



Tous urbanistes ?

Utopies et réalités des dispositifs numériques dans le domaine des projets urbains

Hélène BAILLEUL - laboratoire ESO, Université
Rennes 2
Mcf en Aménagement de l'espace et Urbanisme

▶ Introduction

- Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français
- Réfléchir aux outils de la médiation urbaine
- Et la 3D dans tout ça ?

▶ Corpus d'images en situation

- Evènements de communication territoriale
- Ateliers d'urbanisme augmentés

▶ Le ludique et l'industrie culturelle

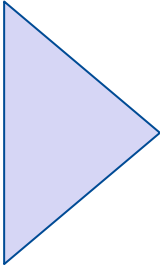
- Le jeu comme nouvelle forme de médiation
- Jouer l'urbanisme, jouer la démocratie ?

▶ Conclusion : beaucoup de bruit pour rien ?

► Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français

Evolutions dans la gouvernance locale

Années 1970	Années 1980	Années 1990	Années 2000
Groupes d'Action Municipale	Décentralisation et autonomie locale	Institutionnalisation des dispositifs	Expérimentations dans les territoires locaux



A Rennes, les dispositifs participatifs se mettent en place progressivement,

Dès 1983, mise en place d'une démarche quartier (élu de quartier)

Dès 1997, des conseils de quartier sont mis en place. Dotation financière

En 2003, mise en place de directions de quartier (animer la démocratie) ;

Discussion permanente sur le cadre de vie, sur les projets de quartier

En 2009, mise en place de la caravane des quartiers, événement local temporaire et itinérant sur l'urbanisme et la culture

En 2015, la Fabrique Citoyenne réaffirme le rôle des conseils de quartier, budget participatif : ré-institutionnalisation ?

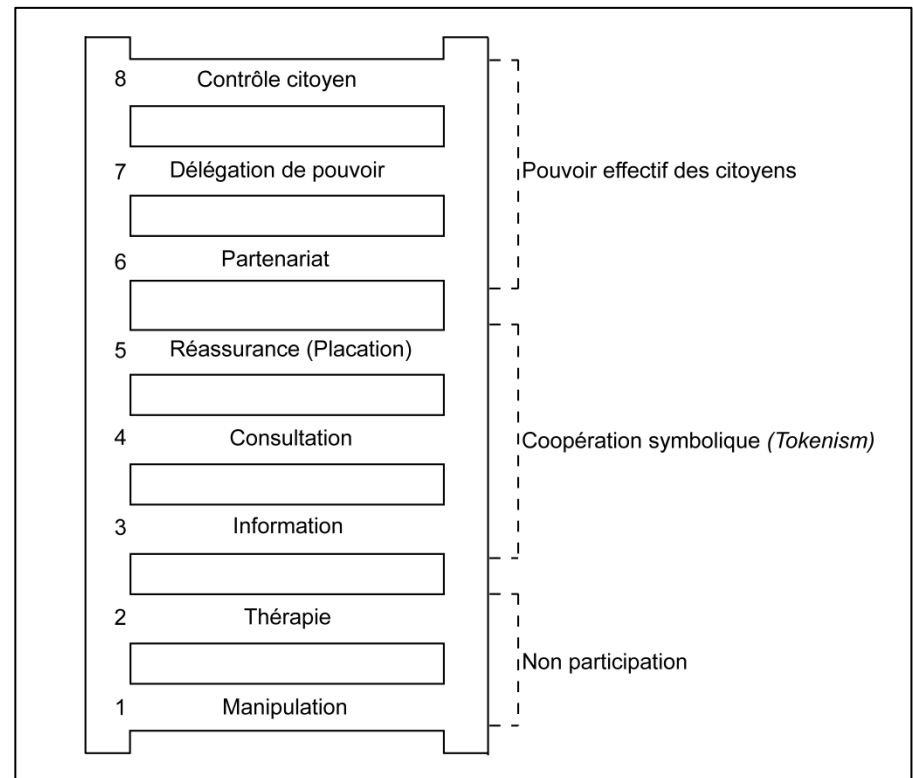
► Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français

De la proximité à la participation

Les échelles de la participation (Arnstein, 1969)

- Information
- Consultation
- Concertation
- Participation (co-construction)

Et après ?



► Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français

De la théorie à la pratique

Comment l'urbanisme participe de la ville citoyenne ?

- DD et urbanisme participatif
- Intégration des publics dans les processus de conception et d'action sur la ville
- Développement de compétences de médiation chez les professionnels

Porter une recherche spécifique sur ces situations : entre science politique, sciences sociales et sciences Info-Com

Objet : L'usager des dispositifs participatifs urbanistiques

- Pris dans un espace-temps de la conduite des politiques publiques
- Public et usager des dispositifs
- Des finalités contradictoires

► Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français

Faire participer : le rôle de la médiation

Entrer dans les dispositifs pour comprendre le rôle des parties prenantes

Constats les plus courants :

- Complexification de la gouvernance urbaine
- Complexification des enjeux (question climatique)
- Complexification des arènes de débat

Enjeu : Elargissement des publics et des méthodes collaboratives

Médiation urbaine est une mise en dialogue (dimension sociale / communicationnelle) et un apprentissage des problématiques collectives (dimension cognitive / individuelle)

La médiation urbaine implique différents types d'interaction : Information, dialogue, co-construction, co-décision

► Réfléchir aux outils de la médiation urbaine

Enjeux sociaux de la médiation urbaine

Expression conjointe des expertises

- Expertise politique : pilotage du projet
- Expertise technique : conception et réalisation
- Expertise citoyenne : besoins et évaluation normative

Temporalité et contraintes de la démarche

- Penser la médiation dans toutes ses phases
- Pas seulement un outil de conduite du projet
- Effets de structuration de la gouvernance

Numérique et médiation citoyenne

- Le défi n'est pas dans l'outil mais dans son intégration dans le processus
- La représentation peut-elle précéder la conception ?
- La représentation peut-elle procéder de l'habitant ?

► Réfléchir aux outils de la médiation urbaine

Représentation technique et urbanisme

Période	Pré-urbanisme 19ème -début 20ème	Urbanisme d'Etat Années 50 - Années 80	Urbanisme local Années 90 - Années 2010
Représentations type	- Plan de composition - Perspective	- Plan de composition - Plan technique - Perspective	- Plan de composition - Plan technique - DAO et 3D
Valeurs et usages	- Concevoir - Construire	- Concevoir - Négocier - Construire	- Concevoir - Expliquer - Séduire - Construire

Réalisation : Hélène Bailleul

Représentation de l'espace en projet répond à :

- Besoins commerciaux
- Besoins communicationnels
- Besoins techniques

► Et la 3D dans tout ça ?

La maquette 3D : outil de médiation urbaine ?

Les avantages supposés en matière de représentation de la ville

- Lisibilité
- Evolutivité
- Interactivité



Maquette Paris – pavillon de l'arsenal



Maquette Rennes – site internet en ligne

► Et la 3D dans tout ça ?

La maquette 3D : outil de médiation urbaine ?

Maquette 3D et projets d'urbanisme

- Représenter les projets dans leur contexte
- Visualiser l'espace en projet
- Maîtriser les effets des images de synthèse

A Rennes, la maquette 3D a pour objectifs :

- Du point de vue de la médiation
Permettre une vision, une appréhension partagée de l'espace urbain
- Du point de vue de l'aide à la décision
Disposer d'un outil de travail pour le développement de la ville
Développer des usages et des services liés à la ville intelligente

▶ Introduction

- Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français
- Réfléchir aux outils de la médiation urbaine
- Et la 3D dans tout ça ?

▶ Corpus d'images en situation

- Evènements de communication territoriale
- Ateliers d'urbanisme augmentés

▶ Le ludique et l'industrie culturelle

- Le jeu comme nouvelle forme de médiation
- Jouer l'urbanisme, jouer la démocratie ?

