

# La Balade Médiévale à Draguignan

Dossier de Presse  
Balade Numérique



# Sommaire

Sommaire .....	2
Balade numérique.....	3
Le Projet .....	3
Les Balades Numériques .....	4
Objectif .....	4
Innovation numérique .....	4
In situ .....	4
La trame .....	4
La Balade Médiévale à Draguignan.....	5
Description .....	5
Une aventure.....	6
Contenus .....	7
Les points d'intérêt .....	9
Description des points .....	10
Signalétique .....	12
Communication .....	15
La réalisation.....	16
Équipe.....	17
Partenariats.....	18
Remerciements .....	18

# Balade numérique

## Le Projet



La transformation numérique de notre société impacte et concerne tous les aspects de notre vie quotidienne.

En matière de culture, la notion de **patrimoine numérique** considère le numérique au service de la diffusion et de la **valorisation des patrimoines**

L'Unesco définit que le **patrimoine numérique** est constitué de matériaux fondés sur l'informatique, d'une valeur durable, qu'il est nécessaire de conserver pour les générations futures.

Depuis plus de 10 ans, nous avons doté le territoire d'un savoir-faire (médiation numérique) et d'un outil (**Résine Média**) en capacité de **valoriser le patrimoine local** grâce aux outils numériques et par la maîtrise des compétences multimédias.

Aujourd'hui, cet investissement trouve son opportunité à l'intérieur de projets structurants car il s'inscrit dans la politique touristique de **l'agglomération Dracénie Provence Verdon**. Il concerne le patrimoine culturel de la ville de Draguignan au sein du projet Cœur de territoire.

Il permet également d'accompagner vers l'emploi dans les métiers du numérique des personnes qui en sont éloignées grâce au dispositif **Atelier Chantier d'Insertion** agréé par l'Etat (DIRECCTE).

Impulsé par **RESINE MÉDIA**, le projet **Balade Numérique** a été imaginé en **partenariat avec l'agglomération Dracénoise et la ville de Draguignan**. Il propose de **valoriser le patrimoine ancien** pour tous et notamment pour les touristes et les scolaires.

De façon concrète, il a été développé **3 balades numériques** grâce aux financements de la ville et de l'agglomération avec le soutien de l'État, de la Région et du Département sur 3 ans pour **révéler des sites patrimoniaux de la ville à l'aide de contenus multimédias** accessibles via smartphones et tablettes pour tous les publics.



# Les Balades Numériques

## Objectif

L'ambition des **Balades Numériques** est de faire **découvrir le patrimoine oublié** ou peu connu d'un territoire d'une manière **ludique**.

En entrant dans les secrets intimes d'un quartier, d'un village, voire d'une région, afin de mettre en avant la **richesse** de son **histoire** et de ses **particularités**, de comprendre son **identité** et de se **réapproprier son passé**.

## Innovation numérique

Grâce à un **site dédié au mobile** ou à une **application mobile**, vous serez amené à **suivre un parcours** qui vous fera découvrir des sites **remarquables** de notre **patrimoine**.

## In situ

À chaque étape du parcours, vous trouverez un **panneau signalétique** expliquant brièvement le **point d'intérêt** et vous invitera à en connaître davantage **en vous rendant sur le site**.

Vous aurez alors accès à **des reconstitutions 3D**, **des jeux** et **des textes historiques**.

## La trame

L'ensemble des points sont **reliés** par une **trame**.

Pour **la balade médiévale**, vous suivrez **Sybille**, mandatée par **la mère du roi de France**, dans son enquête afin de découvrir **les mystères de la célèbre cité comtale de Draguignan** et de la **fameuse légende du Dragon**.



# La Balade Médiévale à Draguignan

## Description

### Un site dédié au mobile

Muni de votre téléphone portable et sans avoir besoin de télécharger une application, vous découvrirez la fascinante histoire de la ville et rencontrerez des personnages emblématiques.

En vous rendant sur le site **www.balade-medievale-draguignan.fr** ou en **scannant le QR code** sur le panneau présent sur les lieux, vous aurez droit aux informations à travers des reconstitutions historiques, des cinématiques 3D et des jeux ludiques.

### Le parcours

Vous suivrez un parcours composé de 10 lieux remarquables et serez amené à vous déplacer de point en point durant environ 1h30.

Chaque point vous donnera accès à des contenus riches en textes historiques et à des jeux ludiques dans le but de vivre une expérience culturelle tout en approfondissant vos connaissances sur le lieu.

