

Projet

Patrimoine



***Chasse au trésor culturelle en
Flandre Intérieure***



DYNAMISER LA FLANDRE INTÉRIEURE

« Et si on donnait goût aux
jeunes de s'approprier leur
territoire et d'y rester ? »



Préambule et Rappel du contexte et des enjeux

La **Communauté de Communes de Flandre Intérieure (CCFI)** est un **territoire périurbain à dominante rurale**, créée en janvier 2014. Elle regroupe 50 communes et représente environ 103 000 habitants dont 22% a plus de 60 ans et près de 20% a moins de 15 ans. Près d'un actif sur deux travaille à l'extérieur du territoire.

L'intercommunalité de Flandre Intérieure souhaite mettre en œuvre un **projet culturel territorial à destination des jeunes** du territoire en lien avec le **Département du Nord**, partenaire privilégié en matière culturelle qui mène une politique volontariste de **développement culturel en milieu rural**.

La **mission sociale** identifiée du projet est de **développer la créativité et l'empowerment (responsabilité et autonomie) des habitants au service de la Renaissance du territoire (rayonnement externe et dynamique interne) par le biais des jeunes et de la culture**.

Les grandes thématiques abordées sont :

- **Patrimoine culturel & Territoire**
- **Adolescents & Jeux vidéo**

Les parties prenantes identifiées sont :

- La **CCFI** (territoire commanditaire)
- Les **jeunes**, notamment les **adolescents** (principales cibles et bénéficiaires)
- Les **habitants** (familles, retraités actifs)
- Les **acteurs du territoire** (culturels, touristiques, éducatifs, sociaux, économiques)

Etant ancrée dans les industries créatives et numériques, les leviers d'action proposés par **Trézorium** sont :

- Une **pédagogie récréative** à la fois **récréative** (gamifiée, c'est à dire fun et ludique), **créative** et **active**
- Les **technologies créatives et numériques**
- La **responsabilisation** de l'individu & **le marketing territorial**
- Le **hacking culturel**

De façon plus détaillée :

- **Gamification du territoire et du patrimoine culturel** : la gamification consiste à transformer une balade ou une visite guidée en **jeu interactif** ; c'est un procédé permettant de toucher plus facilement les jeunes.
- **Responsabilisation et marketing territorial** : un des enjeux est que les habitants deviennent eux-mêmes les premiers **ambassadeurs** de leur territoire de manière active, associé à des **politiques de promotion du territoire** ; le projet proposera un **jeu de territoire « dont vous êtes le héros »**.
- **Technologies numériques** : le numérique permet à la fois de **connecter** et de **mettre en valeur** les réalisations des jeunes mais également de les **intéresser** sur des sujets de patrimoine culturel ; il devient le **prétexte** permettant de raccrocher le jeune public au Patrimoine et aux **nouvelles filières créatives et numériques** tout en **ouvrant le champs des possibles** (l'imagination comme seule limite).
- **Hacking** : l'esprit hacker de **détournement** et de **remise en cause des règles établies** sera mis à profit d'une meilleure **appropriation culturelle** du jeune public ; les motivations principales du hacker sont **« la passion, le jeu, le plaisir, l'échange et le partage »**.

A l'échelle de l'individu notamment **des adolescents bénéficiaires** du projet, les objectifs sont de :

- Mieux **connaître son territoire** notamment par l'**appropriation de ses richesses culturelles et Patrimoine**
- **S'attacher à son territoire**, y découvrir de nouvelles perspectives, en devenir ambassadeur et cultiver l'envie d'y rester par la suite
- découvrir son propre **trésor intérieur (potentiel créatif et confiance en soi)**, **s'émanciper** et **s'ouvrir aux autres**
- Découvrir et développer de **nouvelles compétences numériques** et cultiver **l'intérêt vers de nouvelles filières porteuses d'avenir**

A l'échelle collective et de la CCFI, les objectifs (**performance territoriale** à atteindre) du projet sont de :

- **Dynamiser le territoire** : **Mobiliser** et **responsabiliser** les habitants pour qu'ils deviennent des **ambassadeurs de leur territoire**
- **Faire rayonner le territoire** à l'extérieur, perçu comme un **territoire pionnier**
- **Donner à ses enfants les clefs du monde de demain** pour en faire des citoyens éclairés et responsables
- Développer l'**appropriation du patrimoine et de la culture** chez les jeunes et faire **entrer la culture dans l'ère numérique** avec une vocation touristique transversale
- Développer **les liens sociaux entre habitants et entre générations**

Par ce projet, la Flandre Intérieure souhaite introduire une **nouvelle économie créative et numérique** sur son territoire dans un monde en pleine **Renaissance** des systèmes établis et des manières de penser. Le projet a toute sa place dans la **Troisième Révolution Industrielle en Hauts-de-France**.

Mis en parallèle avec la Renaissance inspirée de la chronique d'Yves Vasseur, commissaire général de Mons 2015, capitale européenne de la culture – 'D'Urbino à Mons 2015' :

*« De la Renaissance, oublions les fastes, les parades des Médicis, les dorures de Florence, les magnificences du Quattrocento. Attardons-nous plutôt sur les mouvements souterrains, **les glissements subtils des plaques tectoniques de l'intelligence**, les exquises dérives expérimentales qui ont lentement frayé leur chemin dans les comptés, les duchés, avant d'aller secouer les capitales et les balayer.*

*Nous sommes par exemple à Urbino, bourgade italienne de 25000 âmes à peine mais dirigée par un duc, esprit éclairé, las des turpitudes et des massacres du Moyen-Âge – Frédéric III de Montefeltro. Sa forteresse lui permet de prendre du champ, de la hauteur, de la retenue. Est-ce un hasard si c'est un an après sa mort, en 1482, et dans l'environnement magistral de Piero della Francesca, que naît à Urbino l'immense Raphaël ? Non bien sûr. Le duc a rassemblé autour de lui des peintres, des poètes, des philosophes, des mathématiciens, des historiens. Et de leurs multiples réunions, de leurs soirées prolongées, de leurs nuits sans sommeil, sort la certitude qu'**un monde meilleur** peut renverser la barbarie du Moyen Âge ; qu'**un temps nouveau est venu**, celui de la **Renaissance**.*

*Eux se sont dispersés, mais les voilà qui reviennent aujourd'hui, **jeunes en quête de nouveauté, ingénieurs en énergies douces, virtuoses de l'imprimantes 3D, musiciens alchimistes**, architectes de jardins suspendus, **graffeurs de destins**. Oui, les voilà. Ils marchent sous leurs bannières sérigraphiées ; ils marchent dans la ville, font flotter leurs étendards, **inventent des mots neufs**. Eux sont décidés à en finir avec les vieux modèles, avec la barbarie du dollar impérial, de l'austérité malade. Ils se rassemblent, assis dans l'herbe, dans des cafés philos, dans des containers aménagés.*

Hazebrouck / Urbino / Hazebrouck : la renaissance est en marche.

