

DOSSIER DE PRESSE / Corderie Royale CIM

Rochefort (17)



Centre International de la Mer

COMLOT À LA CORDERIE

MENEZ L'ENQUÊTE AVEC
L'ÉPERVIER

**Du 25 juillet
au 31 août 2012**
MERCREDI & VENDREDI

Plus d'1h d'aventure en soirée
**Corderie Royale
ROCHEFORT**

 Jeu Smartphone via
Piste et Trésor

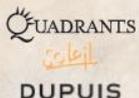
INFOS : 05 46 87 01 90
www.corderie-royale.com




Centre International de la Mer

© IWC Productions / Co-actants / P. Gatin

En partenariat avec



Avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication,
dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services numériques culturels innovants.

SOMMAIRE

Communiqué de presse	Page 2
La Corderie Royale – Centre International de la Mer	Page 3
Comment s'est monté le complot à la Corderie	Page 4
Contenu et déroulement du jeu	Page 5
Un complot peut en cacher un autre, et un autre...	Page 6
Une communication renforcée	Page 8
Les partenaires du projet	Page 9
Informations pratiques	Page 10

COMMUNIQUE DE PRESSE

La Corderie Royale, Rochefort, le 3 juillet 2012



« COMLOT A LA CORDERIE... AVEC L'ÉPERVIER », nouveauté 2012



Smartphone en main, faites équipe avec un héros de BD pour déjouer les sabotages qui menacent l'Arsenal de Rochefort

La Corderie Royale – Centre International de la Mer fait preuve d'innovation et propose cet été une découverte du site sous la forme d'un jeu de rôle, porté par la technologie Smartphone. Le visiteur est plongé dans un univers mêlant celui de l'Arsenal maritime de Rochefort au XVIII^e siècle et celui de la BD historique *'Épervier'*, créée par **Patrice Pellerin**. Le visiteur-joueur a pour mission d'aider le célèbre corsaire à déjouer les sabotages à la Corderie et à arrêter les espions.

Le jeu

Après avoir pris connaissance du contexte de l'Arsenal en 1743 et de la mission qui l'attend à travers une vidéo, le visiteur mène son investigation sur le site de la Corderie

Royale. Il est confronté à plusieurs types d'épreuves à résoudre sur Smartphone : QCM, parchemin crypté, jeu des sept erreurs, superposition d'images réelles et virtuelles, etc. Il rencontre des personnages costumés et, au fil du parcours, il obtient des indices et des objets qui lui permettent dans un second temps de localiser, d'identifier et d'arrêter les saboteurs.

Lancement de l'expérience en soirée à partir du 25 juillet 2012

Du 25 juillet au 31 août 2012, le site sera exceptionnellement ouvert **en soirée le mercredi et le vendredi. Entre 19h et 22h30**, une aventure de plus d'1h attend les publics de tous âges, en famille ou entre amis. Pas de Smartphone ? Des appareils sont mis à disposition des visiteurs (**prêt gratuit**) et un animateur les assiste dans leur découverte ludique du patrimoine.

Tarifs : 11 € adulte, 6 € de 6 à 15 ans, gratuit pour les moins de 6 ans, 29 € famille (2 adultes et 2 enfants et plus). Dernières entrées à 21h30. **Réservation conseillée** : 05 46 87 01 90/ contact@corderie-royale.com

L'aventure sera également adaptée après l'été pour une découverte en journée ou à distance...

Contact presse : Marie-France Poletti 05 46 87 88 80 – 06 26 74 30 70
communication@corderie-royale.com

En partenariat avec  leader du jeu de terrain sur Smartphone, les éditions

les éditions **DUPUIS** et en collaboration avec le Service Historique de la Défense



Avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de l'appel à projets 2012 « Services numériques culturels innovants.

La Corderie Royale - Centre International de la Mer

Association Loi 1901, créée en 1985 à Rochefort, la Corderie Royale - Centre International de la Mer œuvre pour diffuser la culture maritime.