Tout au long du parcours, vous serez accompagné de Sybille, une enquêtrice du XIII<sup>e</sup>s, qui vous guidera afin de vous permettre de passer à l'étape suivante.

### Situation

Dans le centre ancien de Draguignan, le premier point se trouve dans la rue Georges Cisson au niveau de l'Hôtel de ville, ancien Couvent des Cordeliers. Vous entrez dans le centre historique de Draguignan, au cœur de ses anciens remparts, dont seuls quelques vestiges subsistent comme la Portaiguères et la porte romaine, fin de notre parcours.

### Fonctionnement

A chaque étape du parcours se trouvera une signalétique (panneau de présentation) avec une brève explication du lieu et une carte.

Pour accéder au contenu média, vous êtes invité à scanner un marqueur symbolique à l'aide de votre smartphone ou de votre tablette, vous permettant ainsi d'accéder au contenu dédié au lieu.

### Public visé

L'application est accessible dès l'âge de 7 ans et dédiée aux familles, groupes scolaires, associations, groupes touristiques.

### Matériel nécessaire

- Avoir un téléphone ou une tablette
- Des écouteurs pour l'ambiance sonore et contenus audio



# La Balade Médiévale à Draguignan

## Une aventure



En 1230, Blanche de Castille, mère du roi de France, Louis IX, est intriguée par le développement de Draguignan, ville du comté de Provence.

Elle mandate Sybille pour enquêter sur l'origine des richesses de la ville.

Curieuse de nature, elle va rapidement rencontrer des personnages clés et notamment un certain viguier...

Percera t-elle les mystères de cette cité et de la fameuse légende du dragon ?

## Un conte provençal :

C'est un voyage dans le temps, un conte provençal, qui vous fera découvrir Draguignan au Moyen-Âge, cité comtale riche et prospère.

Cependant, une ombre semble planer sur la ville, est-ce un dragon ? Une légende ?

## Des thématiques à chaque point

De point en point, vous rencontrerez des personnages illustres du lieu.

Chaque étape exploite une thématique propre à la ville de Draguignan de l'époque moyenâgeuse telle que la tour de l'horloge, emblème majeur du pouvoir administratif avec la rencontre de Raymond Béranger, la place du marché représentant l'importance du commerce à Draguignan, ainsi que la maison du bourreau, symbole de la justice où elle rencontrera le célèbre Juge Antiboul, défenseur de la communauté et des pauvres.

## Contenu historique

Tous les supports de la balade médiévale, l'histoire, les visuels et le contenu du carnet ont été tirés d'ouvrages et d'articles scientifiques, comme ceux de F. Mireur, de P-J Gayrard, du Père Boyer, de R. Poulle ou encore P. Digelman.

Notre équipe peut ainsi vous présenter un Draguignan du Moyen-Âge au plus proche de ce qu'il a pu être.



# La Balade Médiévale à Draguignan

## Contenus

La Balade Médiévale à Draguignan est une aventure numérique, culturelle et ludique :

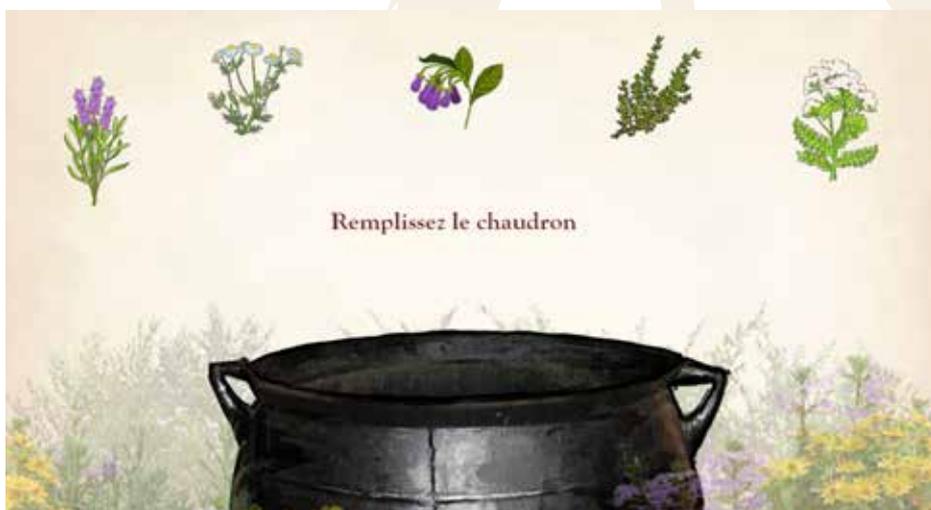
### Des reconstitutions 3D

L'ensemble de la ville a été reconstitué en 3D, afin de créer des cinématiques représentant Draguignan au Moyen-Âge.



