

Dossier de presse

LE GOUT DU BONHEUR VU PAR LE VILLAGE DU REVEST-LES-EAUX

28 Septembre 2018 || Lancement d'un parcours de fresques connectées, réalisé en collaboration avec les habitants



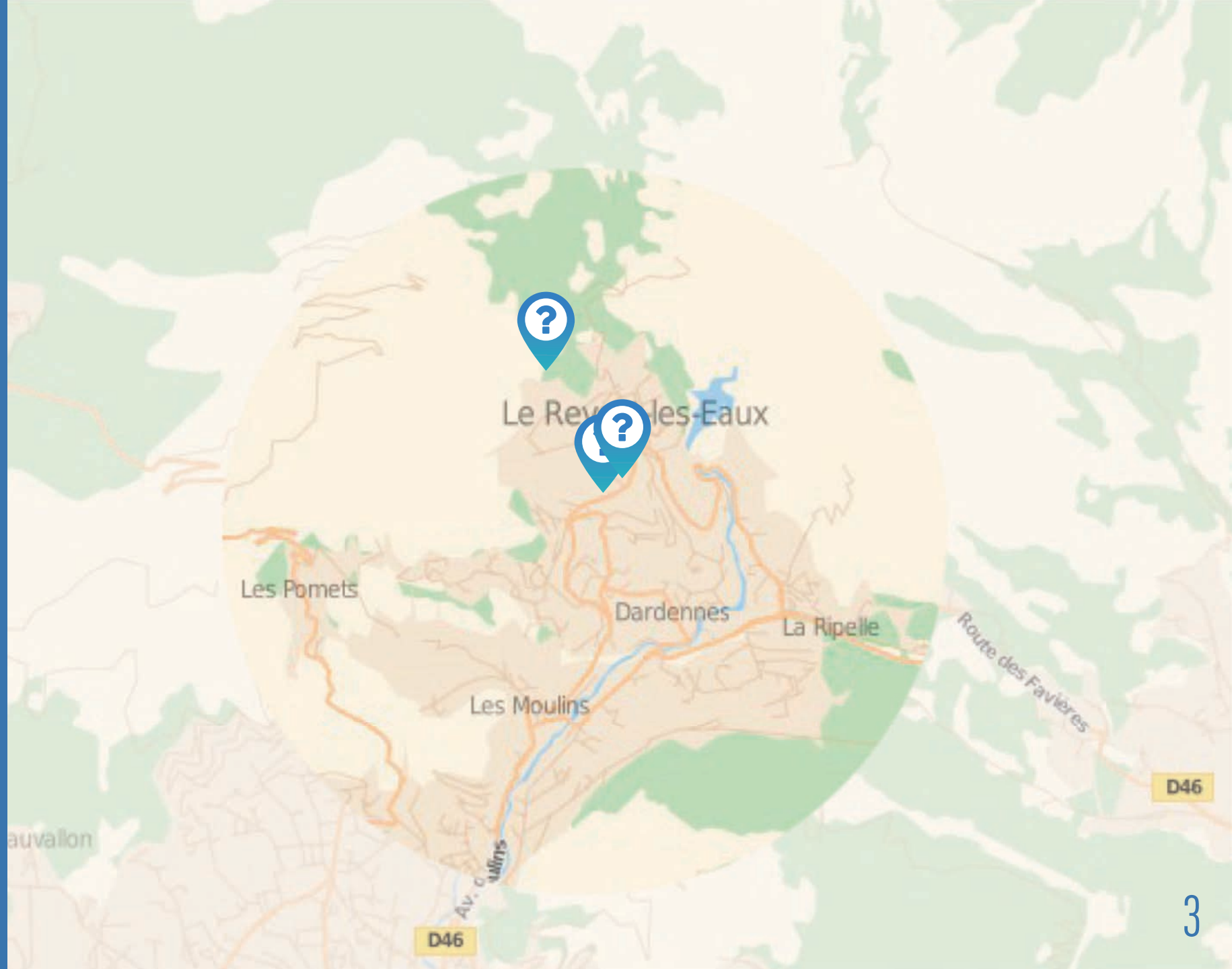
Sommaire

Edito	Page3
Le concept	Page 4
La genèse : améliorer le cadre de vie	Page 8
L'impératif : créer du lien au sein de l'écosystème local	Page 9
L'envie : expérimenter de nouvelles techniques collaboratives	Page 10
Le plus : collecter la mémoire du territoire	Page 12
Interview de Ange Musso, maire de la commune	Page 13
A propos des VisitGame ?	Page 14

Edito

La Mairie du Revest-les-Eaux a inauguré le 28 septembre dernier sur sa commune un parcours de 3 fresques connectées, réalisées en collaboration avec les villageois.