Ses missions :

- Promouvoir l'ancien arsenal de Rochefort et la Corderie Royale
- Créer des « contenus » culturels spécialisés
- Diffuser l'idée maritime sous toutes ses formes et pour TOUS

Rochefort, un cœur marin au cœur des terres :

Installé par Colbert en 1666, pour construire, armer et entretenir la marine du Ponant, à 23km à l'intérieur des terres, l'Arsenal maritime de Rochefort a produit près de 500 navires en 250 ans.

Située au cœur de cet ensemble patrimonial majeur, la Corderie Royale veut développer un tourisme culturel de qualité, accessible au plus grand nombre. La fréquentation du site comprenant Corderie Royale et le Chantier de reconstruction de l'Hermione totalise plus de 400 000 entrées par an.



Le Centre International de la Mer est membre du réseau des centres culturels de rencontre et favorise les liens entre patrimoine et création (artistique, technique).



La Corderie Royale est classée Monument Historique depuis 1967, et figure aussi dans la Route des Trésors de Saintonge.



Le site a été parmi les pionniers de la démarche de mise en accessibilité dans le département et il a obtenu le Label Tourisme & Handicaps en juin 2011.

Comment s'est monté le complot à la Corderie :

Le CIM assure une étude constante de ses publics et de ses « non-publics », notamment à travers l'analyse des fréquentations du site, des livres d'or, des enquêtes, le recueil d'études.

Le CIM pratique une veille permanente sur Internet et à travers les autres médias, en consultant par exemple les projets des lauréats d'appels à projets dans le domaine culturel ou en participant à des rencontres visant au partage d'expérience.

Ces recherches menées en parallèle à une étude des animations proposées en soirée dans les sites culturels du département et hors département ont conduit à l'idée d'un nouveau produit interactif sous la forme d'un jeu de rôle, utilisant des Smartphones.

Le CIM avait pu collaborer en 2011 à la mise en œuvre d'une application pour le territoire Rochefort Océan (appellation touristique du Pays Rochefortais), qui a d'ailleurs reçu un Prix de l'innovation par Charente Maritime Tourisme.

Quand à l'implication du personnage de bande dessinée historique, **l'Epervier**, elle est le fruit d'une rencontre et d'une relation qui s'est tissée depuis 2010 avec **Patrice Pellerin**. Le croisement des mondes de la bande dessinée, du site culturel et de la nouvelle technologie nous a semblé une réelle innovation et une source riche d'expérimentation. Cette démarche intéresse d'ailleurs la recherche.

L'Epervier de Patrice Pellerin :

Depuis 1994, Patrice Pellerin, scénariste et dessinateur de bande-dessinées, met en scène avec beaucoup de talent les aventures de Yann de Kermeur dit l'Epervier, corsaire breton du XVIII^e siècle. L'agilité et la précision historique du dessin font de cette série une source d'information visuelle incomparable pour tous les amateurs de la vie maritime d'autrefois. Les échanges avec l'auteur pendant toute la préparation du jeu nous laissent à penser que le Chevalier de Kermeur pourrait faire escale à Rochefort dans les prochains tomes.

Enfin, le CIM a confronté ses pistes de travail à la **consultation d'experts**, pour n'en citer que deux :

- François Izarn (Directeur Tourisme et TIC à France Telecom Orange de 2004 à 2007, Dirigeant et consultant de l'entreprise Tourisme et Technologies depuis 2007),
- Stéphanie Peltier, Maître de conférences, LR-MOS CEREGE Université de La Rochelle,

Le CIM a également consulté **un panel d'étudiants** en Licence Professionnelle Marketing des Services et Technologies de l'Information et de la Communication, à l'IUT de La Rochelle : présentation du pré-projet à une promotion entière et confrontation à leurs avis et questions. L'une des étudiantes (Virginie) a d'ailleurs rejoint l'équipe du projet depuis avril 2012.

Fin mars 2012, le Ministère de la Culture a retenu le projet présenté par la Corderie Royale et lui a accordé une subvention conséquente. Ce choix reflète l'originalité du projet qui ne repose pas uniquement sur une technologie nouvelle ou expérimentale, mais sur l'association de plusieurs de ces technologies avec différents usages et le croisement de contenus historiques et artistiques (association avec un grand nom de la bande dessinée historique contemporaine), réunis autour d'une même ambition : diffuser la culture maritime à travers une expérience nouvelle, du patrimoine à vivre, à partager, et qui donne à comprendre sans prétendre « faire apprendre ».

