

Compte-rendu des ateliers - À vous de jouer !

Petites-Villes de Demain - Remiremont, le Val d'Ajol, Plombières-les-Bains



ÉTUDE DE
REVITALISATION
BOURGS-CENTRES
PETITES VILLES
DE DEMAIN

**NOTRE TERRITOIRE
SE RÉINVENTE**

À vous de jouer !

**ATELIERS
PARTICIPATIFS**

MARDI 20
SEPTEMBRE

▶ 18h30 |

Plombières-les-Bains

LIEU EN ATTENTE

JEUDI 22 SEPTEMBRE

▶ 18h30 | **Remiremont**

PALAIS DES CONGRÈS

MERCREDI 21 SEPTEMBRE

▶ 18h30 | **Le-Val-d'Ajol** | MAIRIE

VENDREDI 21 SEPTEMBRE

▶ 18h30 | **Dommartin-les-Remiremont**

ESPACE CULTUREL



Introduction	p.4
Déroulé de l'atelier	p.6
À vous de jouer !	p.8
Les situations dans les 3 communes	p.12
Et après ?	p.14

Les ateliers à vous de jouer !

sont un temps fort d'échange et de co-conception du projet avec les acteurs qui vont pouvoir contribuer à leur échelle à la réalisation du projet de revitalisation.

Les trois séances de travail menées à Plombières-les-Bains, au Val d'Ajol et à Remiremont entre le 20 et le 22 septembre 2022 ont permis de rassembler et de donner la parole aux acteurs rencontrés sur le terrain lors de la phase d'immersion.

Cette phase de concertation des acteurs de terrain permet au groupement d'identifier des ressources, des compétences que seuls les acteurs impliqués de longue date dans le territoire connaissent pour les mettre au service de la construction d'un projet pour le territoire et offre en retour la possibilité aux habitants de découvrir le processus de fabrication de la ville, les acteurs, les contraintes et le fonctionnement de l'aménagement du territoire.

La participation des habitants et acteurs socio-économiques aux ateliers est très satisfaisante puisqu'ils ont rassemblé :

- 20 à 25 personnes à Plombières-les-Bains
- 25 à 30 personnes au Val d'Ajol
- 25 à 30 personnes à Remiremont

Les ateliers se déroulent à un moment stratégique de l'étude de revitalisation et font la bascule entre la vision stratégique (élaborée par le groupement, les chargés de missions et les élus) au terme du diagnostic dans la phase de scénarios et les premières actions concrètes à mettre en place à plus ou moins long terme avec ou sans accompagnement des municipalités ou de la Communauté de Communes de la Porte des Vosges Méridionales.



durée de l'atelier : de 18h30 à 20h45

- 18h30 : introduction

- 18h30-18h40 : Mot d'accueil

- 18h40-18h50 : Objectif de la séance, déroulé du jeu

- 18h50-19h00 : Présentation des 4 sujets de réflexions de l'atelier

19h00 : début du jeu

- 19h05-19h25 : présentation du plateau de jeu et du site de réflexion

- 19h25-19h35 : premier tour de jeu

- 19h35-20h15 : tours de jeux successifs pour élaborer une ou plusieurs propositions

- 20h15-20h25 : préparation de la synthèse des réflexions

20h25 : présentation des propositions

- 20h25-20h45 : présentation des propositions élaborées sur chacune des tables

20h45 : remerciements, retour sur le jeu et prochaines étapes





Le plateau de jeu :

Le plateau de jeu est le support de la réflexion portée par les participants et consitue en fin de séance une première fiche action pour le projet de revitalisation.

L'espace libre sur le plateau permet aux participants de positionner des annotations qui permettent de raconter la solution proposée.

Le centre du plateau présente le sujet à traiter avec un plan de situation et des photos. De part et d'autre de la situation, les participants positionnent des références de projets inspirants parmi ceux qui sont mis à disposition.

La partie haute du plateau présente les acteurs usagers et partenaires, que les participants ont identifié pour mettre en oeuvre leur proposition. La partie basse présente les ressources - matérielles ou immatérielles à mobiliser.

Les curseurs qui sont situés en-dessous de la notice permettent de faire l'auto-évaluation de la solution et de mesurer son impact social et environnemental, son coût et le temps nécessaire à sa mise en oeuvre.



acteur

Marc Dupont
MARAÎCHER

CE QU'IL PRÉOCCUPE :
Manque de connaissance des autres filières.

CE DONT IL A ENVIE :
Monter une conserverie avec d'autres maraîchers.