Car il suffit d'oser. »

Le prochain **Léonard de Vinci de Flandre Intérieure**, polymathe curieux, artiste cultivé aux multipotentialités se trouve très certainement parmi les enfants et jeunes de l'intercommunalité ; encore faut-il se donner les moyens de les aider à **révéler leurs talents** et leur faire découvrir ceux de leur territoire : ceci relève de notre **responsabilité**.

Allégorie des 3 tailleurs de pierre

Nous pouvons utiliser l'allégorie des trois tailleurs de pierre pour expliciter l'objectif du projet qui est d'élargir l'horizon de pensée des jeunes à d'autres univers (culture patrimoine & culture numérique, créativité). L'apport de chacun dans la construction du projet est important (apporter sa pierre à l'édifice).

Pour résumer brièvement cette allégorie, elle porte sur trois tailleurs de pierre qui façonnent, quasiment côte à côte, une pierre. Le premier tailleur de pierre, assis sur sa chaise, travaille presque mécaniquement sa pierre et quand on lui demande ce qu'il est en train de faire, c'est l'air un peu ahuri qu'il répond qu'il taille une pierre.

Non loin de lui, un second tailleur de pierre effectue le même travail, avec les mêmes outils et la même technique, mais de façon un peu plus méthodique. Quand on lui demande ce qu'il est en train de faire, il explique posément qu'il taille une pierre pour construire un mur. Quelques mètres plus loin, un troisième tailleur de pierre travaille consciencieusement sa matière première avec un respect quasi religieux. Il a exactement les mêmes outils et la même technique que les deux autres tailleurs de pierre mais, ce qui le rend différent, c'est la délicatesse avec laquelle il taille sa pierre comme s'il s'agissait d'un diamant. Et quand on lui demande ce qu'il est en train de faire, il répond dans un large sourire : « je suis en train de construire une cathédrale ! »



Présentation du projet Patrimoine GO

Patrimoine GO se pense comme une grande **chasse au trésor culturelle** en Flandre Intérieure : le jeu invite les habitants du territoire et plus particulièrement les jeunes (**adolescents**) à **partir à la découverte de leur Patrimoine** (avec un grand P) !

L'idée est de créer un scénario de jeux dans un univers donnée, avec une quête à accomplir permettant d'avoir un fil rouge constant et de contextualiser chacune des actions proposées dans le cadre du projet.

L'univers de **Patrimoine GO** pourra être l'**univers folklorique de la Flandre Intérieure**. Par exemple, des personnages imaginaires ou historiques de Flandre Intérieure comme les géants.

La **quête** recherchée par le joueur de **Patrimoine GO** pourra être d'**attraper tous les trésors du Patrimoine culturel du territoire**.

*Par exemple, "Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'aider **Jean le Bucheron, le géant de Steenvorde** à retrouver tous les objets cachés sur tout le territoire et perdus par Maria (la femme de Jean Le Bucheron) pour qu'il puisse les montrer à ses amis géants venus du monde entier lors de la prochaine ronde internationale des géants."*

Le système de jeu (**Gameplay**) pourra utiliser différentes mécaniques de jeu telles que :

- La création d'un **profil et d'un avatar virtuel** par le joueur (en reprenant les profils des géants de Flandres par exemple)
- La création d'équipes
- La dimension de **chasse au trésor** sur le territoire
- La **collection de badges / médailles numériques** gratifiant les expériences vécues dans le cadre du jeu (passeport culturel, compétences acquises) à débloquer après le suivi des ateliers proposés et des visites de sites culturels du territoire – le jeune devra par exemple se prendre en selfie devant le monument et le partager sur les réseaux sociaux pour obtenir le badge en question
 - Badges compétences : badges imprimeur 3D, réalisateur de film, Minecrafter
 - Badges visites : visite de musées, beffrois, de moulins, ...
 - Badges défis réalisés: randonneurs (20 lieux visités), mélomane (visite de tous les lieux et réalisation de tous les ateliers liés à la musique)



Des niveaux de badges pourront être imaginés (niveau explorateur, maker, master, ...)

- Si le jeune a rempli sa quête, **un système de lots / cadeaux** pourra être imaginé pour récompenser dans le monde réel l'implication des jeunes ambassadeurs.
- L'organisation de **challenge / concours entre équipes ou écoles** du territoire – *par exemple : la plus belle réalisation de moulins sous Minecraft*

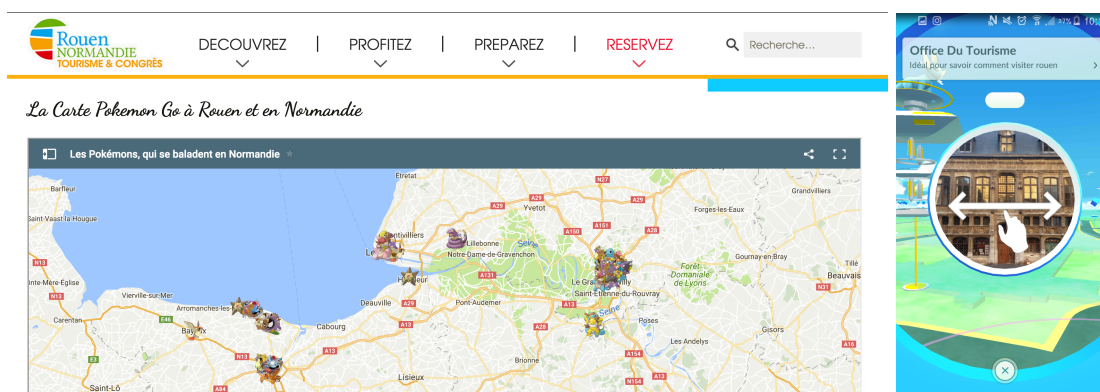
Le projet **Patrimoine GO** s'inspire du phénomène mondial **Pokemon GO** (cf *Analyse du phénomène Pokemon Go – critiques et opportunités culturelles en Annexe*)