### Des énigmes et des jeux

La balade se veut ludique et didacticielle, vous retrouverez donc des animations et des jeux tels qu'un escape game ou encore des énigmes qui vous feront progresser dans votre enquête et dans vos connaissances.



# La Balade Médiévale à Draguignan

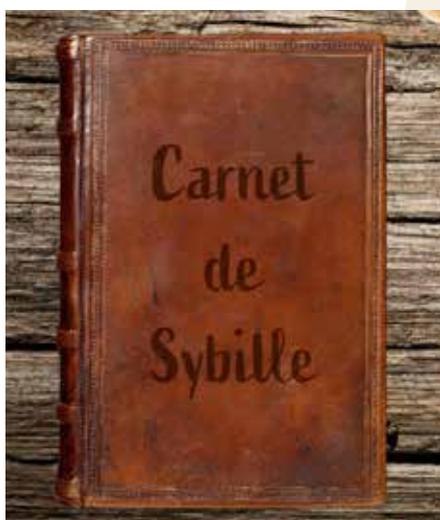
## Des illustrations

Toutes les illustrations des personnages ont été créées par notre équipe



## Un carnet de voyage

Présenté à la fin de chaque point comme un carnet de voyage, vous découvrirez des contenus riches en informations historiques relatant la vie de Draguignan telle qu'elle était à partir du XIII<sup>es</sup>.





# Les points d'intérêt

## Description des points



### 1- Le couvent des Cordeliers

Le couvent des Cordeliers est le plus ancien couvent de Draguignan. Au XI<sup>es</sup>, il a été implanté le long de la via médiévale, actuelle rue Cisson, à l'extérieur de la ville par les Bénédictins. La chapelle était le plus grand édifice visible en arrivant par la route d'Aix-en-Provence. Ce grand ensemble accueille les Cordeliers du XIII<sup>e</sup> au XVIII<sup>es</sup>. Le nom de Cordelier vient de la corde qu'ils portaient à leur taille. Le couvent, actuellement Mairie de Draguignan, a conservé de beaux vestiges visibles.



### 2 - La place du marché / La porte d'Aurenge

Porte principale du rempart de la cité comtale, appelée aussi porte "Aurica", qui signifierait porte "dorée", elle fut la plus importante des portes de la ville. Cette porte fut détruite pour libérer le passage des chariots au XIX<sup>es</sup> mais on peut voir ses vestiges au 1 place du marché. Devant cette porte, à l'extérieur des remparts, se trouvait le grand marché, principal lieu commerçant de la ville. Actuellement, cette place est toujours celle du marché régulier de Draguignan.



### 3 - L'église Saint-Michel

Première église paroissiale de la ville, tenue par des chanoines, elle fut citée dès 1104 dans divers écrits de l'archevêché. Construite hors du premier rempart, elle fut incluse dans la ville, avec le deuxième rempart, au XIII<sup>es</sup>. Au fil du temps, elle fut agrandie et reconstruite plusieurs fois. L'église Saint-Michel se développa au même rythme que la ville de Draguignan, jusqu'à atteindre sa forme finale au XIX<sup>es</sup>. Elle était le premier édifice vu en passant la porte d'Aurenge.



### 4 - La maison médiévale

La rue Juiverie, dans laquelle la maison médiévale est implantée, a été habitée durant plus de deux siècles par la communauté juive. Maison de style roman, symbole de richesse de par son architecture, cet édifice présente un agencement de voûtes intérieures permettant d'accueillir un grand nombre de personnes. Le mystère reste entier quant à son usage : était-ce une synagogue ? Un lieu marchand ? Depuis 1996, elle est classée comme monument historique.



### 5 - La Portaiguieres / La place des tanneurs

"Porto Aiguiero", signifie porte des "eaux". Elle était l'une des quatre tours-portes de la ville. Cet ouvrage régula la circulation de la route de Riez. Son nom vient des canaux d'eau qui étaient répartis à son niveau pour alimenter la ville, l'industrie et les cultures.

Le quartier des tanneurs s'enrichit au Moyen-Âge en développant la fabrication du cuir avec les tanneries et blanqueries.



