



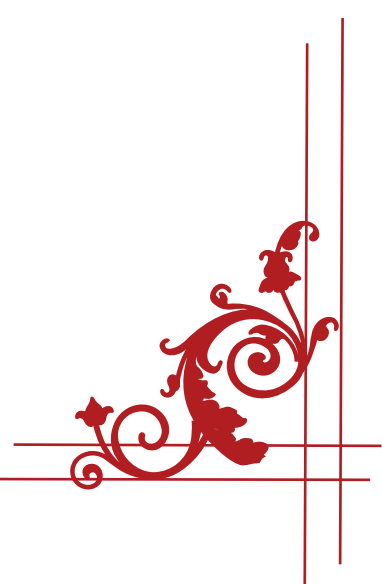
# Rouge Patrimoine

Valorisation Ingénierie et innovation culturelle

## Proposition pour un jeu de piste dans le cadre de la fête du Parc Naturel du Luberon à Pertuis



Septembre 2015





Sens  
**Vivant**  
Savoirs  
Histoire  
**Ludique**  
Culturel  
**Bien-être**  
Patrimoine  
**Philosophie**  
Scientifique  
Pédagogique  
**Emerveillement**

**S**uite à notre échange du 29/04/2015 veuillez trouver ci-joint notre proposition de création originale pour la fête du Parc Pertuis septembre 2015.

Après une présentation de notre philosophie de travail, la première partie vous présentera l'armature théorique qui constitue le socle de tous nos projets, la deuxième partie détaille les concepts liés aux aspects pratiques du jeu de piste (mécanismes, déroulement, etc.) et enfin, la dernière partie vous présentera notre proposition financière.

### Fiche technique

**Cible :** familles, 8-10 ans.

**Durée :** 1h.

**Participants :** 30 à 50 personnes.

**Problématique :**

- Être une ville de Parc Naturel qu'est-ce que ça veut dire ?
- Voir la ville autrement (plutôt vers une meilleure compréhension de la ville)

**Thématique proposée :**

Onomastique : partir du sens, de la signification du nom « Pertuis » pour faire découvrir les particularités de la ville.

## Rouge Patrimoine, un esprit

Rouge patrimoine est une agence culturelle qui place l'histoire et le patrimoine au centre de toutes ses actions.

Notre philosophie est la culture pour tous et pour chacun. Nous défendons l'idée que le patrimoine est un facteur de bien-être social et économique, un élément fort pour appuyer un développement durable du territoire : parce qu'il crée du sens, tout en renforçant une identité dans laquelle chacun peut trouver sa place par l'acquisition de connaissances, (du patrimoine naturel, culturel ou immatériel) et ce quelle que soit son origine, sa classe sociale. C'est LA valeur ajoutée du savoir, celle qui vous enracine qui vous fait appartenir à un ensemble plus vaste auquel à votre tour vous pourrez apporter vos savoir-faire et vos savoir-être.

Dans chacune de nos actions nous prenons soin de transmettre de façon vivante et ludique, par l'émerveillement, des connaissances sur le territoire concerné, de

manière adaptée à chaque public, pour que le savoir soit accessible à tous sans effort.

Nous nous attachons particulièrement à nous ré-inventer, et à créer du sur mesure pour chaque projet.

Notre expérience et notre connaissance du terrain ont été démontrées dans les diverses actions que nous avons menées par le passé. Par exemple « Même pas peur : Halloween Pertuis 2014 » où nous avons fait découvrir le centre historique de Pertuis à travers une grande chasse au trésor culturelle à 200 Pertuisiens dont 160 enfants.

Nous privilégions toujours les mécanismes simples, faciles à mettre en oeuvre, mais avec un fort quotient d'émerveillement, le tout appuyé sur une armature théorique et scientifique forte.



trouée baie  
porte bouche passage  
chass percée conduit ouverture passage col étranglement défilé  
détroit creux circulation gué écluse

Nommer les choses c'est les faire exister, c'est démontrer sa conception du monde, incarner un concept dans la matière. C'est exposer notre compréhension des territoires dans lesquels nous vivons.

L'onomastique permet de comprendre les usages anciens des territoires et les concepts qui leurs étaient associés, qui leurs ont donné un sens mais qui les ont également modelés.

