigmes faisant explicitement référence à un élément de l'expo. Mais suite à deux changements dans la muséographie (cheval, maquette géante), deux énigmes se sont un peu autonomisées : celle du cheval et celle du visage.

### 3.2.1 Les itinéraires jumeaux...

Cette énigme n'a pas des milliers de niveaux de lecture : elle a pour but de faire prendre conscience que les noms et les géographies changent.

Le plus marquant étant naturellement le changement de Saïgon en Ho-Chi-Minh. Le reste, ce sont des visuels d'anciennes destinations incontournables de la route vers l'Orient, aujourd'hui parfois presque oubliés des touristes<sup>52</sup>.

Un élément "sympa", c'est la présence du polaroid "Let's go to Valenciennes", qui vient cloturer cette énigme et dont les joueurs ne savent pas quoi faire : cela permet de faire le pont de la première partie du jeu vers la seconde, sachant qu'il y a des chances que les joueurs "oublient" cela.

Cette énigme, l'ancienne route de l'Indochine, est liée pour moi aussi à la chanson de Thiéfaine, "Orphée nonante huit".

### 3.2.2 Les crocodiles

Une fois l'énigme résolue, la grande question, c'est "quels sont les autres crocodiles ?" En effet, l'énigme, même résolue, ne résout rien et donne envie de creuser. Il y a donc un jeu dans le jeu, où chacun essaie de se souvenir de crocodiles. Bien sûr, personne n'y arrive (bien que certains joueurs ont réussi à en retrouver quelques uns !), mais l'échec n'empêche pas la réflexion sur la représentation du crocodile et c'est assez amusant.

Eh bien, faisons la liste :

- 1 = *Tiger devouring a gavial*, par Antoine-Louis Barye, 1838, Walters Art Museum.
- 2 = *Life underground*, par Tom Otterness, 2001, street art à New York City.
- 3 = celle-ci, je n'ai pas la référence. Je cherchais juste un crocodile dans un style proche de celui de l'expo.

---

<sup>51</sup>Une grande difficulté est que le joueur solo et autonome doit de son propre chef "lancer une partie". Il doit s'"embarquer" seul dans le jeu et on sait que cela "augmente" beaucoup le coût mental de l'entrée dans le jeu...

<sup>52</sup>Qui sait encore que le poulet Colombo est un plat tamoul et se réfère à une ville appelée Kaleemba, au Sri Lanka ? On va même croire que c'est un plat antillais, alors qu'il n'est antillais que par "adoption" ...



- 4 = *Marble group of an acrobat on a crocodile*, statue romaine, 1805,0703.6, British Museum.
- 5 = *Fontaine Cuvier*, détails, par Alphone Vigoureux, 1840-46, Paris.
- 6 = celle-ci, je n'ai pas la référence. Je cherchais juste un crocodile dans un style proche de celui de l'expo.
- 7 = *Horus cavalier*, IVème siècle après JC, Louvre.
- 9 = *How doth the little crocodile ?*, par Léonora Carrington, 2000(?), Mexico City.

Ce dernier “petit crocodile” est une référence au poème de Lewis Carroll, homonyme :

*“How doth the little crocodile  
Improve his shining tail,  
And pour the waters of the Nile  
On every golden scale!  
How cheerfully he seems to grin  
How neatly spreads his claws,  
And welcomes little fishes in  
With gently smiling jaws!”*

Ce poème est déjà lui-même une parodie d'un poème moraliste d'Isaac Watts, mais cela nous éloigne beaucoup du sujet de notre jeu.

### 3.2.3 La sorcière cham

1. Cette énigme avait à l'origine une étape supplémentaire liée au cheval de l'exposition. Mais quand je me suis aperçu que le “cheval de Carpeaux” était tout petit, j'ai modifié cette énigme pour qu'elle soit presque “auto-suffisante”.
2. L'élément le plus évident de l'énigme, c'est peut-être l'utilisation d'une écriture peu connue : l'écriture chame. **La grosse galère, c'est que nous ne sommes plus habitués à lire des écritures réalisées au pinceau et donc nous n'arrivons que très difficilement à les restituer et à les reproduire... Que notre manière d'écrire dépende de notre outil d'écriture et que ce que nous voyons dépende de notre manière d'écrire, voilà une des boucles retours des hypomnémata dont je parlais avant.** On est sur une énigme qui engage calligraphie, oeil, reproduction des signes à la main ...
3. Toutefois, ce n'est pas le seul élément. L'utilisation du cercle est inspiré de vrais motifs d'exorcisme qu'on peut trouver dans les pratiques magiques traditionnelles du Cambodge<sup>53</sup> mais qui sont répandues dans tout l'Asie du Sud-Est. Nous reproduisons ici quelques uns de ces **yantras**<sup>54</sup>
4. Les éléments graphiques qu'on peut voir courir sur les bras de Lan Phan sont inspirés à la fois des yantras et d'une pratique proche desdits yantras : les **yak sant**, qui sont des tatouages “magiques” thaïlandais/cambodgiens/vietnamiens. Ces tatouages sont issus du