Ce lancement officiel marquait une étape charnière dans la vie de ce projet au long cours.



Le concept

Au Revest-les-Eaux,
les murs sont devenus
des pages blanches en
quête de belles
écritures...

Chaque fresque
raconte
son histoire

Les fresques du Revest chantent le
territoire, affichent ses valeurs et
dynamisent l'espace. Elles subliment
les lieux de manière créative et
durable.

Chaque histoire
a son jeu

Un petit quiz est accessible depuis
chacune des fresques, via un QR
Code et/ou une adresse Web.

**Il porte sur la commune et ses
alentours et a été conçu par les
villageois eux-mêmes.**

Le tout pour le plus
grand plaisir des
habitants et
promeneurs d'un jour.

La première fresque se situe sur la façade de la maison Charles Vidal (1); la seconde sur le fronton du club de football (2); et enfin la dernière, -peinte cet été-, enjolive la mairie. Elle représente la libération de la commune (3)

Toutes ces fresques ont été créées de manière collaborative, avec la contribution active des habitants. Elles incarnent les valeurs de la commune : le vivre ensemble, la liberté, les valeurs du sport, l'inclusion, le « bien vivre », etc.

2 autres fresques seront prochainement « connectées » et viendront étoffer le dispositif





LE PRINCIPE DES QUIZ

-1-

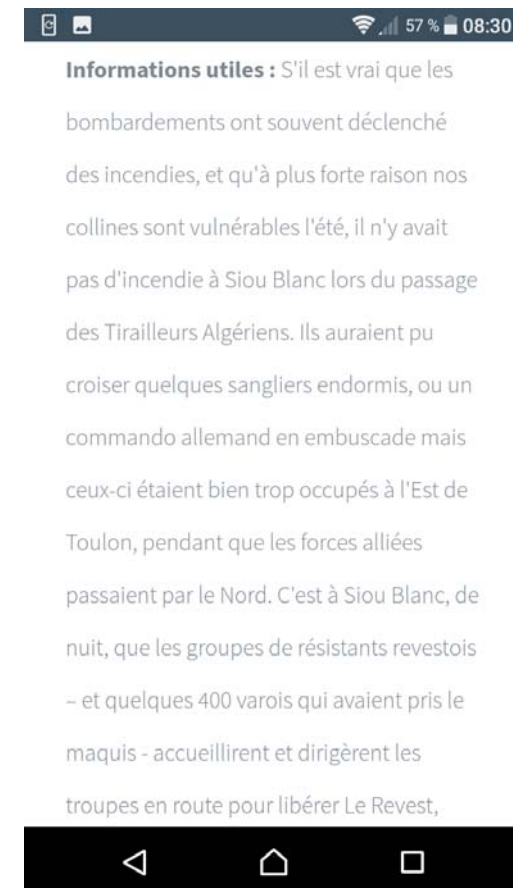
Sur chaque fresque se trouve un QR Code à flasher

-2-

La connexion donne accès à une question, soumise par l'un des villageois.

-3-

Le promeneur doit dénicher la bonne réponse parmi les 3 choix proposés ... et ainsi de suite ! Il découvrira alors une multitude d'anecdotes sur la commune.



Avec quel moyen de transport partaient les jeunes du SLA.J en colonies de vacances dans les années 90 ?

Réponse donnée : Dans l'Ami 8 de Mme Regnaud.

Réponse correcte : Dans l'Ami 8 de Mme Regnaud.

Informations utiles : En cette date du 15 Août 1944, la libération du Village pris aux mains de l'occupant nazi approche, mais il s'agit bien là du débarquement de Provence. D'ailleurs on y voit les barges accostées, et les fantassins faire leurs premiers pas sur les plages de l'Est Var. Ils rejoindront par la suite les forces de la Résistance pour libérer tour à tour de nombreuses villes et villages, jusqu'à prendre en tenailles les Allemands aux portes de Toulon. Concernant la construction de la Mairie, sa date est bien antérieure, il s'agissait d'ailleurs auparavant de l'école du village, avant de devenir l'Hôtel de Ville.