Nous sommes les héritiers de ces regards, ils impactent encore aujourd'hui nos conceptions de ces territoires que nous investissons pourtant de manière moderne.

Mieux comprendre ces concepts anciens c'est mieux comprendre les principes structurels qui régissent les circulations actuelles, les dynamiques modernes de nos territoires avec leurs évidences et leurs contradictions apparentes. C'est porter un autre regard sur nos villes.

Pertuis, installée sur la Durance, à la confluence de plusieurs territoires, de plusieurs énergies, de plusieurs biotopes porte un nom particulièrement parlant qui permet d'expliquer la nature profonde de cette ville, ses fonctions premières mais aussi sa stature régionale.

Longtemps ville franche, Pertuis souffre parfois de sa réputation et de l'ambivalence de sa situation à l'extrême sud-est du département de Vaucluse et de son appartenance à la Communauté du Pays d'Aix dont elle est plus proche géographiquement et culturellement.

Cette position, complexe entre pays d'Aigues et Pays d'Aix, entre Luberon et Durance, entre patrimoine naturel et patrimoine culturel, Pertuis l'hérite de son histoire.

Le nom même de la ville, ses significations latines, médiévales, ses déclinaisons, ses synonymes et antonymes permettent de saisir intimement l'identité de la ville de Pertuis et plus largement l'organisation de ses terres dont le destin est régi de toute antiquité par ses trois divinités tutélaires que sont la Durance, le Luberon et le Mistral.



Nous vous proposons donc un jeu de piste avec une thématique onomastique : un ensemble de variations à découvrir sur le sens du mot « Pertuis ».

Comme une métaphore géante filée sur différents supports et différentes activités réparties dans l'ensemble du centre ancien, pertuisane, pertuisanier, et autres mille-pertuis donnerons par la ville la sensation de ce mot aux participants. La fréquentation quotidienne des lieux les rends ordinaires, lisses, sans aspérités. Loin d'être seulement un mot vide de sens le nom des villes leurs rends volumes et perspectives.

Ressentir par le jeu la signification d'un nom c'est jalonner le quotidien de savoirs et d'anecdotes, c'est voir la ville autrement, mais c'est aussi saisir les implications contemporaines de ce nom. Qu'est ce que cela veut dire pour moi aujourd'hui et maintenant ?

Pertuis, du latin populaire pertuisium « percer », évoque à la fois les creux, les passages étroits, les étranglements horizontaux et verticaux, mais aussi les ouvertures et les circulations.

Suivre la piste du nom c'est évoquer différents univers comme ceux des bateliers, des serruriers, des couturières, des médecins, des chirurgiens, des soldats, des gardiens de prisons, des mycologues, des botanistes ou encore des zoologues.

Mais c'est aussi choisir dans la ville différents lieux qui répondent à cette thématique très particulière : meurtrières, portes, passages étroits, etc. qui se prêtent particulièrement à l'ambiance d'un jeu de piste.

L'ensemble du projet sera le fruit d'une construction globale et cohérente dont chaque élément sera pensé en fonction de cette thématique : des indices à découvrir aux lieux choisis en passant par les mécanismes de découverte et sans oublier le scénario fédérateur.



Lors d'un jeu de piste, il convient de dissocier très précisément le scénario de visite des énigmes, qui sont elles-mêmes à détacher des mécanismes qui mèneront les participants à découvrir les solutions dont ils ont besoin pour terminer le scénario.

Nous utilisons toujours des procédés simples de mise en œuvre et de réalisation et nous privilégions toujours les mécanismes qui sont en eux-mêmes des découvertes et des enseignements (principe du filtre rouge, propriétés cinétiques de la farine de maïs, etc.)

Le plaisir de la résolution d'un élément du parcours s'ajoute ainsi à l'émerveillement scientifique.

De même nous prenons soin de faire travailler les cinq sens des participants. Il ne s'agit pas uniquement de voir la ville à travers le prisme du livret et d'un accessoire. Il s'agit de toucher, de mesurer, de ressentir l'épaisseur d'un mur, l'eau d'une fontaine, de ne plus seulement regarder mais de voir la corniche d'une fenêtre, le visage sculpté dans le médaillon.