<sup>53</sup> “The Ritual Space of Patients and Traditional Healers in Cambodia”, Maurice Eisenbruch, *Bulletin de l'Ecole française d'Extrême-Orient*. Tome 79 N2, [1992]. pp. 283-316.

<sup>54</sup> Support graphique de méditation issu de la tradition hindoue, puis emprunté par le bouddhisme et le taoïsme. Ce sont eux qui donneront les fameux “mandalas”.

même bain culturel, bien qu'aujourd'hui, ils soient surtout célèbres pour être ... ceux que portent Angéline Jolie !

5. La robe portée est réalisée par la mère de l'artiste, qui est styliste vietnamienne et spécialisée dans les tenues traditionnelles vietnamiennes. Ce tissu porte en imprimé une pagode sur pilotis et un motif de tambour annamite.

### 3.2.4 Le carré magique ...

A la base, cette énigme travaillait avec la maquette d'AngKor. Le visage grillagée est une référence directe aux visages de pierre du Baïon.

Le carré magique obtenu est sans doute le plus célèbre carré magique du monde, le **carré de Luo Shu**. C'est le plus ancien carré magique d'ordre 3 connu à ce jour et c'est un élément important du Feng shui, tellement important qu'il donne presque toutes les interprétations symboliques nécessaires à la résolution du reste du jeu.

On ne préfère ne pas entrer dans les détails : trop de spoiler. On est en pleine numérogie et astrologie asiatique, mais le joueur ne s'en aperçoit pas et doit réapprendre les codes à travers une série d'énigmes...

## 3.3 Seconde partie : après la boîte ...

Les joueurs ouvrent ensuite la boîte et ils y trouvent :

- 4 petits tigres, Bleu, Rouge, Noir et Blanc.
- des polaroïds.
- Un guide de survie, avec un polaroïd Tigre Blanc à la page sur le repérage de Nuit.
- Une petite boîte de médecine, qui contient les clés de la boîte de premiers soins "Croix Bleu".
- Des lunettes rouges/bleues.
- Une lettre avec du contenu narratif.
- Le livret *Les Ruines d'Angkor*.

L'énigme de la seconde partie est nettement plus difficile, car elle n'est plus "fléchée" précisément, mais les joueurs doivent interpréter les éléments, les combiner, les assembler afin d'obtenir **LA SOLUTION**<sup>55</sup>. La grande difficulté de cette seconde partie est qu'elle mêle narration importante, symbolique et de la narration anecdotique. Ces énigmes très fortes et très thématiques laissent rarement les joueurs indifférents : il y a ceux qui adorent et ceux qui détestent ...

De plus, ce sont des énigmes qui n'imposent pas de raisonnements type, mais une multitude d'indications, qui doivent réussir à faire "sens", le tout incitant le groupe à discuter entre eux et à échanger, afin que chacun puisse sortir des éléments<sup>56</sup> pour arriver à la bonne conclusion.

---

<sup>55</sup>Chaque énigme réussie n'apporte pas tellement une clef pour ouvrir un porte, mais un élément de compréhension du rituel et de sa symbolique.

<sup>56</sup>C'est trop complexe pour un seul cerveau : il y en a partout !

### 3.3.1 Les polaroids

Les premiers éléments à remettre en ordre, car ils donnent la consigne générale de cette phase, ce sont les polaroids des tigres : on y apprend l'histoire de ces esprits protecteurs, qui ont traversé la mer dans une coffre d'expédition pour venir au secours de leur "frère", Jaune, alias Ong Côm.

La résolution de l'énigme est relativement simple et évidente : c'est pour cela qu'on s'est arrangé pour que la "récompense", c'est d'obtenir la consigne générale de cette deuxième partie de l'aventure.