Les problématiques sont ainsi de savoir comment utiliser Pokemon GO pour **attirer les jeunes dans les lieux d'intérêts patrimoniaux** mais également de savoir comment **s'inspirer** et **détourner** Pokemon GO de telle façon à ce que les jeunes deviennent vraiment **acteurs** du jeu Patrimoine Go et en **donnant plus de sens** à ce phénomène (culture et éducation).

L'appropriation **de Pokemon GO** dans un objectif de médiation culturelle (**Patrimoine GO**) peut se faire à différents niveaux :

- tout d'abord, en surfant sur le phénomène, en aidant par exemple les joueurs par l'organisation de **chasses et parcours organisés**, la création de **cartes collaboratives**, ... en lien avec **l'Office du Tourisme intercommunal**



- ensuite et de façon plus recherchée, en reprenant certaines caractéristiques du **Gameplay de Pokemon Go** (comme le concept de chasse aux trésors) à retranscrire pour l'objectif recherché (médiation culturelle)

Ainsi, ce n'est plus les Pokemon qu'il faut attraper mais les trésors de Flandre Intérieure : "Attrapez-les tous !"

Présentation de Trézorium

Trézorium a pour mission de développer la **créativité** et l'**émancipation** des **enfants** et grands enfants au moyen d'une **pédagogie 'récréaCtive'** à la fois **récréative, créative et active** et d'**outils de fabrication numérique** comme l'impression 3D, le code créatif ou des kits électroniques.

Concrètement, **Trézorium** met en place des **espaces de libération et de fabrication des idées (fablabs*)** où les enfants de 6 à 16 ans peuvent laisser libre cours à leur imagination et **matérialiser** rapidement leurs projets. **Trézorium** accompagne les structures éducatives pour la mise en place de ces fablabs pédagogiques (animation d'ateliers, ingénierie de projet, formation des équipes, vente d'outils, plate-forme web de valorisation et de partage, agencement, animation de communautés, ..).

Avec l'**audace de fabriquer** et le **numérique**, **Trézorium** prépare dès aujourd'hui les **citoyens responsables et éclairés de demain**.

*« Parce que nous croyons au **potentiel créatif humain**, il nous tient à coeur d'accompagner les enfants à cultiver leur **créativité** et leur **empowerment** à travers le **DIY/DIWO** (Do It Yourself / Do it With Other) les **outils de fabrication numérique** et l'**esprit open source**. »*

Trézorium repose sur un socle de valeurs à incarner : audace & joie, liberté & responsabilité, autonomie & accessibilité, confiance & bienveillance, ouverture & partage, innovation & territoire.

Retrouvez plus d'informations sur : <http://www.trezorium.com/>



Les ateliers Trézorium

Nos « **makers-hackers** » **pédagogiques** animent des **ateliers créatifs et numériques** qui se veulent à la fois **responsables** en sensibilisant l'enfant à un enjeu de société (protection de l'environnement, handicap, culture), **intergénérationnels** en rassemblant les familles et les générations au sein d'un même atelier, ainsi qu'**accessibles et inclusifs** dans l'usage. Les ateliers créatifs et numériques se réinventent sans cesse en fonction de la **saisonnalité** et des lieux investis pour offrir un vaste choix d'activités innovantes.

Les ateliers permettent à l'enfant d'être **acteur du numérique** et non pas que consommateur comme par exemple les comportements constatés sur l'usage passif des enfants sur tablettes. En comprenant les mécanismes du numérique (outils et culture du

partage) et en exerçant son pouvoir de création, l'enfant s'épanouit et révèle ses talents décuplés grâce au numérique.

"Un adulte créatif est un enfant qui a survécu." Ursula K. Le Guin

La pédagogie et l'univers des ateliers sont adaptés selon l'âge de l'enfant : entre 6-12 ans, l'enfant a besoin d'un héros ; entre 12-16 ans, l'ado a besoin de s'émanciper.



Entre 6-12 ans, l'enfant a besoin d'un héros

Nous amenons l'enfant à « fabriquer un héros »

Le niveau de difficulté est adapté à ses compétences



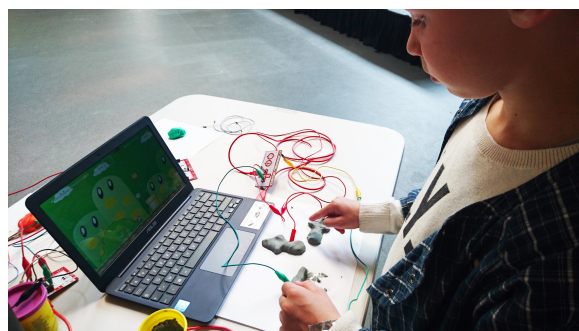
Entre 12-16 ans, l'ado a besoin de s'émanciper

Nous accompagnons l'ado à « devenir un héros »

Le niveau de difficulté est adapté à son rythme

Les ateliers durent en moyenne **1h30-2h et peuvent se cumuler**. Ils mêlent fabrication artisanale à la main et dernières technologies numériques. L'enfant présente son projet (**pitch**) à la fin de l'atelier et est invité à donner son ressenti. Il repart avec sa création et reçoit un **diplôme** gratifiant récompensant l'acquisition de compétences. Les **grands enfants** (adultes, parents ou autres) peuvent également participer à l'atelier.

NOTRE PEDAGOGIE : APPRENDRE EN FAISANT !