EXEMPLES DE QUIZ SUR MOBILE ET ORDINATEUR

La genèse du projet : viser l'amélioration du cadre de vie

Lutter contre les détériorations

Les fresques connectées du Revest-les-Eaux sont l'aboutissement d'un long processus de réflexion. Lorsque l'équipe municipale a contacté l'agence *Studio 832* en 2011, elle souhaitait **trouver une solution pour lutter contre les actes de vandalisme dont était victime la « maison Charles Vidal »** (le centre de loisirs de la commune) et en améliorer la signalétique.

« Notre toute première intention était d'améliorer le cadre de vie des Revestois. Nous recherchions une cohérence esthétique et artistique au niveau de l'aménagement du territoire. Nous avons petit à petit cheminé vers un projet de plus en plus collaboratif. »
Ange Musso, Maire de la Commune

Impliquer tous les usagers

Le directeur de la structure, Fabien Moynier, avait alors proposé que tous les usagers participent à l'élaboration de la première fresque pour **initier une véritable appropriation des lieux, (et réduire les éventuelles détériorations)**. Il s'agissait à la fois d'impliquer l'ensemble des Revestois et de s'assurer que la piste graphique proposée ne dénature pas le site. C'est ainsi que, pendant les vacances de Pâques de l'année 2011, chaque enfant, adolescent, grand-parent, parent et simple villageois a pu laisser sa trace sur la fronde de l'établissement lors d'ateliers organisés par l'équipe de *Studio 832*.

Comme le soulignaient à l'époque les élus Michel Gerodez et Michelle Brochen: « Chaque passant (a pu) identifier ce lieu d'activités de loisirs, de jeunesse d'épanouissement et de rencontre ; c'est ce que tous les acteurs du projet avaient souhaité ».

Pari réussi. Le rendu visuel a fait l'unanimité et 5 ans plus tard la fresque est toujours intacte.

Masquer les verrues architecturales, améliorer la signalétique ou valoriser l'existant

Cette première expérience étant une réussite à la fois au niveau esthétique et social, l'agence en charge du projet a proposé de cartographier tous les sites pouvant accueillir une fresque pour améliorer l'existant ou pour masquer les « verrues architecturales » : les pignons aveugles, stations d'eau, clôtures, transformateurs électriques, etc.

Et cet état des lieux a fait germer **l'idée d'un « parcours de fresques » grandeur nature.**

La connexion des différents sites via un QR Code ne date, elle, que de 2017.

#CadreDeVie

#Civisme

#VivreEnsemble

#Inclusion

**L'ALTERNATIVE AU
VANDALISME**

**Faire tous ensemble un
dessin qui nous ressemble**



L'envie : expérimenter de nouvelles techniques collaboratives



Innover, tenter.... Construire ensemble. L'originalité de ce projet tient avant tout à son caractère collaboratif et agile. Rien n'a jamais été écrit d'avance,

Pour preuve : aujourd'hui encore, malgré l'inauguration du parcours, l'histoire continue. Tous les acteurs du territoire (élus, administrés, prestataires, personnels de mairie, partenaires, etc.) peuvent encore s'approprier l'aventure et lui faire prendre une nouvelle direction en proposant l'exploitation des données collectées, en organisant de nouveaux ateliers ou en impliquant de nouveaux venus.

Cette approche témoigne de la volonté de valoriser l'ensemble des parties prenantes de l'écosystème et d'expérimenter de nouvelles manières de travailler,

Créer des équipes Projet agiles

De nombreux profils ont rejoint temporairement l'équipe projet: l'association des chasseurs, des scientifiques, Laurence Gaud (ingénieure écologue de la SOMECA), des élus, Lionel Doyen, un spécialiste en innovation service et produit Design, Emilie Tranchant, une planneur stratégique, etc...

Le but était de créer des équipes à géométrie variable -parfaitement agiles- pour favoriser la créativité et coller au mieux aux besoins du territoire.

