

Le QR Code géant sur un bâtiment du XVIII^e siècle : un choc culturel & temporel**Le contexte de l'innovation**

Vannes, seule collectivité bretonne dotée des 5 arobases *Villes Internet*, a créé un site institutionnel entièrement conçu pour la navigation sur mobile. Le QRCode, élément graphique en 2D faisant le lien entre le monde réel et le monde virtuel, permet d'être scanné et d'accéder directement à une page web ou à un site.

L'idée innovante

Exposer un QRCode « artistique » sur une bâche géante qui puisse être scanné par les principaux smartphones à une distance de 40 mètres : une œuvre de street art, requérant une technologie du web et utilisant comme cimaise un bâtiment construit en 1785.

L'objectif recherché

- Optimiser la fréquentation et la notoriété du site de la ville pour smartphone
- Faire de la ville de Vannes l'instigatrice avant-gardiste d'une opération originale, entremêlant arts et nouvelles technologies,
- Développer la notoriété et l'appropriation par les Vannetais, et plus largement par les touristes, de l'outil QR Code.

La démarche mise en œuvre

- Juin 2011 : la première exposition au monde de QR Code design est proposée en France et mise en scène au Palais des Arts et des Congrès de la ville de Vannes par l'agent d'artistes locale Corinne Jaillais, en partenariat avec www.qrdresscode.com, site français de référence en matière de QR code, également créé et administré par des passionnés Vannetais.
- Avril 2012 : émerge l'idée d'une fresque numérique apposée sur une architecture patrimoniale de Vannes et utilisée comme élément de design urbain, scannable par un smartphone et directement lié au site mobile de la ville. Vannes, ville d'art et d'histoire au patrimoine bâti particulièrement riche, est une des premières villes du Grand Ouest à avoir lancé la version smartphone de son site internet.
- Mai 2012 : un concours international est lancé à l'attention de tous les designers, créateurs, graphistes afin d'obtenir une personnalisation artistique du flash code lié au site www.mairie-vannes.mobi et d'en faire une œuvre unique, combinant l'esthétique et le fonctionnel. L'appel à projet est relayé par nos partenaires, le site www.qrdresscode.com et le réseau de l'agent d'artistes Corinne Jaillais. Il s'agissait d'exposer un QR Code artistique répondant à un thème imposé, qui puisse être scanné par les principaux mobiles, avec les principaux lecteurs de QR Codes, depuis une distance de 40 à 50 mètres. Le règlement du concours indiquait plusieurs thématiques autour de Vannes et de la Bretagne, laissées à la libre interprétation des artistes : la mer, l'hermine (animal emblème de la ville de Vannes) et le drapeau breton. Une vingtaine d'artistes internationaux ont adressé leurs œuvres, appréciés en juin 2012 par un jury composé d'élus et de techniciens de la communication et des NTIC.

Le contenu de la réalisation

Le lauréat de ce concours international a reçu 1 000 euros et a vu son œuvre imprimée sur une toile de 67 m², sur le Château de l'Hermine, exposée en juillet et août 2012.

L'œuvre de l'artiste parisien Laurent Tonnelier (agence *mobiLead*) a été choisie, tant pour sa simplicité graphique, qui donne une prédominance visuelle au QR Code, que pour sa solide référence au *Gwenn ha du*, le célèbre drapeau breton. L'ensemble donne une impression dynamique de mouvement et de flottement.

Cette démarche se voulait également pédagogique : afin de favoriser les flashes d'un public le plus large possible, une signalétique didactique, installée sur le trottoir, face au Château de l'Hermine, détaille la procédure à suivre pour flasher un code.

Dans le but de dynamiser le nombre de flashes et de donner un côté ludique à l'opération, un jeu numérique y avait été adjoint. Après avoir flashé le code, le mobinaute pouvait participer à un jeu de type « morpion » dont le but était de découvrir, sur une grille de neuf cases, trois images représentant un lieu patrimonial de Vannes.

Les gagnants ont reçu des objets promotionnels à l'image de la ville. Tous les joueurs avaient également la possibilité de participer à un tirage au sort en renseignant leur adresse e-mail. Ce tirage, réalisé début septembre à l'issue de la période de jeu, a permis à l'heureux élu de gagner une tablette numérique, dotation cohérente avec la thématique NTIC de l'opération.

Les moyens mis en œuvre

Le projet a été présenté en réunion de municipalité sur la base d'un budget global de 6 500 € :

- Prestation de conseil (agent d'artistes) : 1 000 €
- Impression de la bache : 1 500 €
- Pose/dépose de la bache par des professionnels habilités : 2 000 €
- Développement d'un jeu interactif : 500 €
- Dotations pour l'artiste lauréat et le jeu : 1 500 €

Le bilan de la réalisation

Cette opération de communication autour du QRCode a bénéficié d'un outil de mesure informatique très précis puisque chaque flash a été comptabilisé automatiquement.

Des statistiques exhaustives ont été générées pour mesurer l'ensemble des flashes, support par support (bache géante, carte postale, affiche...) tout comme le nombre de participants au jeu numérique.

Le Château de l'Hermine est un des endroits incontournables de Vannes. Situé dans le centre historique, c'est un lieu de passage très fréquenté par les Vannetais et un haut lieu pour les touristes de passage au cours de la période estivale.

Au-delà du nombre de scans, il est donc possible d'affirmer que la visibilité de cette bache monumentale a été très importante durant ces deux mois.

- Nombre total de scans du 5 juillet au 31 août 2012: 6 239
- Nombre de participants au jeu : 477
- Nombre de gagnants au jeu : 168
- + 30% de fréquentation du site de Vannes pour smartphone depuis cette opération.

Contact

Grégory PRIJAC, directeur de la communication

Tél. : 02 97 01 62 30 - courriel : gregory.prijac@mairie-vannes.fr