L'équipe de **Trézorium** est composée de 5 personnes qui ont réuni leur savoir-faire et expérience pour proposer une offre globale dans laquelle fusionnent leurs expertises complémentaires :

Chris Delepierre (26 ans) : véritable entrepreneur du changement, dès son double diplôme de Centrale Lille et Skema Business School, il s'est lancé dans l'aventure entrepreneuriale, en participant à Ticket for Change pour lequel il a été lauréat avec son projet « toucher pour voir » : grâce à la 3D, il offre l'opportunité aux déficients visuels de pouvoir voir par le toucher les objets, monuments, portraits de famille en intégralité. De là, est né Tri-D (troisième révolution des idées) pour répondre aux besoins d'usage de l'impression 3D. Son expertise s'étend aussi dans sa vision du monde pour lequel il souhaite apporter un impact social. Sa force : un positivisme bienveillant et factuel.

Thomas Delbergue (26 ans) : associé de Chris sur Tri-D, Thomas assiste la partie technique sur les objets 3D pour laquelle il a suivi le cursus de formation à Pole 3D (Roubaix). De même que les conseils sur les logiciels les plus pertinents face à un projet, Thomas élabore à chaque fois avec justesse et finesse l'architecture du projet. Sa vision et son attitude l'ont propulsé aussi aujourd'hui à enseigner là où il a été formé ! Sa force : une adaptabilité aux situations qui fait de lui un être patient et surtout force de proposition.

Jean-François Cauche (40 ans) : inclassable ! Docteur en histoire médiévale, formateur pédagogue dans les collèges et écoles du Nord, il a obtenu en 2015 une distinction de l'éducation nationale pour son action au collège Albert Samain de Roubaix en faveur des intelligences multiples. Lui aussi a son entreprise : Upcycle Commons qu'il définit comme un laboratoire indépendant d'observation, de conseil et de formation aux nouvelles technologies et usages innovants. Roi de la bidouille mais surtout expert de la programmation, et de l'électronique, JF est notre mc gaver de par sa polyvalence. Sa force : créativité sans limites.

Fabien Jonckheere (36 ans- 2 enfants) : Designer et ingénieur industriel, Fabien conçoit et réfléchit surtout sur les usages, les emplois des objets qu'il conçoit. Ayant travaillé dans différents continents, et même reçu le prestigieux prix Janus en 2012 sur un projet en collaboration avec Emmaüs sur les objets recyclés, il favorise l'éclosion de la créativité des enfants avec cette sensibilisation au réemploi plutôt que la surconsommation. Tous nos objets/jouets bois sont conçus sous son égide et patte de designer reconnu. Sa force : une vision structurée implacable.

Elaine Benoit (40 ans - 3 enfants) : coach en créativité après un parcours de plus de 10 ans dans de grandes agences de publicités pour de grands comptes internationaux (prix campagne Coca-Cola en 2002), puis en marketing relationnel, Elaine a suivi la formation de coach en 2013, pour asseoir la compétence d'accompagnant. En 2014, elle a créé Booster Lab à la Plaine Images de Tourcoing (Site d'excellence des industries créatives) pour accompagner les entreprises à développer d'avantage de créativité et favoriser des innovations pertinentes et performantes. Elle accompagne sur le processus créatif pour déclencher les idées, donne des conférences et scénarise les combinaisons possibles des différents univers Trézorium. Sa force : l'énergie créatrice.

Qu'est-ce qu'un fablab ?

Les fablabs sont les nouveaux **tiers-lieux de fabrication et d'innovation** : ce sont des **ateliers partagés** et des **laboratoires de fabrication numérique collaboratif** ('fabrication laboratory') pour la conception et la réalisation d'objets. Les outils de fabrication numériques sont de plus en plus accessibles en termes de prix et d'usage : ils se **démocratisent**.

Ils ont comme caractéristiques d'être **ouverts à tous** (bricoleurs, designers, amateurs, artistes, étudiants, hackers, entrepreneurs, geeks, bricoleurs, etc.) et rassemblent sur un même lieu des **machines-outils pilotées par ordinateur** comme par exemple des imprimantes 3D, et des **pratiques collaboratives de partage des connaissances grâce à Internet** (design libre et licence open-source).

Le fablab n'est pas une fin en soi mais c'est un prétexte à la rencontre et à la réappropriation de notre monde : c'est une **machine sociale** où chacun peut se sentir créateur, retrouver confiance en lui et générer de l'économie sociale. Ils sont vecteurs **d'autonomie**, de **responsabilité**, **d'apprentissage** et de **proximité**.

Au delà du phénomène FabLab, les valeurs portées par le **mouvement maker** et héritées des **hackers** dessinent un nouvel espace technique d'**émancipation individuelle et collective**. Cela favorise un esprit de création et de collaboration au sein duquel nos objets et environnements quotidiens deviennent potentiellement plus appropriables, modifiables, paramétrables, intelligibles, sinon intelligents.

Les fablabs facilitent "l'expression personnelle au travers de la technologie" et incarnent le **Do It Yourself (DIY ou faire par soi-même)** contemporain.

En résumé, ce sont « Des chemins pour passer beaucoup plus rapidement du besoin à l'idée, de l'idée au prototype, du prototype à des réponses opérationnelles ;

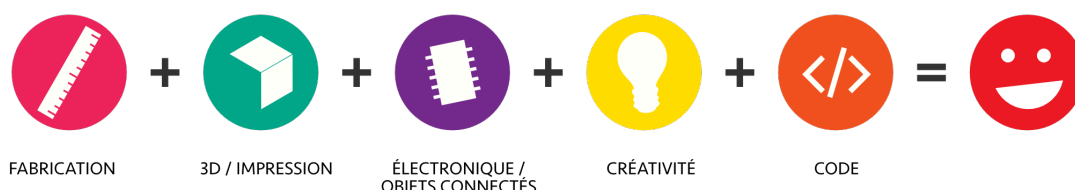
Des espaces ouverts, partagés, collaboratifs, accueillants, décroissant, où se croisent des compétences, des communautés et des itinéraires très différents ;

Des moyens pour les individus d'oser, de reprendre confiance en eux et pour les organisations, de casser leurs murs et leurs hiérarchies ;

Des moyens de remettre en question les consensus, les habitudes, les certitudes et d'expérimenter..." extrait rapport étude Etat des lieux et typologie des ateliers de fabrication numérique - DGE, Ministère de l'économie de l'industrie et du numérique, Fing

Les ateliers numériques et créatifs

Outils & Méthodes



Dans le cadre de ses ateliers, **Trézorium** utilise différents outils répartis en univers : **fabrication artisanale** (DIY – bricolage), **3D** (modélisation 3D / impression 3D), **code et programmation** (& jeux vidéos), **électronique et robotique** (& objets connectés, drones).

