

# En plongée dans l'histoire

Arpenter le Mont-Saint-Michel de la Renaissance, résoudre une affaire d'empoisonnements au XVII<sup>e</sup> siècle... grâce au « tourisme immersif », le passé ne vous est pas seulement raconté. Vous le vivez.



ARNAUD DEROUBAIX, créateur de Gnome Prod, propose de découvrir le Mont-Saint-Michel de l'époque des alchimistes, à la fin du XVI<sup>e</sup> siècle.

GNOME PROD

DES COLLÉGIENS participent à un jeu de piste numérique à Paris, avec l'aide de Martin Arrighi, fondateur de Cluez.

De rares chandelles lèchent la pénombre et allument des aurores orangées sur les murs de la cave voûtée. Peaux de bêtes suspendues – on croit deviner la dépouille d'un renard –, statues en pierre, lutrin, poteries et armes du Moyen Âge, comme une couleuvrine ou une épée de chevalier templier... Assis autour d'une longue table en bois, sirotant leurs breuvages artisanaux à la lueur des bougies, les hôtes écoutent l'intermittent Laurent Thomas, propriétaire du lieu. Barbe et queue-de-cheval, chemise de toile et ceinturon, le maître de céans narre, avec des effets de conteur, l'histoire de cette cave romane du XII<sup>e</sup> siècle.

## LA DEVISE : INSTRUIRE EN AMUSANT

La chronique de cette échoppe de Senlis (Oise), qui s'appelait « la Tête verte » au Moyen Âge, se conjugue avec les péripéties de découvertes archéologiques. Et précisément, Laurent Thomas exhume ses souvenirs : « C'est alors que j'ai vu, derrière ce mur, des bouteilles en grès du Beauvaisis encore bouchées, d'autres cassées, elles étaient en vrac... mais l'excavation était aussi remplie d'ossements, sur les murets, par terre, il y en avait partout, des seaux entiers ! » On n'en dira guère plus, pour ne point gêner le plaisir des hardis badauds qui frapperaient à la porte du Cachot de Senlis, la boutique médiévale sise au pied du rempart gallo-romain, pour se confronter, au sous-sol, au « Mystère de la tête verte »...

Tel est le nom, en effet, de cette « visite contée » proposée par Laurent Thomas, réalisateur et producteur. En habit d'époque, ce passionné d'histoire et de patrimoine, fondateur de l'association de la Commanderie templière de Senlis, raconte comment, tout nouveau propriétaire de ces locaux inaugurés en 2009, il localisa fortuitement un puits de plus de 3 m de profondeur et... un cachot. « Instruire en amusant, c'est ma devise ! », expose-t-il, à l'issue de cette plongée captivante dans les entrailles de sa taverne. Cette incursion dans le passé médiéval de Senlis illustre une nouvelle manière, en plein essor, d'approcher les trésors d'un site, d'un monument ou d'une cité : le « tourisme immersif ». On ne visite plus un lieu, en flâneur curieux, mais forcément passif, on tente de l'habiter, en s'immergeant dans son histoire.

Balades enquêtes, parcours ludiques, rallyes, jeux : ces explorations dans l'histoire se déclinent en activités inédites. Ainsi, le Mont-Saint-Michel accueillera, le 26 septembre, la quatrième édition des Mystères du mont Saint-Michel. En 2019, 1200 inscrits avaient tenté de résoudre une énigme en sillonnant les ruelles, où les attendaient 27 comédiens en costume. Intitulée



PHOTOS LUCIEN LINGPOUR, LA VIE



l'Ombre du dragon, cette aventure en équipes invitait à se transporter en 847 pour accompagner « Ragnarr aux braies velues », un Viking en quête des traces d'un dragon et de la sépulture d'un des premiers rois du Danemark. « Avec ce tourisme ludique et participatif, l'histoire ne nous est pas seulement racontée, on la vit à la première personne ! », résume Arnaud Deroubaix, le concepteur de ce jeu d'énigmes.

## SORTIR DES SENTIERS BATTUS

À 46 ans, cet infographiste de formation est le créateur de la société Gnome Prod. Son métier : façonner des mondes ludiques au service du patrimoine et des territoires. Ces Mystères du mont Saint-Michel sont nés d'un constat : la baisse de fréquentation du Mont par les touristes locaux depuis la mise en place de l'accès à pied par le pont passerelle et les navettes. « Il fallait leur donner envie de redécouvrir leur patrimoine →

**SUR LA TABLETTE,** un plan du quartier permet de localiser les énigmes. Ce jour-là, les adolescents ont pour mission d'interrompre la folie meurtrière d'une empoisonneuse dans le Marais, énigme inspirée d'un fait divers du XVII<sup>e</sup> siècle.