Mais il y a un peu plus à dire sur les polaroids : d'abord, ce sont des Instax, qui avaient une grande popularité et qui "reviennent" à la mode. Il y a une histoire de la photo là-dedans qu'on illustre. Dans l'expo "Carpeaux : l'Indochine révélée", il y a plusieurs techniques photographiques utilisées et on trouvait utile d'agrandir la perspective en choisissant les bons objets. Donc des pola'...

Mais ces photos révèlent de manière indirecte des éléments sur les environnements des tigres et leurs psychologies. Les joueurs sont invités à psychologiser **les tigres**, à leur donner le caractère qui correspond à leur élément.

### 3.3.2 L'autel des tigres

Ce poster de tigres est un "authentique" talisman provenant du quartier de Hang Trong, à Hanoï, la rue des estampeurs. C'est donc un classique de l'estampe vietnamienne, dont on retrouve diverses variantes, avec différentes couleurs, plus ou moins de détails (etc etc). C'est aussi le nom d'un "style" d'estampe vietnamienne qui date du XVIIème siècle et qui se perpétue jusqu'à nos jours<sup>57</sup>.

Elle représente les divinités d'un culte animiste du tigre, où les 5 animaux cardinaux "chinois" ont laissé la place à 5 tigres et une telle représentation se retrouve souvent dans les milieux ruraux, entièrement ou seulement en partie (certaines familles choisissent un seul tigre, ou bien selon les conditions de l'achat et ce qu'on espère de ce talisman, on choisit un tigre plutôt qu'un autre.)

Il est très remarquable que l'orientation du dessin par la grande Ourse soit d'origine et n'ait pas été rajoutée pour le jeu : la seule intervention graphique sur l'original n'a été que renforcer le "brillant" des étoiles, pour être sûr que les joueurs perçoivent plus facilement qu'il y a là quelque chose à regarder.

On peut voir sur cette gravure 5 étendards sur la droite et 5 épées<sup>58</sup> sur la gauche. Le tigre central (Jaune, le tigre de la Terre) tient entre les pattes une sorte de stèle gravée dont le propos renvoie à la domination sur tous les éléments (bref, c'est lui le chef)...

Parmi les variantes les plus communes du motifs, il y a des inversions dans les couleurs des tigres, la direction de la grande ourse, des inversions sur les positions des étendards et des épées ... ainsi que la disparition du tigre bleu ! Bref, ceci indique qu'on reproduit automatiquement le motif, sans toujours maîtriser sa symbolique.

<sup>57</sup>Mais ne me demandez pas trop de détails sur les différentes écoles d'estampes vietnamiennes.

<sup>58</sup>Les motifs sur les lames ressemblent fort aux décorations des yantras précédemment évoqués.

### 3.3.3 La mosaïque anaglyphe Bleu/Rouge

Pour la petite histoire, l'idée d'utiliser le processus d'anaglyphe provient du fait que nous avons utilisé le noir & blanc pour le Temple du Tigre. Il restait donc le rouge & bleu à utiliser (en suivant le code couleur des tigres). On aurait pu s'en passer, mais les cyanotypes de Carpeaux nous avaient inspiré et après beaucoup de bidouilles, de réflexions et de de rétro-ingénierie des photos de l'artiste grapheur *Insane 51*<sup>59</sup>, nous sommes parvenus à mettre au point cette technique. On est un peu déçu du rendu des lunettes bleues, où il faudrait sans doute avoir un filtrage plus puissant.

Le choix de produire une mosaïque avec 4 images provient du choix du musée de présenter les photos de Carpeaux en mosaïque et permettent de percuter des représentations et des pièces présentes dans l'exposition. Ainsi, on travaille sur l'histoire de la photographie, mais ce jeu du bleu et du rouge est aussi une manière de confronter l'histoire de la couleur occidentale à leur conception orientale (sans trop spoiler, c'est le bleu qui pose problème) !

### 3.3.4 Le journal de Carpeaux

Pour le journal de Carpeaux, il n'y a pas grand chose à raconter : les consignes y sont relativement claires et c'est une vraie sélection de passages tout à fait cohérents. On peut le lire comme un support d'indice, on peut le lire comme un résumé du journal ...

Ce qui est fascinant, c'est qu'avec une sélection intelligente, on réussisse à faire ressortir du texte de Carpeaux un système de valeurs et de symbolique, dont il ne connaissait absolument rien. Par exemple, on réussit à faire ressortir l'aspect noir de la pluie vietnamienne, contre l'aspect bleu que l'eau a souvent dans le système occidental.