Un descriptif des outils est disponible en **Annexe**.

Les outils suivant pourront être privilégiés :

- jeu vidéo de construction et création d'univers virtuelle : Minecraft
- outils de modélisation 3D : Tinkercad, 3D Slash
- outils de fabrication numérique : découpeuse laser et imprimantes 3D
- scanner 3D (et procédé de photogrammétrie)
- outil de programmation Scratch, cartes électroniques Makey Makey et Arduino
- Audiovisuel : vidéo, mapping, création sonore
- Applications de réalité augmentée (sonore et visuelle)
- Machine à badges
- Table interactive et interface tangible (Cube it)

Les **méthodes de créativité et d'idéation** (passage de l'idée à l'action) sont intégrées dans la pédagogie des ateliers.

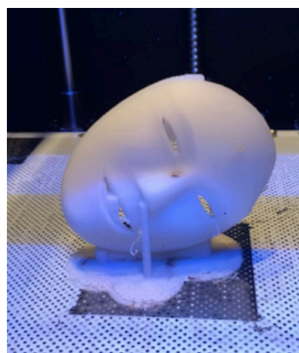
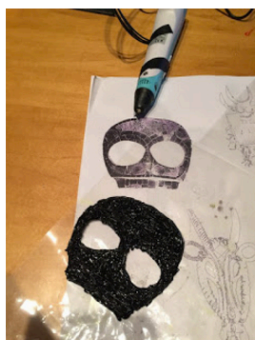
Thématiques patrimoniales et culturelles

Certaines ont été identifiées et pourront constituer les thématiques des ateliers :

- Histoires locales : contes et légendes / folklore & carnaval / géants (ronde internationale des géants en avril 2017 à Steenvoorde) / généalogie / anecdotes / batailles et scènes historique
- Personnalités célèbres : Marguerite Yourcenar, Raoul de Godewarsvelde, le peintre Nicolas Ruysen, Iris Mittenaere (Miss France 2016), Jean-Noël Ternynck : poète flamand, Louis de Berquin : chevalier et humaniste, l'abbé Jules Lemire, Guillaume de Rubrouck, ...



- Patrimoine matériel : monuments & édifices ('hallekerques', moulins, beffrois, houblonnières), site historique, archéologique ; paysage et géographie – jardins, Cordillère des Flandres
- Culture : arts, musées (Steenwerck, Cassel, ...)
- Jeux : jeux en bois, bourle flamande, Loisirs flamands (tir à l'arc, jeux flamands)
- Sport
- Cuisine et gastronomie : bières / estaminets
- Musique et danse : bal folk
- Instruments : Orgues de barbarie, automates musicaux, pianos mécaniques,..
- Langue et patois : Ch'ti
- Blason et héraldique : lion des Flandres
- Métiers locaux : dentelle, vie rurale



Caractéristiques et formats des ateliers

A partir des éléments évoqués plus hauts, on pourra avoir une attention particulière sur :

- **L'Intergénérationnel** : en mêlant les anciens (retraités actifs) et les jeunes - les anciens transmettant la culture aux plus jeunes et les jeunes apprenant la technique aux anciens
- **La co-construction** : avec les jeunes du territoire et avec l'appui des **5 artistes**
- **Empowerment territorial** : atelier favorisant la mobilisation et responsabilisation des habitants quant aux enjeux et rayonnement de leur territoire (jeunes ambassadeurs)

Les ateliers « **fablab & patrimoine** » permettent la création d'une nouvelle **expérience de médiation culturelle** plus **interactive** et **personnalisée** grâce à une **pédagogie active** par le **faire** et la **co-création** avec les jeunes.

Le territoire devient alors un **terrain d'expérimentation** et un **laboratoire vivant** à idées et à nouveaux projets, réalisés par une communauté de jeunes makers passionnés et **acteurs**. Les notions culturelles sont ainsi mieux intégrées car **ré-interprétées** par les jeunes eux-mêmes qui expriment à leur tour, leur créativité unique et singulière. L'expérience de la **fabrication communautaire** crée un environnement favorable à l'émulation collective et contribue à la création d'histoires et de liens avec le contenu patrimonial. Le patrimoine devient donc **vivant** ; les habitants ne viennent plus le « consommer mais en deviennent pleinement acteurs, en vivant **une expérience patrimoniale augmentée et partagée**. Les outils technologiques de fabrication numérique se mettent ainsi au service de l'appropriation de l'art, du patrimoine et de la culture.

Différents formats d'ateliers peuvent être envisagés selon :

- **L'échelle et le périmètre géographique** : à l'échelle de la CCFI, d'une commune, d'un site touristique ou culturel en particulier
- **La collaboration entre pairs** : création d'une œuvre collective, atelier par équipe ou atelier individuel
- **La modalité d'inspiration** : atelier de fabrication précédé d'une immersion expérientielle dans le cadre d'une visite in-situ, voyage apprenant, témoignage d'artistes ou d'habitants ; actualités et anniversaires
- **L'échelle temporelle** : de l'atelier de 2h au format de **Makeathon**, événement d'un, deux ou trois jours qui permet de proposer un moment fort de découverte et d'initiation



Exemples d'ateliers

Voici des idées d'ateliers créatifs et numériques générées en mêlant les possibilités techniques des outils et les thématiques patrimoniales et culturelles identifiées :