## Les points d'intérêt



### 6 - La maison du bourreau

Voici la maison du dernier bourreau de Draguignan. Au départ itinérant, il vivait avec sa famille en marge des habitants de la ville, on reconnaissait sa maison à sa porte rouge. Le bourreau, chargé d'exécuter les ordres des officiers du comte, était payé à la tâche. Il effectuait, en complément, des "basses oeuvres", telles que balayer les rues ou vidanger des eaux usées. Il avait un droit au havage qui était un prélèvement de nourriture sur les étals des marchands. Devenue musée, cette maison retrace son histoire et celle de la justice à Draguignan.



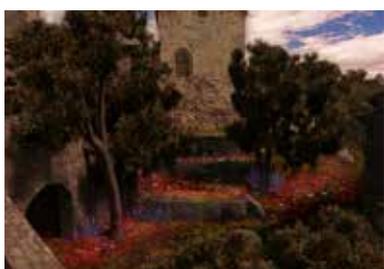
### 7 - La tour de l'horloge

Au XIII<sup>es</sup>, symbole du pouvoir de la ville et vigie, la tour était positionnée sur un promontoire rocheux dit "la Rocca". Elle permettait d'avoir un point de vue exceptionnel sur la plaine et de veiller à la sécurité de la ville. Incluse dans le premier rempart du plateau castral, elle comprenait une partie utilisée comme prison pour nobles, et aussi le logis du viguier (représentant de l'autorité), du Comte et des seigneurs, lorsqu'ils étaient de passage. Détruite et reconstruite plusieurs fois, la tour d'aujourd'hui date du XVII<sup>es</sup>, il s'agit de la quatrième connue.



### 8 - La chapelle Saint-Sauveur

Chapelle romane, seul vestige du plateau castral du XI<sup>es</sup>, elle appartenait aux hospitaliers de Saint-Jean de Jérusalem. Par la suite, la chapelle perdit sa vocation première et servit aux pénitents, puis de lieu de réunion, de dépôt d'explosifs, de bergerie, de maison, avant d'être rachetée par la ville. Depuis 1993, elle est inscrite au titre des monuments historiques et est maintenant dédiée à l'œuvre de l'artiste Danielle Jacqui.



### 9 - Le jardin Béatrice de Provence

Sur un espace d'abord densément construit, ce jardin a été créé en l'honneur de la comtesse Béatrice, fille du comte Raymond Bérenger V. Elle fut comtesse de Provence au décès de son père en 1245, épousa Charles d'Anjou I en 1246, devint reine de Naples et de Sicile en 1265, puis décéda en 1267. Un jardin comme celui-ci permettait l'apport de quelques plantes nourricières aux gens du castrum, mais aussi de plantes médicinales pour les soins de ceux qui en avaient besoin.



### 10 - La porte romaine

Troisième porte de Draguignan, les marchandises et les personnes voyageant depuis Fréjus sur la voie romaine par Trans et les Négadis arrivaient devant. L'auberge des 3 rois, située à l'emplacement de la brasserie "Les 1000 colonnes", accueillait les voyageurs au XIII<sup>es</sup>. La place aux herbes, créée au XVII<sup>es</sup> devant la porte, recevait une partie du marché. L'hôpital Saint-Jacques, premier hôpital de la ville, fut installé, vers 1277, à l'extérieur des remparts pour éloigner les maladies



# Signalétique

## Supports d'information

Un panneau de présentation de la balade sera situé au début de la rue Georges Cisson (rue piétonne) puis chaque point aura son panneau dédié.



# Balade Médiévale à Draguignan



“ C’est un voyage dans le temps, un conte provençal, qui vous fera découvrir Draguignan au Moyen-Âge, cité comtale riche et prospère. Cependant, une ombre plane sur la ville, est-ce un dragon ? Une Légende ? Mystère... ”

### Une balade culturelle et ludique



**Un parcours à la découverte de notre patrimoine.**  
Venez découvrir l'histoire fascinante de la ville et rencontrer des personnages marquants de l'époque médiévale. Pour cela, nous vous invitons à aller sur dix sites emblématiques en suivant les points de "la balade médiévale à Draguignan".



**Une aventure Numérique :**

- Des reconstitutions 3D pour retrouver le Draguignan du Moyen-Âge
- Des énigmes et des jeux permettent de progresser dans l'enquête
- Le carnet de Sybille contenant toutes les informations historiques



**Menez l'enquête !**  
En 1230, Blanche de Castille, mère du roi de France, Louis IX, est intriguée par le développement de Draguignan, ville du Comté de Provence. Elle mandate Sybille pour enquêter sur l'origine des richesses de la ville. Lors de cette balade, vous accompagnerez Sybille dans sa découverte des mystères de la fameuse cité.