▶ Conclusion : beaucoup de bruit pour rien ?

▶ Événements de communication territoriale

« Viva-Cités » 2012



- Réflexion sur la stratégie de développement métropolitain

- Complémentarité maquette physique / maquette virtuelle
- Animation partagée
- Usages collectifs pour la présentation de projets d'urbanisme



- ▶ Nouvelle maquette 3D en libre accès sur internet (metropole3d.rennes.fr)

Logique d'information, et d'appréhension par le public de la « matière » urbaine dans son ensemble et dans sa COMPLEXITE

▶ Événements de communication territoriale

La caravane des quartiers



- Présentation de projets de quartier
- Médiation numérique « localisée »
- Animation urbaine et culturelle

- Usage de la maquette en mode historique : partage de souvenirs, liens sociaux autour de la mémoire
- Table tactile sur les projets de quartier : accès libre et réunion de présentation avec l'équipe de projet

▶ Une médiation - information à l'échelle du quartier



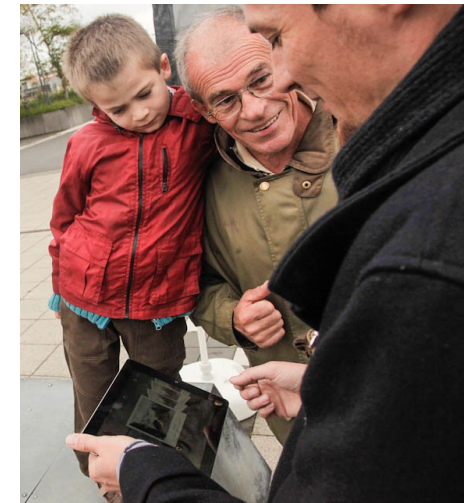
► Ateliers d'urbanisme augmentés

Villes sans limites à la Gare

- Ateliers de réflexion thématiques
- Utilisation d'une application sur tablette permettant à chacun de fabriquer sa proposition d'urbanisme



UFO – Application villes sans limite quartier Sud Gare



UFO – L'application est testée par les habitants in situ

- Un bilan très mitigé : l'expérimentation a lieu en 2012 à un stade très avancé du projet Gare

► Ateliers participatifs augmentés

Ateliers créatifs à Banat-Prague-Volga

- Ateliers de réflexion thématiques
- Professionnels de l'urbanisme, de l'aménagement et habitants travaillent ensemble, discutent des propositions émises et, peut-être, en imaginant d'autres...



IAUR - Restitution des propositions devant l'urbaniste, le paysagiste, les ambassadeurs, habitants et services de la ville



IAUR - Folies sur les toits, kiosques et tonnelles rue internationale

- Insertion des propositions d'un atelier dans la maquette 3D : projet mieux compris qui a suscité plus d'échanges

► Bilan intermédiaire

Pourquoi Rennes a autant investi dans la médiation numérique depuis 15 ans ?

■ Convergence d'intérêts économiques et politiques :

Archividéo, Arte Facto, des entreprises locales du numérique qui ont développé des solutions de visualisation pour l'urbanisme et l'industrie

La SDE de 2014 met en avant la filière TIC et la notion de Living Lab. L'expérimentation des usages numériques est considérée comme un levier de croissance et d'innovation

La Métropole rennaise croit en ce dispositif de Living Lab et se dote d'une Direction « Innovation Numérique » qui va tester différents dispositifs directement liés à l'usage des technologies numériques dans les politiques publiques : Open Data, Fab Lab, expérimentation avec Orange Lab, Villes sans limite avec UFO, etc.

▶ Introduction

- Enjeux de la ville citoyenne dans le paysage français
- Réfléchir aux outils de la médiation urbaine
- Et la 3D dans tout ça ?

▶ Corpus d'images en situation

- Evènements de communication territoriale
- Ateliers d'urbanisme augmentés

▶ **Le ludique et l'industrie culturelle**

- Le jeu comme nouvelle forme de médiation
- Jouer l'urbanisme, jouer la démocratie ?