Contenu et déroulement du jeu :

Intrigue

Le visiteur/joueur a pour mission d'aider l'Epervier à déjouer les sabotages sur l'arsenal et notamment à la Corderie, et d'arrêter le ou les espions.

Vers 1743, de retour d'une mission au Canada, l'Epervier, intercepte sur un navire anglais une lettre dans laquelle l'Angleterre projette de saboter l'arsenal de Rochefort afin d'affaiblir son rôle dans la logistique des colonies (denrées, soldes, uniformes, armes...).



L'Épervier est envoyé à Rochefort par le Ministre de la Marine pour déjouer les sabotages anglais et démasquer le complot.

Immersion dans l'aventure

Afin d'immerger les joueurs dans cette intrigue, un film de 5/6 minutes, projeté sur le grand écran de la salle de conférence, présente le contexte historique, l'Épervier, et la mission.

A son arrivée à Rochefort, l'Épervier est accueilli par l'Intendant, dans son bureau (*Maison du Roy/Hôtel de Commandement des écoles de la gendarmerie*).

L'intendant explique que trois vaisseaux sont en cours de construction : *l'Invincible*, *Le Magnanime* et *L'Aurore*. De plus, le vaisseau du roi le « Ruby » se prépare à partir chargé de matériel et d'hommes qui serviront à la construction du vaisseau le « Caribou » à Québec.

L'Intendant rapporte que ces derniers temps des événements inhabituels ont effectivement eu lieu (de nombreux cordages cèdent lors des tests de résistance) ...

Il invite l'Épervier à commencer son enquête par la corderie où l'on fabrique les cordages pour les bateaux construits dans l'arsenal. Là-bas, un officier marinier l'aidera.

Mission à la Corderie :

Muni d'un plan du site (sur son smartphone), le duo Épervier/joueur passe en revue les différentes étapes de fabrication des cordages et procède à l'inspection de navires (*L'Invincible* et le *Ruby*).

Au cours de cette étape, il accumule des indices et des objets qui lui permettront dans un second temps (en extérieur) de partir à la poursuite du saboteur, d'identifier son commanditaire et de procéder à leur arrestation.

Afin de contrarier les sabotages en cours, il est confronté à plusieurs types d'épreuves, telles que QCM, puzzle dynamique, jeu des sept erreurs, superposition d'images réelles et virtuelles. Mais tout n'est pas dans le Smartphone : manipulations physiques et interactions avec des personnages costumés présents dans la Corderie contribueront à garder les publics dans une autre dimension.

Lorsque le joueur a réussi à intercepter l'espion, une surprise l'attend à l'accueil.

Un complot peut en cacher un autre, et un autre...

Des ambitions affirmées : l' Arsenal au sens Grand Large !

Il convient d'insister sur le fait que le projet développé à l'échelle de la Corderie Royale et de ses abords extérieurs pour l'été 2012, est d'ores et déjà envisagé comme le pilote d'une série d'aventures qui pourraient amener à la découverte de l'ensemble du Pays Rochefortais à travers le fil conducteur qu'est l'histoire de l'Arsenal Maritime de Rochefort, soit un vaste territoire allant de Rochefort au Fort Boyard, reliant plusieurs autres fortifications, la rade de l'île d'Aix et plusieurs sites de patrimoine comme le Musée national de la Marine, l'École de Médecine Navale, le Musée d'Art et d'histoire – Hôtel Hèbre de St-Clément, le Chantier de l'Hermione, etc.

Les différentes expériences à court, moyen et long termes

L'un des aspects innovant du projet est qu'il permet de développer trois types d'utilisation de l'application qui multiplient les lieux et les temps d'expérimentation :

- L'application « soirée » que le visiteur pourra découvrir **du 25 juillet au 31 août 2012, les mercredi et vendredi à partir de 19h**, avec une **mise en scène** dédiée sur le site de la Corderie Royale, un **animateur et des personnages costumés**, un **film d'immersion** sur grand écran, des supports scénographiques... Une soirée spéciale est également prévue le **samedi 15 septembre** à l'occasion des Journées Européennes du Patrimoine 2012.
- L'application « journée » que le visiteur pourra télécharger à distance (en mobilité ou chez lui) ou à l'accueil du site pour jouer durant sa visite in situ (intérieur du monument et abords extérieurs). Les équipes envisagent l'adaptation de l'application en soirée sous ce format dans un second temps (fin d'année 2012, début 2013).
- L'application « journée » téléchargée à distance pour jouer à distance, car la conception du jeu pourra permettre d'explorer le patrimoine et d'avancer au bout de l'aventure malgré tout. Le joueur devra alors compenser l'observation des contenus présents dans le site historique par des efforts de recherche d'informations sur Internet.

