

Faire connaître le riche patrimoine naturel et culturel de Sion (VS)

Les paysages et les zones de détente aux alentours de la ville de Sion, ont énormément à offrir. Mais ce patrimoine naturel et culturel riche est largement méconnu. Une nouvelle manière de découvrir ces valeurs du paysage est proposée aux habitants et aux visiteurs en combinant l'approche de l'interprétation du paysage et les nouvelles technologies. Les idées pour ces offres proviennent de différents acteurs qui sont intégrés tout au long du projet selon la méthodologie du design thinking.

Rolf Wilk et Sandra Grèzes – HEVS

La richesse des paysages culturels et naturels de la ville de Sion est admise par les spécialistes et même primée. La valeur des éléments paysagers est reconnue à travers l'inscription dans des inventaires fédéraux (ISOS Sion, Bramois ; IFP Mont d'Orge, Valère et Tourbillon). Or, le public méconnaît ce trésor. Afin de proposer une nouvelle approche de découverte de ces valeurs par les habitants et les visiteurs, la ville s'est engagée dans un projet modèle soutenu financièrement par la Confédération, dans l'axe « Le paysage, un atout¹⁾ ». Le projet réunit l'institut Tourisme de la HES-SO Valais-Wallis, chargé de la gestion du projet, la Ville de Sion, le Service du protection contre les crues du Rhône, le Service du développement territorial, ainsi que l'Office du Tourisme de Sion.

Sion est idéale pour développer et tester des nouvelles manières de faire adhérer le public à la reconnaissance de la valeur du paysage. En effet, dans un tout petit espace il est possible d'illustrer les thèmes les plus divers en relation avec le paysage. De grande actualité est par exemple la pression démographique, le développement du milieu bâti vers l'intérieur ou la mise en valeur du paysage aquatique le long du Rhône.

De nouvelles manières de raconter le paysage

Pour faire découvrir et apprécier le paysage par la voie de l'expérience émotionnelle, la méthode proposée

se fonde sur l'interprétation du paysage : il faut des moyens de transposition pour faire voir les aspects invisibles du paysage. Des méthodes comme l'accroche narrative ou les nouvelles techniques de réalité augmentée sont utilisées pour susciter l'enthousiasme de la découverte chez les habitants, les élèves de l'école primaire et les visiteurs. Avec le grand avantage que ces méthodes ne nécessitent presque aucune intervention sur le paysage lui-même.

La méthode du design thinking pour réunir des points de vue et susciter des innovations

Ce projet implique aussi une approche participative et multidisciplinaire qui place l'être humain au centre : le design thinking. De nombreux acteurs sont associés pendant toute la durée du projet : spécialistes des domaines concernés, représentants des milieux intéressés à la protection du patrimoine naturel et culturel, représentantes des autorités et écoliers. L'idée à l'origine de ce choix est que des équipes interdisciplinaires sont propices aux véritables innovations.

Trois offres novatrices pour la population, les visiteurs et les écoliers

Trois offres novatrices ont déjà émergé, visant à renforcer le lien entre la ville et trois types d'utilisateurs.

- La première proposition consiste en un réseau des paysages pour la population de la ville de Sion. L'idée

est de mettre en relation les citoyens et les experts du paysage. Pour engager cette relation, des activités et animations autour des arbres emblématiques de Sion vont être organisées afin d'offrir la possibilité de faire connaissance avec ces habitants charmants et bienveillants de la ville.

- La deuxième offre propose des parcours dans la ville et aux alentours pour découvrir le making-of de Sion d'une manière ludique, individualisée et multimodale. Cette offre destinée aux visiteurs intègre des sites qui illustrent la négociation permanente entre l'homme et la nature au fil du temps. Une attention particulière est accordée aux futurs aménagements dans le cadre de la 3^{ème} correction du Rhône et aux effets secondaires agréables : le mouvement à travers le beau paysage favorise le bien-être et la santé. Les prestataires locaux, comme les agriculteurs et les viticulteurs, vont être intégrés, s'ils le souhaitent, dans l'offre afin de favoriser leur mise en valeur.

- Troisièmement, les élèves de Sion pourront bientôt se balader et découvrir les quartiers autour de leurs écoles avec leurs différents paysages culturels et naturels. Un outil digital leur permettra de créer leur propre quartier de rêve de manière ludique, sans oublier l'aspect pédagogique – bien entendu. Un des objectifs est que les élèves se rendent compte des différentes prestations paysagères et des intérêts différents qui entrent en jeu quand un quartier



Le projet-modèle de Sion vise notamment à valoriser la richesse des paysages culturels et naturels de la ville de Sion. (Tia Monto – Creative Commons)

existant est aménagé ou un nouveau quartier est créé.

Des prototypes pour adapter les offres aux besoins des groupes cibles

Prochaine étape : des prototypes sont en cours de développement afin de réaliser des tests auprès des différents groupes cibles. Pendant la dernière phase du projet, les effets au niveau économique, social et écologique pourront être mesurés.

1) www.projets-modeles.ch

ZUSAMMENFASSUNG

Das unbekannte Kulturerbe von Sitten entdecken

Die Stadt Sitten (VS) und ihre Umgebung verfügen über ein reiches Natur- und Kulturerbe, das der breiten Öffentlichkeit zu wenig bekannt ist. Mehrere Orte sind in Bundesinventaren verzeichnet. Auf dieser Basis wurde ein Modellvorhaben zur Aufwertung der Landschaft lanciert, welches zahlreiche Akteure zusammenführt. Es wurden zwei Ansätze entwickelt: Im Ersten werden die verschiedenen Orte über eine erzählerische Art entdeckt, häufig im Rahmen eines Spaziergangs. Die zweite basiert auf den digitalen Möglichkei-

ten der erweiterten Realität (Augmented Reality), dank der man beispielsweise sehen kann, wie eine Stätte früher aussah. Drei Angebote werden der Öffentlichkeit bald zur Verfügung stehen. Beim ersten werden die symbolträchtigen Bäume der Stadt Sitten mithilfe von eigens dafür geschaffenen Animationen in Szene gesetzt. Im zweiten kann man die Stadt und ihre Umgebung entdecken, insbesondere durch die Darstellung der Interaktionen zwischen Mensch und Natur. Im dritten erkunden die Schülerinnen und Schüler von Sitten die Stadtteile, welche ihre Schule umgeben. Mithilfe einer digitalen Technologie können sie diese anschliessend nach ihren Wünschen gestalten.

RIASSUNTO

Alla scoperta del patrimonio poco conosciuto di Sion

La città di Sion (VS) e i suoi dintorni hanno un ricco patrimonio naturale e culturale poco conosciuto dal grande pubblico. Diversi siti sono anche iscritti negli inventari federali. In questo contesto, un progetto modello, volto a valorizzare il paesaggio, ha riunito numerosi attori. Sono stati così sviluppati due assi. Il primo

consiste nel far scoprire i differenti siti grazie ad un approccio narrativo, spesso attraverso delle passeggiate. Per quanto riguarda il secondo, si basa sui mezzi digitali di realtà aumentata, consentendo ad esempio di vedere come appariva un sito una volta. Tre offerte saranno presto offerte al pubblico. La prima è quella di mettere in scena gli alberi emblematici della città di Sion, nello specifico attraverso animazioni create a questo scopo. La seconda farà scoprire la città e i suoi dintorni, in particolare presentando le interazioni tra l'uomo e la natura. Per quanto riguarda la terza, essa offrirà agli studenti di Sion di esplorare i quartieri intorno alla loro scuola e di modellarli a loro piacere, attraverso uno strumento digitale.