**POUR DÉNICHER LES INDICES**, l'observation et la réflexion collective sont indispensables. On scrute les mosaïques sur les murs, on inspecte les arcades...

en imaginant une autre démarche, hors des sentiers battus. » Pour transmettre cet « imaginaire du territoire », ce Nordiste installé en Bretagne travaille avec les offices du tourisme, les services des Monuments nationaux, les historiens locaux, il consulte archives et études de mémorialistes.

Pour la commune de Plumelec (Morbihan), Arnaud Deroubaix a écrit « les Mystères de Cadoudal ». L'énigme se déroule en 1791. Le prieuré de Plumelec doit être vendu comme bien national, et les religieuses bénédictines sont menacées d'expulsion. Durant leur parcours, les participants côtoient un citoyen révolutionnaire, un seigneur dans son manoir... « Je prends soin d'écrire des aventures qui suscitent la coopération », ajoute celui qui rêve d'ourdir une intrigue sur la piraterie et la flibuste à Saint-Malo. « Cette approche, plus ludique, donne un second souffle au tourisme. Elle permet de séduire des publics qui hésiteraient à s'engager dans des visites plus classiques. » Récemment, Arnaud Deroubaix a œuvré pour le musée national des Douanes de Bordeaux, qui fêtait ses 35 ans. Intrigués par ses « Mystères à l'hôtel des fermes du Roy », 650 visiteurs ont poussé les portes du bâtiment, pour résoudre une affaire de contrebande au XVIII<sup>e</sup> siècle...

### JEU DE PISTE NUMÉRIQUE À PARIS

En immersion, le touriste est devenu un voyageur du temps. À Paris, il peut s'élancer sur les pas de l'alchimiste Nicolas Flamel au XIV<sup>e</sup> siècle, du bagnard et détective Vidocq (1775-1857)... ou interrompre la folie

meurtrière d'une empoisonneuse dans le quartier du Marais. Inspirée d'un fait divers réel – les crimes fratricides de la marquise de Brinvilliers, au XVII<sup>e</sup> siècle –, cette investigation a été élaborée par Martin Arrighi, gérant de Cluez, « premier jeu de piste culturel et digital » de la capitale. Nul besoin de loupe de détective, mais d'une paire de chaussures et d'une tablette numérique (fournie). « Notre volonté est d'inciter les touristes à visiter Paris autrement », annonce Martin Arrighi, avant de nous convier à baguenauder dans les rues du quartier, durant près de deux heures. La résolution des énigmes fait appel au sens de l'observation. On scrute les mosaïques sur les murs, on inspecte les arcs des arcades, parfois les lampadaires...

### « UNE RÉELLE VERTU PÉDAGOGIQUE »

Le jeu sert à la fois de guide et de prétexte à apprécier un détail de façade, l'atmosphère d'une place. Un parcours spécifique a été conçu pour les 8-12 ans. « Cette balade possède une réelle vertu pédagogique, en mêlant culture et loisirs », apprécie Valérie et Émilie, enseignantes de français et de maths, rencontrées lors de la pérégrination. Elles accompagnaient, ce jour-là, 28 élèves d'un collège de Chazay, près de Lyon, répartis en équipes pour enquêter dans le Marais. « C'est plus vivant qu'une conférence ou une visite avec un guide que l'on doit écouter en silence... Et surtout, nous sommes autonomes ! », s'enthousiasme l'une des élèves, Mélina, 14 ans, essoufflée par cette promenade, mais ravie d'avoir pu éclaircir le mystère des poisons. ♡

PASCAL PAILLARDET

### À SAVOIR

Cluez, « jeu de piste digital et culturel ». Tél. : 06 99 62 55 07. [cluez-paris.com](http://cluez-paris.com)

Gnome Prod. Jeux grandeur nature immersifs. La quatrième édition des Mystères du mont Saint-Michel aura lieu le 26 septembre (de 15 h à 22 h). Intitulée « la Bataille des mers », cette aventure se déroulera au XVII<sup>e</sup> siècle à l'époque des mousquetaires du roi. Tél. : 02 97 22 87 14 / 06 64 25 99 71. [gnome-prod.fr](http://gnome-prod.fr)

« Le Mystère du Cachot de Senlis. » Visites commentées les samedis et dimanches (de 15 h à 17 h), en semaine sur réservation. Tél. : 06 08 25 72 73. **TV60.fr**