Plus qu'une simple animation estivale :

Les visiteurs d'aujourd'hui sont mobiles, autonomes et recherchent la nouveauté, l'information personnalisée et accessible à tous. Le lancement de ces nouveaux types de supports est un véritable enjeu pour les acteurs culturels, une manière de se différencier, d'accroître leur notoriété et de rompre définitivement avec l'image passéiste et poussiéreuse que peuvent concevoir les jeunes publics.

Ainsi la Corderie Royale qualifie les enjeux de ce projet comme une mission visant à:

- Favoriser la culture pour tous et chacun, partagée, pour atteindre de nouveaux publics.
- Valoriser les contenus culturels numériques existants.
- Transmettre et faire vivre le patrimoine maritime à travers la création et les nouvelles techniques participatives de médiation.

La Corderie Royale espère faire profiter l'ensemble des acteurs de l'Arsenal des retombées en termes d'image auprès des médias d'influence nationale et des relais d'opinions.

Le site vise aussi à influencer sur le nombre et le profil type de son visitorat en attirant notamment des publics jeunes (- de 26 ans) et donner envie aux publics de proximité de redécouvrir leur patrimoine en s'initiant aux nouvelles technologies.

Une communication renforcée :

Le projet sera porté par un plan de communication très significatif mêlant des supports traditionnels tels que la radio, l'affichage grand format, l'affichage de proximité, et des flyers (diffusés dans tout le département). Les supports intégreront un QRcode pour renvoyer directement sur l'adresse URL de téléchargement de l'application (en attendant le 25 juillet, une vitrine du jeu sera disponible).

Une page web sera dédiée à cette application incluant le trailer (clip court servant de « bande annonce ») les adresses de téléchargement sur Android Market ou Appstore et des informations pratiques.

La page Facebook de la Corderie Royale et le profil de la Chargée de communication seront des relais de communication non négligeables.

Pour cibler les utilisateurs d'applications ludiques et les joueurs du web, une campagne adaptée sera menée.

Nous avons d'ores et déjà le soutien de notre partenaire Furet Company pour relayer l'application qui sera pour lui l'occasion de faire la démonstration de son savoir-faire puisqu'il va créer en co-production avec le CIM de nouvelles fonctionnalités de jeu (puzzle dynamique et image cliquable) qu'il pourra proposer en 2013 à ses clientèles (le CIM bénéficiant d'une exclusivité pour 2012).

Les Editions Quadrants, qui sont en contrat avec Patrice Pellerin, sont également à notre disposition pour relayer l'application à leurs réseaux « bande dessinée /édition ».

Le Ministère de la Culture qui a sélectionné le projet va relayer toute communication le concernant sur sa page « culturelabs ».

Le 6 juillet 2012, la mise à l'eau de la coque de l'Hermione a attiré des près de 80 000 personnes sur l'arsenal et de nombreux médias, le CIM a eu l'occasion de communiquer fortement (animation sur les stands de la Corderie Royale en extérieur les 6/7/8 juillet, en lien avec la Librairie Maritime).

Les partenaires du projet :

La Corderie Royale –Centre international de la Mer est le porteur du projet, le référent culturel et le garant d'une forte visibilité (150 000 visiteurs/an).