- **Atelier Minecraft & 3D** :
 - Fabrication des monuments du territoire modélisés puis imprimés en 3D
 - Création virtuelle du territoire sous Minecraft
- **Atelier 3D & Impression 3D** :
 - création de bijoux avec les formes emblématiques du patrimoine (carte du territoire / blason et héraldique / profil de monuments)
 - Fabrication d'emporte-pièces de biscuits & gâteaux en forme des blasons des villes de Flandres Intérieur
 - Lithophanies 3D à partir de photos de paysages emblématiques du territoire
 - Scan 3D de géants
 - Dessin 3D sur des patrons d'éléments significatifs du patrimoine
- **Atelier Scratch** :
 - Transposition en format numérique de jeux flamands revisités (découverte en réel et création de jeux en virtuel)
 - Reconstitution numérique d'une scène historique
 - Redonner vie aux personnages des livres de Marguerite Yourcenar
- **Atelier DIY & Makey Makey** :
 - Fabrication d'instruments de musique typiques (orgues de barbarie, automates musicaux, pianos mécaniques,...)
 - Création de costumes numériques pour le carnaval

- Animation de géants
- Création de badges ambassadeurs du territoire
- **Atelier audiovisuel :**
 - Reportage photo / vidéo / sonore
 - Création de mix musicaux et DJing avec des sons et ambiance locale
- **Atelier de réalité augmentée :**
 - Augmentation de la réalité (éléments de patrimoine matériel) de façon sonore et visuelle pour enrichir du contenu culturel
 - Manière de cacher des indices pour la chasse au trésor
- **Atelier avec la découpeuse vinyle :** Création de stickers personnalisés
- **Atelier avec Pokemon GO :**
 - Organisation d'un **safari Patrimoine GO** (Chasse de Pokemon en Flandres Intérieur) avec développement de contenu culturel complémentaire aux points d'intérêt de Pokemon GO
 - Création d'une **carte collaborative de référence** des Pokestops, arènes et lieux remarquables culturelles et touristiques sur le territoire de la CCFI avec les jeunes (sur Umap d'OpenStreetMap ou MyMap de Google)

Des **œuvres collectives** supervisés par un artiste pourront être imaginées :

- Peinture musicale
- Fresque de mots en 3D
- Monument aux vivants
- Chaine humaine pour déclencher un feu d'artifice
- Plan-relief 3D du territoire
- Un arbre généalogique 3D des habitants des communes



Moyens complémentaires

Trézorium développe des solutions complètes de produits / services pour atteindre la performance d'usage identifiée.

En complément de l'animation d'ateliers et événements créatifs et numériques, **Trézorium** travaille également sur des solutions :

- d'**accompagnement** et l'**achat de matériels, d'outils, consommables**
 - de **formation** des équipes pédagogiques
 - d'**animation de communautés (community management** et communication)
 - Mise en place de **plateforme web de documentation et de valorisation des projets** des jeunes (espace perso, cours en ligne, challenges)
 - de **crowdfunding social** : financement participatif à dimension sociale
- **Community management**

Le community Management vise le **développement d'une communauté à animer** notamment grâce aux réseaux sociaux. Le community manager interagit, échange avec les internautes et diffuse des articles et informations utiles : il peut être un bon relais de valorisation des réalisations créées par les jeunes durant les ateliers.

- **Plate-forme web**

L'intérêt d'une telle plate-forme est de **capitaliser** sur une plate-forme en ligne l'ensemble de l'**expérience vécue 'physiquement' par la communauté des jeunes makers et de la partager** à une communauté plus large avec un plus grand impact au service du rayonnement du territoire. Les applications numériques permettent notamment d'automatiser certaines tâches et de démultiplier facilement les actions à mener.

La **création de profil individuel** permet le suivi individualisé de chaque personne et regroupe l'ensemble des informations utiles le concernant, le nombre de défis réalisés et de badges obtenus dans le cadre du jeu **Patrimoine GO**.

La plate-forme web accessible de partout, 24h / 24, regroupe donc plusieurs fonctions :

- **Suivi individualisé** des jeunes par création de profil et d'un **avatar virtuel** du joueur: informations utiles, défis à réaliser, badges / médailles obtenus et à obtenir, inscriptions aux ateliers, équipes associées
 - **Centralisation des informations** sur le projet, les ateliers et des défis à réaliser, mise en ligne de tutoriels
 - **Valorisation des réalisations** de chaque participant sur la plate-forme relatives à chaque défi permettant un **relais sur les réseaux sociaux** et favorisant l'**interaction sociale** entre membres de la communauté
 - Accès à la **cartographie** de référence **Patrimoine GO**
 - Reporting des indicateurs de suivi du projet (nombre de participants, nombre d'interactions, connaissance)
- **Crowdfunding social**

Une campagne de crowdfunding ou financement participatif permet de **fédérer sa communauté** autour d'un projet commun à soutenir financièrement en échange de contreparties symboliques ou équivalentes au montant du don.

L'intérêt d'une telle campagne, au-delà du financement complémentaire de certains projets portés par les jeunes, est de **mobiliser l'ensemble de la communauté locale** (habitants, parents & familles, responsables éducatifs et culturels, ...) et d'initier les jeunes aux nouveaux modes de financements par la foule : une campagne de crowdfunding est en soi un vrai projet pédagogique nécessitant le déploiement de plusieurs compétences en communication, création audiovisuelle et rédactionnelle, événementielle, community management et financière.

Idées complémentaires

La mise en place d'un **fablab intercommunautaire** à destination des jeunes et des familles permettrait d'avoir un **tiers-lieu source** sur le territoire et une **base de lancement et diffusion** de tels projets créatifs et numériques sur l'ensemble du territoire.

Dans un contexte rural, le projet d'un **fablab mobile** comme un **Fabtruck** est pertinent car il permet de se déplacer dans des coins plus isolés du territoire et d'installer des fablabs éphémères dans un souci **d'accessibilité au plus grand nombre** sur l'ensemble du territoire. L'objectif premier de cette démarche reste la sensibilisation des habitants aux développements numériques collaboratifs.