Marc est maraîcher au Val d'Ajol. Il habite sur la commune depuis 20 ans. Sa production est très bonne. Il pratique une agriculture diversifiée et responsable. Aujourd'hui, il souhaite développer son activité tout en conservant un impact le plus faible possible sur l'environnement.



partenaire

Camille Martin
RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT TERRITORIAL AU VAL D'AJOL

CONNAISSANCE DE L'ÉCOSYSTÈME
●●○○

VISIBILITÉ SUR LES ENJEUX ET PROJETS DU TERRITOIRE
●●●●

COLLABORATION AVEC LES ACTEURS ÉCONOMIQUES LOCAUX
●●●○

SENSIBILITÉ ENVIRONNEMENTALE
●●○○

Camille est en charge du développement territorial à l'office du tourisme du Val d'Ajol. Elle appuie les porteurs de projets, filières et fédérations professionnelles du territoire. De par son activité, elle côtoie de nombreux acteurs dans une grande diversité de corps de métiers. Originnaire du territoire, elle est incollable sur son histoire et ses caractéristiques, et elle est très soucieuse d'en protéger le patrimoine naturel.

Les cartes acteurs :

Tout au long du jeu, les participants doivent sélectionner des acteurs pour conduire ou participer à la mise en oeuvre des solutions qu'ils imaginent. Nous mettons pour cela à disposition des cartes avec des exemples d'acteurs : habitants, voisins, commerçants, élus, partenaires... En parallèle, les participants sont invités à créer de nouvelles cartes avec des acteurs spécifiques à leur proposition.

ressources

CULTURE ● ANIMATION ● ÉVÉNEMENTIEL

FORMATION & APPRENTISSAGE POUR LA CRÉATION D'UNE PROGRAMMATION MUSICALE



● **FORMATION & PARTAGE DE CONNAISSANCE**

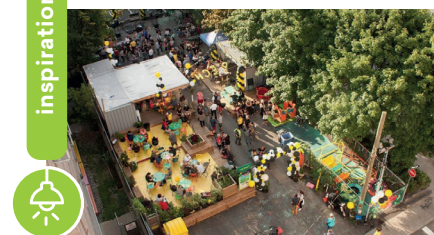
● **ANIMATION CULTURELLE ET ÉVÉNEMENTIELLE**

Accompagner le demandeur (commune, association) dans la création et la gestion d'une programmation musicale. Faire profiter du savoir-faire de Chez Narcisse.

Porteurs
Chez Narcisse
Festival Le Pied Orange
Association Rock Live

inspirations

URBANISME ÉPHÉMÈRE



COÛT
●●○○

IMPACT
●●○○

EFFORT
●●○○

L'urbanisme éphémère consiste à aménager un espace public ou privé d'une manière frugale et amovible pour une période limitée. L'objectif : tester des usages, valoriser des espaces délaissés, offrir des services durant la période touristique, valoriser un espace inoccupé en amont de grands travaux. Il peut concerner une rue, une place, une friche, un bâtiment abandonné en attente de repreneurs.

Les cartes ressources :

En parallèle des acteurs, les participants doivent identifier des ressources mobilisables sur le territoire ou nécessaires au projet. Ces ressources peuvent être matérielles ou immatérielles, disponibles ou à trouver.

Les projets inspirants:

Des cartes présentent également des projets inspirants de différentes natures qui peuvent aider les participants à préciser ou enrichir leurs propositions. Ces projets sont consultés en début de séance et peuvent être présentés par les animateurs ou les experts au cours du jeu pour faciliter la compréhension de tous les participants.

Les situations :

Les sites et les sujets de réflexion proposés aux participants des trois ateliers ont été choisis et validés avec les élus des communes et les agents Petites-Villes de demain.

Les situations représentent des sujets importants qui ont été identifiés par l'équipe au cours du diagnostic et qui sont proposés aux habitants et riverains rencontrés sur le terrain depuis le démarrage de l'étude et à toutes les personnes qui souhaitent se joindre à la réflexion pour exprimer leurs envies.

Ce sont également des sujets sur lesquels l'expertise d'usage et les connaissances des habitants et des acteurs socio-économiques impliqués dans le territoire permettent d'imaginer collectivement des solutions complémentaires à celle formulées par le groupement au cours de l'étude.

Les situations des trois communes ont été pensées en complémentarité dans le but de favoriser la mise en place d'actions à l'échelle de la Communauté de Communes de la Porte des Vosges Méridionales.

Voici les sujets que l'on retrouve dans chacune des communes :

> **Quelle place pour la nature et le vivant dans les communes de demain ?**

> **Quel centre-bourg pour demain ?**

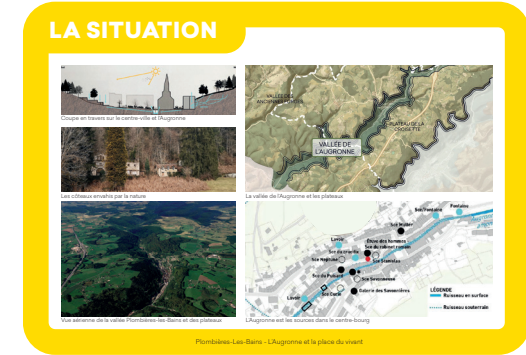
> **Comment habiter le hameau de demain ?**

Auxquels s'ajoute une question spécifique à chacune des communes.