Étapes du parcours / Stages of the Tour ⌚ 1h 🚶 1km



**Belle aventure !**

 Welcome to the "Balade Médiévale". By visiting ten emblematic sites of the city, you will discover the history of Draguignan and some of its emblematic characters.  
For this, 3D reconstructions, puzzles, games and Sybille's notebook will guide you throughout your visit.  
Scanning the QR code allows you to access the point where you currently stand.  
At the next point, entering the symbol on the panel will allow you to continue the walk.

**Enjoy exploring the medieval town !**





Vous venez d'arriver dans la balade médiévale. Scannez le QR code suivant pour accéder aux informations du lieu et commencer l'aventure !





[www.balade-medievale-draguignan.fr](http://www.balade-medievale-draguignan.fr)





# Signalétique



Panneau de présentation  
Rue Georges Cisson



01 - Hotel de ville,  
ancien couvent des Cordeliers



02 - La place du marché  
La porte d'Aurenge



03 - L'église Saint-Michel



04 - La maison médiévale, rue Juiverie

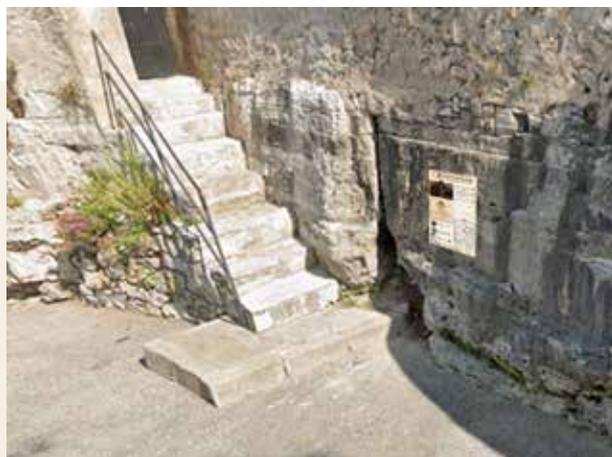


05 - La Portaiguères  
La place des tanneurs

# Signalétique



06 - La maison du bourreau



07 - La Tour de l'Horloge



08 - La chapelle Saint-Sauveur



09 - Le jardin Béatrice de Provence



09 - Le jardin Béatrice de Provence



10 - La porte romaine



# Communication

Un site : [balade-numerique.fr](http://balade-numerique.fr)



Un dépliant

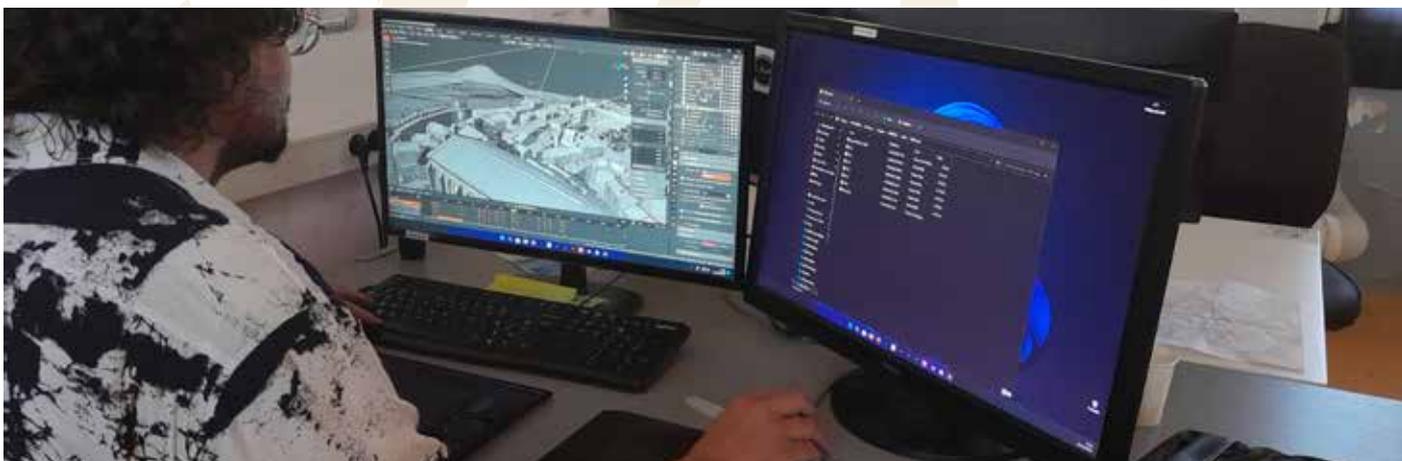


## La réalisation

Le site a été réalisé par les salariés de Résine Média, chantier d'insertion implanté localement dédié au numérique, qui se caractérise par ses projets innovants et créatifs.