Le camion de pompiers réaménagé en fablab mobile par French Makers. © Makery

Partenaires du projet

Partenaires et Lieux identifiés sur le territoire :

- **Structures culturelles, artistiques et touristiques :**
 - office du tourisme intercommunal
 - Centre André Malraux à Hazebrouck
 - 5 artistes en résidence (Contrat local d'éducation artistique)
 - Associations (ex : Les Amis de Fromulus)
 - Musées
 - Médias : Flandres TV, journaux
 - Ciména, centres sportifs, salles de concert

- **Acteurs éducatifs & sociaux** (lieux potentiels de diffusion, de rencontre, de médiation et de construction conjointe) :
 - Réseau de médiathèques La Serpentine
 - Ecoles (public / privé) – primaires, collèges, lycées
 - Centre de formation, écoles académiques
 - Centres de loisirs (ALSH)
 - Accueils jeunes
 - Centre socio-éducatif d'Hazebrouck
 - Centres sociaux
 - RAM : relais d'assistantes Maternelles
 - Maisons de retraite EPHAD et foyers logement

- **Acteurs économiques** : entreprises, ZAC

- **Ateliers de fabrication numérique :**
 - Smart Living Lab sur Méteren (démonstrateur Smarthome, espace de coworking, fablab)

- **Territoires limitrophes :**
 - CASO - Saint Omer
 - Hauts de Flandre
 - Dunkerquois
 - MEL
 - Belgique

Partenaires externes identifiés :

- **Educatif et Culturel**
 - **Le Labo des Histoires**
 - **Emaho** (Créativité numérique participative)
 - **EPA (Entreprendre pour Apprendre)**

- **Touristique :**
 - **Zigzao** : guides de voyage originaux pour découvertes locales
 - **Geocaching** : application de chasse au trésor géolocalisée
 - **Terristoria** : guide mobile du paysage

- **Artistique : Stéphane Martin**, artiste pour la création visuelle moderne (vidéo mapping, graffitis, ..)

- **Technologique :**
 - **Artenpik** : application pour artistes digitaux par réalité augmentée
 - **Wosomtech** : réalité mixte, virtuelle et augmentée
 - **Vertical Games** : studio de création de jeux vidéo
 - **Holusion** : hologramme interactif
- **Economique :**
 - **CCI & Agence territoriale Flandre intérieure**
 - **Plaine Images**
 - **Collectif des Cré@ctiv'Acteurs**
- **Fablabs :**
 - Fablab transfrontalier
 - Fablab de Saint-Omer : **La Station**
 - Fablab de la **Côte d'Opale**
 - Fablab de **La Machinerie** d'Amiens

Scénario de déploiement du projet

Nous avons imaginé un **scénario sur 3 ans** pour se donner les moyens à hauteur d'ambitions aux résultats durables et capitaliser sur le long terme l'expérience, les contacts et relations noués avec les acteurs, les réalisations, ...

Année 1 : Expérimenter

- Mise en place de la plate-forme de gaming et de crowdfunding social
- Création et animation de la première communauté de joueurs
- Mise en place d'une carte collaborative de Patrimoine GO
- Acquisition des premiers équipements utiles
- Création et animation d'une quinzaine d'ateliers créatifs et numériques avec les jeunes
- Création et animation d'événements familiaux tels que :
 - Une chasse au trésor (façon Pokemon Go) en Flandre Intérieure
 - La réalisation d'une œuvre collective
 - Un hackathon familiale & festival des jeunes makers ou creative jam (hackathon artistique)
- Retours d'expérience en fin d'année et calcul des impacts sociaux