## 3.4 Ong Côté et les petits tigres

Bien qu'ils ne soient pas des énigmes à proprement parler, il fallait parler un peu du design des petits tigres et du Grand, M. Le Tigre !

M. Le Tigre a une spécificité : on lui a ouvert la bouche et on l'a creusé pour pouvoir y insérer un objet<sup>60</sup>. Il nous fallait un objet marquant à manipuler, pour un peu casser l'aspect "on ne touche à rien" du musée. Ce tigre est juste légendaire. **Tout le monde a envie de jouer avec**<sup>61</sup>

Sauf une petite fille, qui a eu peur du tigre, puis après s'être rassurée, m'a dit "C'est pas un tigre, c'est un doudou ...!" D'un point de vue psychologique, c'est assez intéressant pour l'immersion : on pourrait croire que l'illusion est cassée et donc le jeu "raté". Sauf que cette petite fille, ça l'amusait beaucoup que ce soit un doudou et pas un tigre, parce que le tigre l'aurait mangée. S'il y a un faire-semblant dans le jeu (et il y a sans doute un, si on accepte que la représentation soit un type de faire-semblant, ce qui n'est pas évident<sup>62</sup>), ce n'est pas une tromperie.

---

<sup>59</sup>Merci à notre stagiaire en game-design, Emilie Reineke, qui a accepté ce défi !

<sup>60</sup>C'est une longue chaussette type "chaussette de rugby" qu'on lui a cousu à l'intérieur pour faire son tube digestif. Il y a bien 40cm, de quoi mettre tout l'avant bras !

<sup>61</sup>Pour des raisons différentes. Certains adorent la dimension sexuelle de lui mettre le bras bien profond...

<sup>62</sup>Je n'en suis pas convaincu. C'est le problème de la *mimésis*.

Pour les petits tigres, ce sont des sujets en papier mâché peint à l'acrylique. L'aspect difficile fut d'essayer de leur donner une personnalité liée à leur caractère : Blanc est délicat et respire la dignité, Rouge ressemble à une brute psychopathe (bon, à l'origine, il devait être courageux et énergique !), Bleu est la douceur incarnée et Noir doit avoir des airs de sagesse. J'ignore si cela est réussi mais ils sont trop mignons. Leurs rayures reprennent le système des Ba Gua.

## 4 Conclusion

Est-ce qu'un tel jeu peut participer à l'éducation esthétique de l'humanité ? A vrai dire, nous manquons un peu du recul (et de critères) pour évaluer l'éducation de l'humanité ... Le public, un peu sceptique au début, est venu "en masses" ensuite : toutes les séances de jeu étaient remplies. Mais qu'en a-t-il retiré ? La richesse du jeu dépasse ce qu'on peut découvrir dans la partie : il faudrait le temps long et l'étude précise du dispositif, étude par nature impossible (car c'est un objet temporel). En un sens, la Masterclass fut l'occasion de donner ces éléments et de confronter plusieurs expériences du même jeu, sans se rendre compte ou en ayant conscience que cette discussion enrichissait plus qu'une expérience de jeu, mais une expérience culturelle.

De ce point de vue-là, je pense que nous pouvons vraiment parler d'une expérience culturelle du jeu (et pas d'une expérience culturelle dans le jeu ou par le jeu).

Est-ce que cette expérience se prolongera dans une pratique plus régulière et moins ludique des musées, surtout chez les jeunes joueurs ? C'est très difficile à prévoir...

Je ne crois pas que le jeu d'aventures tel qu'il est proposé puisse être "un appât" pour embellir la pratique "classiciste" des musées, il n'y a pas à croire que les jeunes qui ont apprécié la Piste reviendront vers des activités autres déjà jugées et condamnées comme "chiantes". La Piste n'a pas été pensée comme un enrobage sucré. Toutefois, si on cultive cette première expérience et qu'on continue à travailler cette approche immersive, les habitudes que donnent les jeux à regarder, à mémoriser, à manipuler et à combiner les formes concrètes ou abstraites, devraient pouvoir faire de ces jeunes joueurs des adultes sensibles, informés des questions esthétiques et peut-être suffisamment libres, autonomes et heureux, pour revenir à une contemplation d'oeuvres moins actives, plus méditatives et plus introspectives.