▶ Conclusion : beaucoup de bruit pour rien ?

► Le jeu comme nouvelle forme de médiation

Plusieurs raisons à l'émergence des jeux

Les questions urbaines se complexifient, leurs publics aussi

- DD et éducation à l'environnement
- Toucher des publics exclus (jeunes) mais incontournables
- Essoufflement de l'attention

Les acteurs politiques trouvent des relais nouveaux

- Intérêt des acteurs scientifiques et culturels pour le sujet
- Validation des dispositifs par les acteurs publics (mode)

▶ Jouer l'urbanisme, jouer la démocratie ?

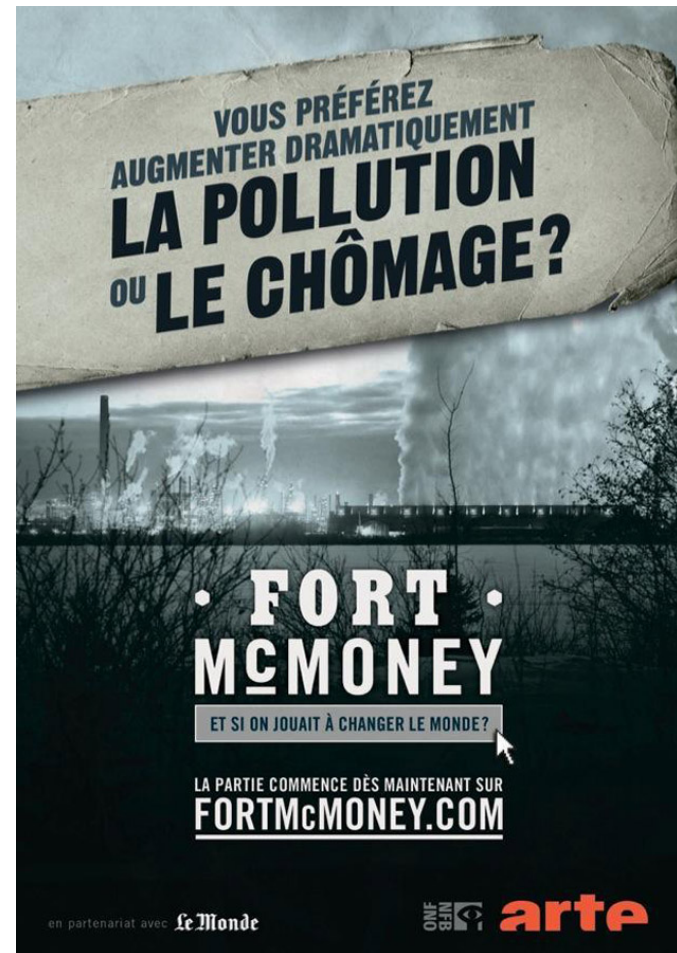
Le webdocumentaire Fort Mc Money

La transposition virtuelle d'une ville

- Forme hybride : entre jeu vidéo et web documentaire au cœur de l'industrie pétrolière

Un produit culturel

- Réalisé par les acteurs de l'industrie culturelle canadiens et français
- Les codes du cinéma grand public



▶ Jouer l'urbanisme, jouer la démocratie ?

Le webdocumentaire Fort Mc Money

Monitoring

Enquête

Vote et influence

FAUT-IL TAXER DAVANTAGE LES PRODUITS PÉTROLIERS?