Un territoire en attente de ces actions participatives

Et le territoire a réagi très positivement à cette démarche « Design Thinking », puisqu'il y a eu une très forte implication des différents acteurs. Comme le souligne, Claude Serra, chargé de communication : *« l'adhésion populaire nous a même surpris. Les habitants nous reparlent encore de la réalisation de la première fresque, Bien que ce soit évidemment notre objectif, nous sommes sincèrement étonnés par la ferveur et l'implication des uns et des autres ».*

DÉFINITION

Le Design Thinking est une approche de l'innovation et de management qui s'appuie sur un processus de co-créativité en impliquant des retours de l'utilisateur final.

#DesignThinking

#Agilité

#IntelligenceCollective

Ce qu'ils ont pensé des ateliers d'intelligence collective

« Lors de ces ateliers de travail, notre objectif n'était pas seulement de conduire une réunion; mais aussi de faire vivre une expérience nouvelle aux participants, et de leur apprendre de nouvelles méthodes de travail ».

Maxime, directeur artistique et co-fondateur de Studio 832.

« Le manque de construction apparent des ateliers Design Thinking m'a un peu désarçonnée au début, car mon métier consiste précisément à contrôler les choses. Cette méthodologie est en fait un travail préparatoire au mien. Son objectif est de faire table-rase des a priori. En posant des questions décontextualisées et en proposant des chemins qui semblent éloignés de la problématique, le but du processus est de débrider les imaginaires et ainsi véritablement de CRÉER... Ou plutôt de co-crée ».

Emilie, planneur stratégique, invitée sur un atelier de Design Thinking

« J'ai trouvé ces ateliers très intéressants, à la fois en tant que formation in situ pour les agents -pour montrer qu'il y a d'autres façons de travailler, plus (ré)créatives- et comme outil pour créer du lien entre les agents et la population. »

Alexandra. Directrice générale des services

Le plus : collecter la mémoire du territoire

La collecte de la mémoire : un projet très fédérateur

La capitalisation de la culture orale de la commune s'est imposée comme une évidence au fil du temps alors même qu'elle ne faisait pas partie du projet initial. Et il y a une bonne raison : le savoir est un formidable levier d'échanges. C'est « quelque chose » qui se partage volontiers, en créant de belles synergies.

Comme l'explique Ange Musso, le maire du Revest-Les-Eaux ce « type d'opération collaborative est une alternative moderne aux veillées d'autrefois. C'est à la fois un vecteur de liens et un moyen de transmission des savoirs et des valeurs d'un territoire ».

L'organisation des ateliers Quiz

La collecte du Revest-Les-Eaux s'est déroulée en plusieurs temps. Une journée d'intelligence collective réunissant des anciens du village, des artistes, des scientifiques et des élus, (organisée en Avril dernier) a permis de faire émerger les premières histoires courtes qui seront utilisées dans les quiz dès Septembre 2018.

La mise en place d'un dispositif estival de collecte de la mémoire

Un dispositif a ensuite été déployé pour élargir le champ de la collecte et l'ouvrir à l'ensemble des habitants. Une « ambassadrice de la mémoire », Noémie, a eu pour mission de sillonner les rues du village durant tout le mois de juillet pour présenter la « Boîte à histoires », cette urne destinée exclusivement à la collecte. Le slogan de l'opération : « *Tu es Revestois, raconte-nous ton histoire !* »

La date anniversaire de la libération de la commune (le 20 Août) a également été l'occasion de remobiliser les habitants.

Pas de petites ou de grandes histoires

Recette de la daube de sanglier, retranchement des Allemands dans la poudrière de la colline Saint-Pierre, genèse de la piste de luge du Revest... aucun thème particulier n'a été imposé. L'anecdote proposée devait seulement être révélatrice de l'esprit de la commune.

L'exploitation future de ce patrimoine

Rien n'a encore été acté concernant l'avenir des données collectées par La Boîte à histoires. De multiples exploitations sont envisagées : un livre, des expositions, une utilisation par les écoles...etc. C'est une affaire à suivre.

L'IDÉE ?

METTRE EN AVANT L'IDENTITÉ DU TERRITOIRE, À TRAVERS LES HOMMES ET LES FEMMES QUI L'ONT COMPOSÉ ET LE COMPOSENT AUJOURD'HUI.

#MémoireCollective

#PatrimoineOral



Le Maire Ange Musso, Noémie Pascale, ambassadrice du projet "mémoire de territoire" et... la Boîte à histoires !