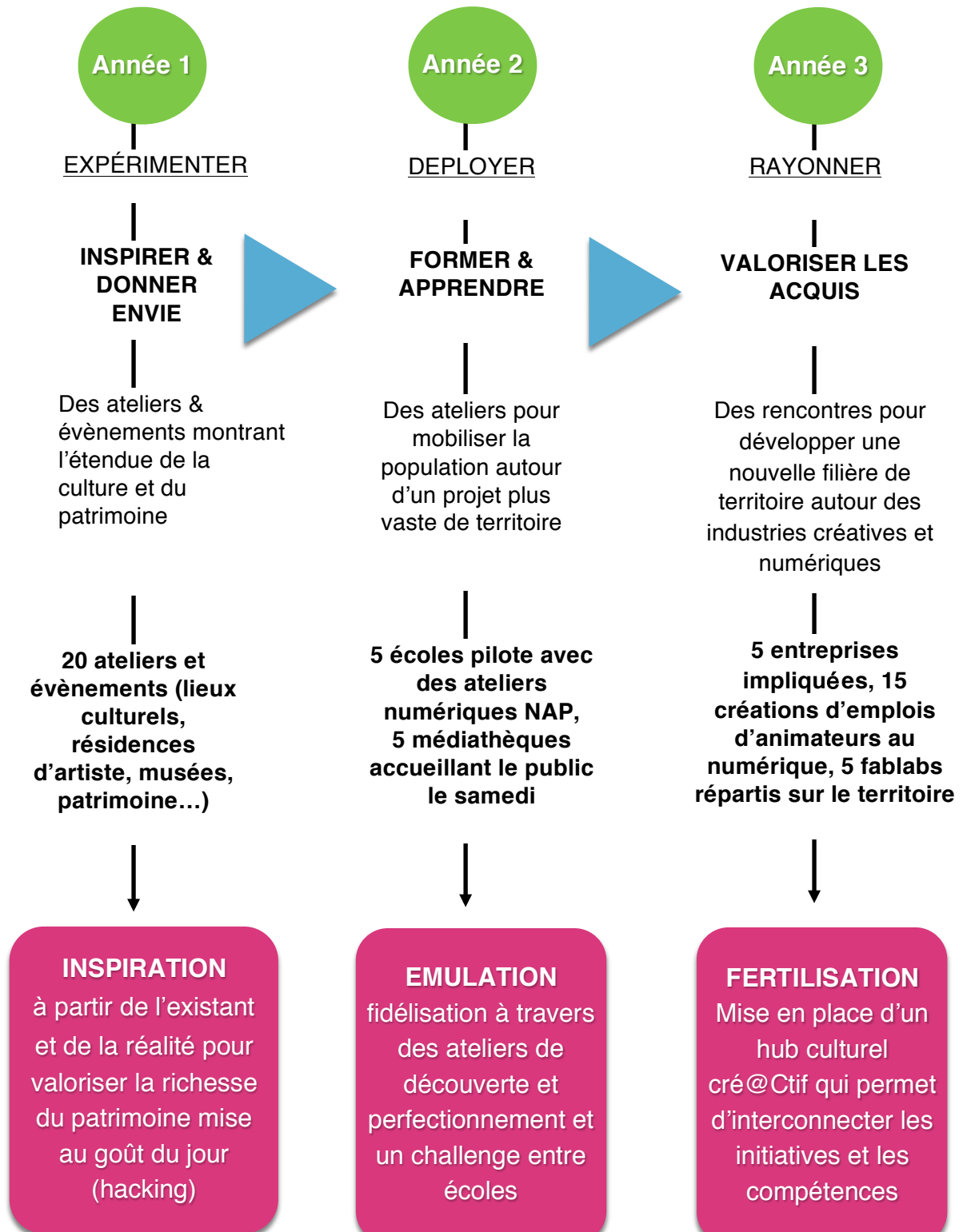
Année 2 : Déployer

- Fidélisation des joueurs et 2^{ème} édition du jeu
- Autonomisation des communautés et montée en compétences techniques
- Formation des équipes pédagogiques et création d'emplois (modèle de franchise)
- Développement dans d'autres domaines que culturels : éducation (comme support pédagogique), santé & vieillesse, social, emploi & économie
- Développements de fablabs fixes et mobiles porté par la communauté des jeunes makers constitués en année 1 dans des écoles primaires et collèges
- Animation d'ateliers plus ambitieux
- Organisation de challenges inter-écoles

Année 3 : Rayonner

- Pérennisation et suivi des actions
- Développement d'une filière des industries créatives et numériques & interfaçage avec les acteurs économiques
- Mise en place d'un hub culturel et créatif sur le territoire : Flandre Cré@ctive
- Organisation d'une semaine de la créativité
- Essaimage sur d'autres territoires

Exemple de scénario :



Une **première rencontre de présentation et de co-construction avec les acteurs locaux** du territoire pourra être planifiée ; de même qu'une **demi-journée de découverte du monde des fablabs et des makers pour l'exécutif de l'intercommunalité**.

Evaluation de l'action et Impact social

En lien étroit avec les objectifs énoncés plus hauts, des indicateurs de suivi de l'impact social du projet pourront être mis en place afin de comparer la situation **avant projet et après projet**.

A l'échelle de l'individu :

- Nombre de défis remportés, de badges collectés (compétences & visites)
- Réalisation ou pas d'une campagne de crowdfunding ?
- Nombre de projets réalisés
- Nombre de vues sur ses projets
- envie de rejoindre une filière liée au numérique ?
- niveau de connaissance culturel du patrimoine local
- nombre de posts diffusés en lien avec le territoire
- % de satisfaction des jeunes suite aux ateliers

A l'échelle du collectif et du territoire :

- Nombre total de joueurs et de participants aux ateliers
- Nombre total de badges collectés, de défis remportés
- Nombre total de projets créés
- Nombre d'articles de presse et de relais sur les réseaux sociaux
- Argent total collecté en crowdfunding
- Nombre d'habitants considérés comme ambassadeur du territoire

Pour les acteurs du patrimoine :

- augmentation de la fréquentation des sites
- intérêt significatif des jeunes générations

Modèle économique & base de contractualisation

Le modèle économique proposé est celui de **l'économie de la fonctionnalité et de la coopération** : au lieu s'engager sur des moyens comme la mise en place d'espaces de libération et de fabrication des idées (fablabs) orientés vers les jeunes, **Trézorium** s'engage plutôt à la mise en place d'espaces de libération et de fabrication des idées (fablabs) orientés vers les jeunes « **qui marchent** », **au service d'une performance d'usage et territorial à atteindre**.

*Cela permet d'avoir une **solution totalement intégrée, co-construite avec les parties prenantes** du projet et de sortir de la logique industrielle où la rentabilité est fondée uniquement sur les volumes. C'est l'**effet ciseau** : dans l'économie de service, l'usage des ressources matérielles décroît et l'usage des ressources immatérielles augmente ; il y a un **découplage** entre création de richesses d'une part et consommation de ressources matérielles d'autre part. Les solutions prennent des formes qui favorisent la convergence d'intérêts entre entreprises et ménages, organisations, territoires. **Les solutions se contractualisent sur la base d'engagements réciproques** orientés vers la performance*

*d'usage des biens et les effets utiles attendus des services. **La solution proposée se contractualise donc sur des résultats, des éléments de performance et non plus uniquement sur les moyens engagés.** Elle incite donc l'offreur et le client à **s'accorder sur la valeur des résultats attendus et sur le consentement à payer du client pour mobiliser les moyens ad hoc et obtenir ces résultats.** Ce modèle permet de valoriser les impacts immatériels ou indirects des projet sociaux innovants qui ne sont généralement pas valorisés financièrement (par exemple : lutte contre la fracture numérique et de la formation en milieu rural, attractivité du territoire, création de liens sociaux) : il conviendra d'évaluer les **externalités positives comme négatives du projet.***

L'idée est de **co-construire un budget global** et d'**identifier les partenaires** du projet permettant de réduire au maximum les frais à engager (par exemple : le prêt de locaux) et de multiplier les sources de financements avec les acteurs du territoire bénéficiant du projet (ex : sponsors d'entreprises privées, crowdfunding territorial, acteurs culturels ...)

Ordre d'idées de divers coûts sur moyens engagés (engagement sur la transparence de la structure de coûts) :

- Animation d'ateliers de 2h (2 animateurs - matériel compris) : entre 300€ HT et 500€ HT
- Organisation d'un hackathon : environ 3000 et 5000€ HT
- Achat de matériels : Imprimante 3D, à partir de 700€ TTC / Ordinateurs portables, à partir de 200€ TTC
- Plate-forme web : à évaluer
- Crowdfunding social : commission de 10% du montant total de la collecte
- Salaires de graphiste : 50€ HT / heure
- Support de communication : environ 2000€ HT
- Consulting : 800€ HT / jour

Contacts

Chris Delepierre

Change Maker

06 26 33 09 67

chris@trezorium.com

Elaine BENOIT

Creative Maker

06 20 75 11 24

elaine@trezorium.com



Trézorium