- La recherche et la rédaction des contenus historiques
- L'élaboration du scénario
- Le développement du site internet
- L'animation
- Les illustrations
- Le graphisme
- Les cinématiques 3D
- La prise de son, les doublages, la voix off, le montage
- La création scénaristique et visuelle des jeux

Cela a permis de mettre en exergue les diverses compétences de chacun, selon leurs connaissances acquises et développées au sein du chantier. Toute l'équipe a pu collaborer au projet et apporter sa pierre à l'édifice.



# La réalisation

## Équipe



### Documentation et rédaction

Gabrielle MONTALESCOT	Laura KROEMER
Maureen LASNE	Julie Penalba
Florian ZAGORSKI	Tiffany TSCHUDI
Marie SASSY	Julie SIRENO



### Conception 3D

(modélisation, reproduction, animation)

Stephen WARREN	Martin CORDONNIER
Richard GUTIERREZ	



### Animations et jeux

Axel VALERO	Maëva VOLPE
Maxime BLIEK	



### Développement et intégration

Axel VALERO	Maëva VOLPE
Amandine SISMONDI	Olivier FREBOURG
Théo BORREANI	



### Infographie

(iconographie, cartographie, charte graphique, jeux)

Maëva VOLPE	Loïc SELLIER
Alexandre THIERRY	Axel VALERO
Yiu Wah Leung	Clarisse TORVIC



### Audio

(prise son, ambiance sonore)

AXEL VALERO	Stephen WARREN
Matthieu Edeinger	



### Illustration

L'ensemble les personnages et visuels ont été créés par l'illustrateur : Alexandre THIERRY



### Doublage voix

Gabrielle MONTALESCOT	Laura KROEMER
Laura KROEMER	Stephen WARREN
Axel VALERO	Victor LABEL
Isabelle MARTIN	Loïc SELLIER
Adam RODRIGUEZ	Matthieu EDEINGER
Allycia ZEJNULA	Alexandre THIERRY
Martin CORDONNIER	Ange DI MARIA



### Communication

(signalétique, dossier de presse, site web, powerpoint)

Loïc SELLIER	Laura KROEMER
Gabrielle MONTALESCOT	Yiu Wah LEUNG
Maureen LASNE	



### Audiovisuel

(montage, post production)

Stephen WARREN	Martin CORDONNIER
----------------	-------------------



- Directrice de production : Christelle BROCHET
- Chef de Projet : Gabrielle DÉTRÉ

# Partenariats



## Partenaire Technique

Mode 83

## Partenaires



### Ville de Draguignan

#### Ville

- Délégation Environnement et Développement Durable
- Service Régie Voirie, Signalisation, Mobiliers urbains
- Services Techniques

### Partenaires Institutionnels de l'Atelier Chantier d'Insertion RESINE - ACI



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

#### Etat

- Direction Régionale des Entreprises, de la Concurrence, du Travail et de l'Emploi de Provence - Alpes - Côte - d'Azur : DIRECCTE PACA



LE DÉPARTEMENT

#### Département

- Service de l'Insertion et Développement Social Local



#### Région Provence Alpes Cote d'Azur

- Direction de L'Emploi de La Formation et de l'Apprentissage

## Remerciements

**Richard STRAMBIO** Maire de Draguignan

**Grégory LOEW** Adjoint délégué aux travaux, interventions concourant à l'aménagement des lieux de vie, transition numérique et technologique et démocratie participative...

**Hugues BONNET** Adjoint délégué à la culture et à la communication

**Danielle ADOUX-COPIN** Adjointe déléguée à l'urbanisme, à la transition écologique et solidaire

**Philippe JARRY** Conseiller numérique Mairie de Draguignan

**Frédéric LANORE** Responsable attractivité touristique à Dracénie Provence Verdon

**Société d'Etudes Scientifiques & Archéologiques de Draguignan & du Var**





La balade Médiévale  
à Draguignan



**RESINE Média**

[contact@resinemia.net](mailto:contact@resinemia.net) - [www.resinemia.net](http://www.resinemia.net)

04 94 39 66 24 - 06 11 22 35 74

Tiers-lieu C-num, 55, avenue du 4 septembre 83300 Draguignan