La mécano-technie filera également la métaphore portée par le sens du mot « Pertuis », et les différents mécanismes proposés seront en lien avec la thématique, soit par le mécanisme en tant que tel, soit en fonction de l'énigme évoquée.



Un livret, ou roadbook, portant le plan et les énigmes à résoudre invitera les participants à rejoindre différents points remarquables de la vieille ville où se trouveront positionnées les énigmes à résoudre.

Nous envisageons entre 8 et 10 stations qui amèneront les participants à observer ces éléments forts du patrimoine pertuisien tout en suivant le scénario.

Le cheminement et les différentes stations choisies mettront en lumière des lieux en lien avec la thématique : ces niches, ces meurtrières, ces rues étroites et couvertes, ces passages « secrets » que l'on ne remarque jamais dans sa pratique quotidienne de la ville et qui seront pour l'occasion au cœur de notre dispositif.

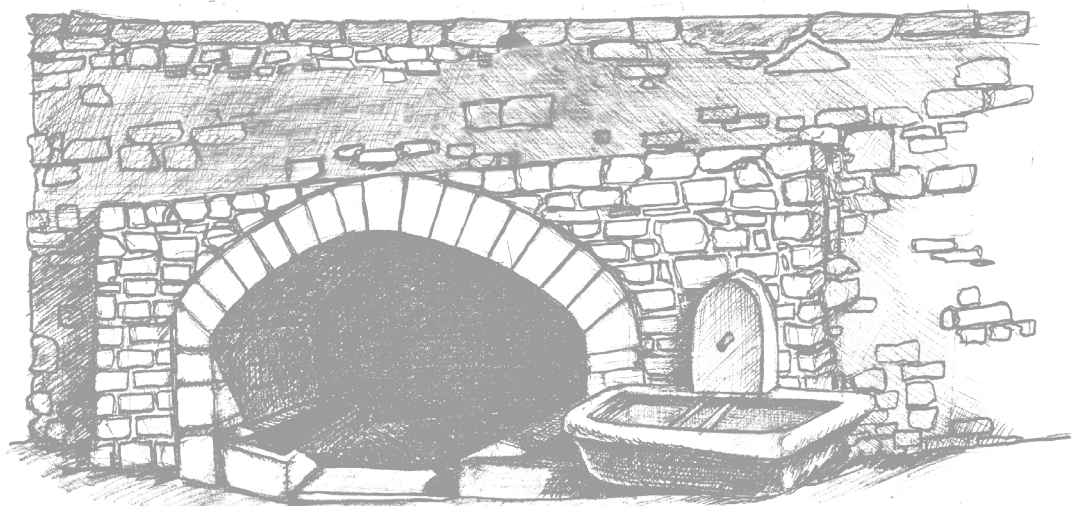
L'ensemble, mécanismes et parcours, seront au service du scénario qui sera conçu tant pour fournir de la cohérence au parcours que pour permettre l'immersion et l'émotion du participant.

Le jeu de piste sera lancé par une cinématique de début et sera clôturée par une cinématique de fin dont la forme reste à discuter.

Le soin apporté aux détails et à la cohérence de l'ensemble, comme ces éléments d'entrée en jeu et de clôture, sont nécessaires à l'ambiance et permettent avec les autres finitions (détails du scénario, gratifications des participants, etc.) de faire d'un jeu de piste une véritable expérience.

DECOUVRIR  
X O  
P R A T I Q U E R  
E R  
R I R E  
I  
J O U E R  
N C  
E N S E M B L E  
V E I L

R  
E S S E M O T I O N S  
N T I M A G I N E R  
R





Cette proposition est entièrement sur mesure, créée spécialement pour la fête du parc.

Tous les aspects sont modulables et discutables du nombre de stations de leurs scénarisations, aux types de cinématiques souhaitées en passant par les gratifications des participants.

Ce document constitue le jalon d'ouverture d'une phase de dialogue nécessaire que nous vous proposons d'entretenir tout au long de la conception du jeu, pour adapter au mieux notre création à votre projet.



## Rouge Patrimoine

[www.rouge-patrimoine.com](http://www.rouge-patrimoine.com)

[nathalie.martin@rouge-patrimoine.com](mailto:nathalie.martin@rouge-patrimoine.com)

[thomas.laforest@rouge-patrimoine.com](mailto:thomas.laforest@rouge-patrimoine.com)