Interview de Ange Musso

maire de la commune

Quel était l'objectif des premières fresques ?

A l'origine, nous voulions lutter contre les actes de vandalisme dont était victime la Maison Charles Vidal (NDLR : le centre de loisirs de la commune) et améliorer la signalétique. Ce projet de fresque participative permettait de réaffirmer des valeurs citoyennes et de générer des synergies entre les différents acteurs de la commune. Mais de fil en aiguille nous nous sommes fixé de nouveaux objectifs : élargir le cercle des participants, tester de nouvelles manières de travailler, collecter le patrimoine oral de notre territoire ... Et ce n'est pas fini!

Ce projet est-il en rupture par rapport aux actions déjà menées sur la commune?

Absolument pas. Il est au contraire dans le prolongement des projets déjà engagés. Nous nous sommes inspirés de ce qui trouvait déjà un écho auprès de la population pour le renforcer et le dépasser. Notre volonté est de révéler l'esprit du village, pas d'en insuffler un nouveau. C'est juste un changement d'échelle et une réaffirmation de nos valeurs.

A titre d'exemple, il y a sur la commune un parcours de céramiques qui était en cours de réalisation, nous l'avons poursuivi et intégré dans notre démarche.

La projet « mémoire de territoire » a finalement pris une place prépondérante, alors qu'il ne s'agissait au début que de fresques, comment l'expliquez vous?

La collecte du patrimoine culturel s'est révélée être un formidable levier pour fédérer. Les gens se sont vite projetés dans l'aventure car chacun, à son niveau, pouvait apporter sa pierre à l'édifice.

Aujourd'hui nos contributeurs sont multiples : les élus, l'association des chasseurs, les artistes locaux, la carrière SOMECA, qui a mis à notre disposition une ingénieure écologue, Laurence Gaud. Le muséum d'histoire naturelle a également été invité sur le projet.

Comment allez-vous utiliser les données collectées pour le projet?

Nous ne savons pas encore tout ce que nous allons faire des informations collectées. Une partie des données est déjà utilisée pour les quiz connectés (les histoires courtes); mais nous envisageons aussi un livre, des expositions... Nous réfléchissons à la meilleure valorisation.

Avec l'agence Studio 832 qui nous accompagne, nous avançons au jour le jour, en fonction de l'adhésion des uns et des autres. Nous testons. Nous avons énormément d'idées d'activités ou d'événements sur ce patrimoine en impliquant par exemple les écoles, le centre de loisirs, les maisons de retraite... ».

Que retirez-vous de cette expérience ?

Ce type d'opération est une alternative moderne aux veillées d'autrefois. C'est à la fois un vecteur de liens et un moyen de transmission des savoirs et des valeurs d'un territoire. Nous avons été assez surpris de l'engouement populaire.

Au niveau de ma mission d'élus local, de maire de notre beau territoire, je dirais que c'est une aventure collective très fédératrice. C'est une expérience prometteuse en matière d'inclusion sociale, avec un resserrement des liens entre les administrés, les élus et les agents municipaux.



A propos des VisitGame ?

#Entrepreneariat #Innovation #Co-cr  ation #Studio832



L'histoire d'une belle rencontre

Les VisitGame sont des parcours de fresques connect  es con  us par l'agence Studio 832. Ils sont l'aboutissement d'une collaboration fructueuse entre une entreprise varoise, *Studio 832*, et la mairie du Revest-les-Eaux.

Les recherches entreprises au cours des derni  res ann  es ont en effet permis    *Studio 832* d'approfondir son savoir-faire en mati  re de marketing territorial et d'exp  riences sociales.

Aujourd'hui VisitGame est une marque d  pos  e et un dispositif reproductible, qui sait parfaitement mettre en avant les territoires et donner du sens    leurs actions.

Studio 832

Studio 832 est une agence sp  cialis  e en communication et marketing exp  rientiels.

Elle con  oit des aventures cr  atives qui favorisent la m  morisation des messages et des valeurs d'une marque. Ses exp  riences offrent du sens, de l'  motion et des souvenirs    partager !

La philosophie : exp  rimer, cr  er, transmettre.

www.studio832.fr

Contact

Mairie du Revest-Les-Eaux
Claude Serra
Place Jean Moulin, 83200 Le Revest-les-Eaux

c.serra@lerevest83.fr
06 11 39 08 73