OUI 78% 607 740 VOIX **NON** 22% 174 989 VOIX

TEMPS RESTANT: 00:06:11:08

PASCALE 44 POINTS D'INFLUENCE / 0 RANG

OUI moins de pétrole, plus de recherche alternative
Il faut comprendre qu'aujourd'hui, le pétrole n'est plus qçq de rentable (l'arabie saoudite fait des forages sous la mer --> plus cher); il faut orienter la recherche vers quelque chose de propre et de

PASCAL HENRRAD, MONTRÉAL (QUÉBEC) 679 POINTS D'INFLUENCE / 0 RANG

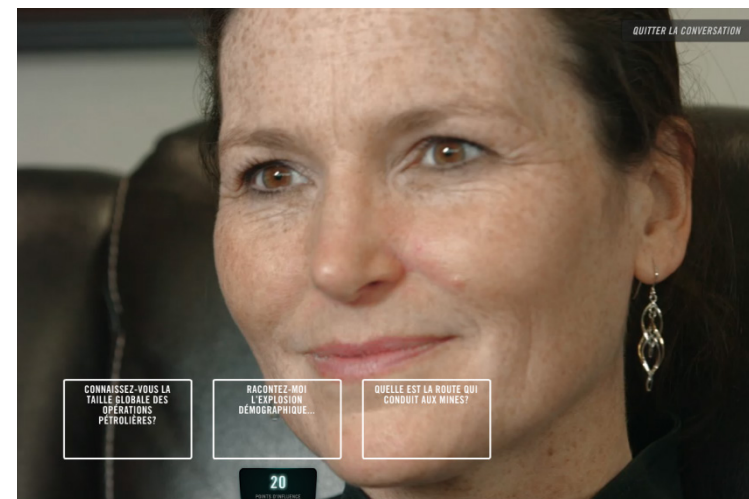
OUI Le fric c'est le seul fic que comprennent les gens.
Puisque rien n'a permis de ralentir la course folle à plus de pétrole, plus de pollution, il ne reste plus aux gouvernements qu'une ultime solution. Ils doivent prendre les grands moyens et taxer les produits pétroliers mais aussi, et avant tout, les profits des compagnies pétrolières.
L'histoire nous démontre que malgré tout ce qui peut se passer, c'est l'argent qui mène le monde. La répression sur les routes marche mieux que la prévention, les contraventions de stationnement sont plus efficaces que les leçons de civisme, les taxes sur les produits polluants ralentissent plus la pollution que toutes les mises en garde et tous les documentaires alarmistes. Ainsi va le monde à sa perte, toujours à la recherche de plus de fric.

PIERRE-ARTHUR ATK, ANGERS (FRANCE) 231 POINTS D'INFLUENCE / 0 RANG

NON plus de taxes = moins d'argent
le prix du pétrole va de toute façon augmenter, y ajouter des taxes ne changera rien excepté d'empêcher certaines personnes de s'approvisionner car le coût sera trop élevé. donc plus de carburant où de chauffage, il faut le voir comme un investissement. sans carburant pour aller travailler = aucun revenu pour beaucoup de personnes.

ROSSIGNOL 68 POINTS D'INFLUENCE / 0 RANG

NON le pétrole deviendra un produit de luxe



► Beaucoup de bruit pour rien ?

L'expérimentation et l'innovation ont leurs propres rythmes

En 15 ans d'expérimentation, la ville de Rennes n'a pas réussi à stabiliser ni les dispositifs, ni les publics. Elle a « empilé » des dispositifs qui sont parfois contradictoires entre eux.

Avec les outils numériques si l'injonction à l'interactivité est plus forte (dimension ludique, maniable, individualisée) puisqu'elle fait partie de l'ADN de l'outil, rien n'est organisé pour la remontée des commentaires vers les décideurs.

Les jeux sérieux constituent un moyen de délocaliser les problématiques, de simuler la démocratie directe, qui donne satisfaction aux joueurs, mais en totale déconnexion avec la réalité. C'est une forme de marchandisation de la démocratie en ligne (même si le jeu est gratuit).

Qui sont les publics de ces démarches augmentées ? A peu de chose près les mêmes que dans les réunions publiques classiques.



Tous urbanistes ?

Utopies et réalités des dispositifs numériques dans le domaine des projets urbains

Hélène BAILLEUL - laboratoire ESO, Université
Rennes 2
Mcf en Aménagement de l'espace et Urbanisme