Elle apporte un projet innovant à fort potentiel, exigeant culturellement mais accessible à un large public avec le soutien et les compétences de ses partenaires :

- Furet Company : concepteur de l'application et développeur, expertise du leader du jeu de terrain sur Smartphone.
- Patrice Pellerin : auteur illustrateur de bande dessinée (L'Epervier). Conseil artistique, visibilité d'un personnage de BD à fort succès.
- « **Groupe Arsenal** » de Rochefort, en particulier le Musée national de la Marine et le Service Historique de la Défense, le Service Patrimoine de

la Ville de Rochefort, l'association Hermione – La Fayette, et leurs réseaux : contributeur pour l'apport de contenus culturels numérisés, il peut être la passerelle pour déployer le modèle d'application sur les sites et contenus de ses membres.

- **Université de la Rochelle, chercheurs, formations culturelles et touristiques** (à plus long terme): évaluation, crédit scientifique, éventuelle production de contributions pour des conférences.
- De **nombreux acteurs du tissu local** contribuent à cette aventure : bénévoles de tous ordres, professionnels, coiffeur, opticien, associations de reconstitution historique, chacun apporte sa contribution et diffuse les informations...

Le projet est particulièrement soutenu par :

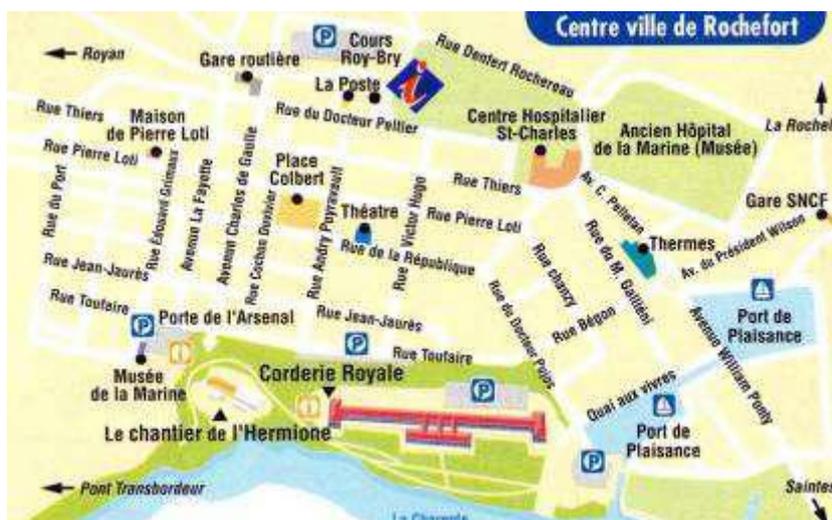
Le Ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de l'appel à projets 2012 « Services numériques culturels innovants ».

Ils soutiennent notre association également :



Informations pratiques :

Situation :



Horaires et tarifs visite simple/ application journée :

Ouvert tous les jours

- ↪ 10h – 19h : d’avril à juin et en septembre
- ↪ 9h -19h : en juillet et en août
- ↪ 10h -12h30 et 14h -18h : d’octobre à mars (fermeture le 25 décembre et en janvier)

Tarifs : Adulte : 9 €

- ↪ Gratuit pour les - de 6 ans.
- ↪ 6-15 ans : 5€
- ↪ Réduit : 8 €
- ↪ handicapés ou acc.: 5 €
- ↪ Tarif famille (2 adultes + ≥ 2 enfants) : 25 €

Carte Pass’Privilège : 25 € - valable 1 an : entrée gratuite et illimitée pour le détenteur de la carte et un enfant, tarif réduit pour les accompagnateurs, réductions à la Librairie, au Magasin et au restaurant. Bulletin d’inscription à retirer à l’accueil ou à télécharger sur www.corderie-royale.com.

Horaires et tarifs pour le jeu en soirée

« Complot à la Corderie avec l’Epervier » :

- Du 25 juillet au 31 août 2012 :
- ↪ Chaque mercredi et vendredi de 19h à 22h30

Durée de l’aventure : plus d’1h

Tarif : 11€ adulte

- ↪ 6€ de 6 à 15 ans
- ↪ Gratuit pour les moins de 6 ans
- ↪ Tarif famille (2 adultes et 2 enfants et plus) 29€.

Réservation conseillée au 05 46 87 01 90 (dernières entrées à 21h30)/ contact@corderie-royale.com

Contact presse
Marie-France POLETTI
05 46 87 88 80
communication@corderie-royale.com

www.corderie-royale.com

Facebook Corderie Royale (officiel)