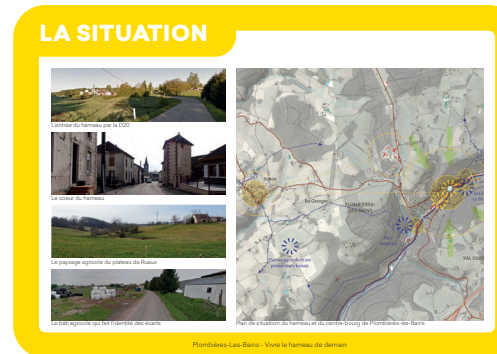
Plombières-les-Bains :

> Sur quoi baser le développement territorial à l'avenir ?

> Quelle place pour la nature et le vivant dans le centre-bourg de demain ?



> Comment habiter le hameau de demain ?



Le Val D'Ajol :

> Comment les équipements sportifs et culturels peuvent être des piliers du développement territorial ?

LA SITUATION

Le stade de basket de Val d'Ajol et ses nombreux locaux
Le pôle sportif à l'écart du centre-bourg
Val d'Ajol - Le devenir du pôle sportif

> Quelle place pour la nature et le vivant dans le centre-bourg de demain ?

LA SITUATION

Le parcours de remise de l'Étang d'Orval
Ancien bâtiment industriel en entrée de village de Val d'Ajol
Les commerces vivants à proximité de la Combeaule
Val d'Ajol - La Combeaule et la place du vivant

> Comment habiter le hameau de demain ?

LA SITUATION

La route départementale devenue boulevards de Val d'Ajol
La situation d'Épinalvillain par rapport au centre-bourg de Val d'Ajol
Une habitation au cœur du hameau d'Épinalvillain
Val d'Ajol - Vivre le hameau de demain

> Comment les friches peuvent-elles porter une nouvelle dynamique sur le territoire ?

LA SITUATION

Cartographie des friches de la Gare d'Épinal le long des rails
L'ancien collège saint-Charles à côté de la place de St
Val d'Ajol - Le devenir des friches

Remiremont :

> Comment se déplacer dans / depuis / jusqu'à la ville porte ?

LA SITUATION

L'urbanisation dans la vallée de la Moselle à Remiremont
L'occupation des communes de l'UDPA
Le parking de St. Leger à Saint-Etienne Les Remiremont
Remiremont - Vivre l'aire urbaine demain

> Quelle place pour la nature et le vivant dans la ville de demain ?

LA SITUATION

Le plan d'eau de Remiremont situé le long de la Moselle
Remiremont au cœur des vallées de la Moselle et de la Meuse
Remiremont - La Moselle et la place du vivant

> Comment habiter l'aire urbaine de demain ?

LA SITUATION

La RD66 au niveau du plan d'eau de Remiremont
La configuration de la porte des Vosges
La gare et le plan de la gare TGV
Remiremont - La mobilité depuis et vers la ville porte

> Quel centre-bourg pour demain ?

LA SITUATION

Le centre-bourg de Remiremont en 2010-2012
Le plan d'eau de Remiremont situé le long de la Moselle
Le centre-bourg de Remiremont en 2010-2012
Remiremont - Quel hyper-centre pour demain



Les propositions des habitants

ont été présentées en fin de séances par les rapporteurs des différents groupes de réflexion et ont été ensuite retranscrites et consignées dans un livret qui rassemble l'ensemble des propositions élaborées sur les trois communes et à l'échelle de la communauté de communes.

Des réunions d'approfondissement des propositions vont avoir lieu prochainement pour que les élus de chacune des communes puissent se positionner et envisager concrètement la suite à donner aux propositions, avec les acteurs qui le souhaitent.

L'équipe Petites-Villes de demain s'engage de son côté à présent à prolonger les réflexions qui seront validées et élaborer avec les potentiels porteurs de projets des fiches actions à transmettre aux financeurs au terme du projet sur la base des propositions des ateliers.

Battre le fer tant qu'il est chaud !

L'équipe est convaincue de la pertinence des propositions et de la richesse des rencontres et des liens qui ont pu être tissés à l'occasion des ateliers et encourage les participants à rester en contact et à poursuivre la mise en oeuvre de leurs idées.

Le jeu conçu par l'équipe pour l'étude de revitalisation est un outil mis à disposition des communes et les agents Petites Villes de demain : Claudie à Plombières-les-Bains, Marion à Remiremont et Alexandre au Val d'Ajol, sont en capacité d'animer de nouvelles sessions avec les participants pour poursuivre les réflexions ou proposer de nouveaux sujets à penser collectivement.



Compte-rendu des ateliers - À vous de jouer !

Petites-Villes de Demain - Remiremont, le Val d'Ajol, Plombières-les-Bains
