Concertation habitante, modélisation urbaine et numérique

Proposition de déploiement des outils de la méthode UNEJ

iri
Institut de recherche et d'innovation

O'zone architectures

Le dispositif UNEJ en appui de stratégies de concertation urbaine

Participation, contribution, co-conception

La participation active qui va jusqu'à la contribution et la co-conception est l'enjeu des ateliers UNEJ.
Le travail mené dans les ateliers UNEJ permet d'articuler trois modes d'actions :

De la communication à la contribution

Lors des ateliers, les participant ont accès à l'ensemble des informations disponibles.

Ils peuvent faire part collectivement de leurs interrogations, en débattre, et ainsi contribuer aux réflexions prises en compte dans les futures propositions des habitants.

De la concertation à la co-conception

Diverses propositions d'aménagement sont élaborées dans les ateliers, dans le cadre d'un « appel à idées ».

En travaillant leurs propositions, les habitants sont amenés à comprendre les complexités du projet, les contradictions et les contraintes.

Ainsi les enjeux des arbitrages économiques et techniques sont mieux perçus, mais également la nécessité de réaliser des aménagements inclusifs, où chacun pourra trouver une place, cohabiter pacifiquement.

Vers une participation continue

Pensés pour élaborer les contributions des habitants à destination des futurs concepteurs, les ateliers peuvent être prolongés lors de la phase chantier pour travailler sur des points spécifiques,

Le dispositif UNEJ peut être par la suite pérennisé afin de faire vivre la maquette numérique du quartier, comme support de communication à l'attention des locataires anciens et nouveaux, de gestion physique et sociale du quartier, de conception d'évènements, etc...

Les ateliers UNEJ peuvent également préfigurer la création d'un tiers-lieu numérique durable sur le site.

Le dispositif proposé consiste en un **« appel à idées »** auprès des habitants pour l'aménagement des espaces extérieurs et peut être complémentaire des missions de concertation prises en charge par les MOE architecturales, urbaines et/ou paysagères.

Certaines actions prévues dans un CCTP au titre des missions de concertation des MOE, pourront être intégrées au dispositif UNEJ, tout en **invitant la future MOE à participer** aux différents ateliers organisés par nos soins.

Objectif du dispositif et éléments de méthode

Cultiver une **urbanité** qui est un savoir-vivre **citoyen** et **intergénérationnel** des habitants, en développant leur capacité collective à comprendre, transformer et prendre soin de leur milieu de vie, du quartier, des habitants, du vivant.

Les jeunes au cœur du dispositif intergénérationnel

Accessible à tous les âges, Minetest est un moyen d'expression que les jeunes affectionnent et qu'ils maîtrisent généralement avec une grande habileté, parfois mieux que le dessin, que l'expression orale ou que l'écrit.

Ainsi, l'emploi de ce jeu numérique permet de stimuler la participation des jeunes, filles et garçons d'après notre expérience, alors qu'ils sont en général peu mobilisés dans les démarches de projet urbain et de concertation.

La coopération entre les générations s'établit ainsi entre l'expérience des plus âgés et les pratiques créatives des plus jeunes, favorisant une approche inclusive globale.

Des ateliers de capacitation en mode projet

Les habitants ont une connaissance, un ressenti et des désirs qui échappent la plupart du temps aux concepteurs des espaces urbains. Il s'agit de faire émerger ces savoirs, parfois inconscients, sous forme d'idées et de propositions d'aménagements.

Les ateliers s'appuient sur différents outils, inspirés des pratiques professionnelles de conception de projet, et permettent de matérialiser la contribution des habitants, par la modélisation des propositions sur le jeu Minetest, version libre de Minecraft, sorte de « Lego numérique » qui permet d'exprimer une grande créativité.



Contribution au projet collectif

Les contributions des habitants dans le cadre des ateliers UNEJ viendront **alimenter la réflexion** de la maîtrise d'ouvrage et de la maîtrise d'oeuvre,

Les idées exprimées sous forme de maquettes numériques n'étant pas réalisables littéralement, elles nécessiteront une **transposition** en accord avec les réflexions des différents acteurs de la ville, des autres habitants, et des contraintes techniques et financières.

Cet aspect du travail collectif doit être explicite afin de ne pas créer de frustrations dans les attentes des habitants quant à la prise en compte de leurs idées.

À ce titre, nous avons expérimenté avec succès la transposition d'idées développées par des collégiens et lycéens de Seine-Saint-Denis, dans des projets réels d'aménagement, et à des stades d'avancement variés :

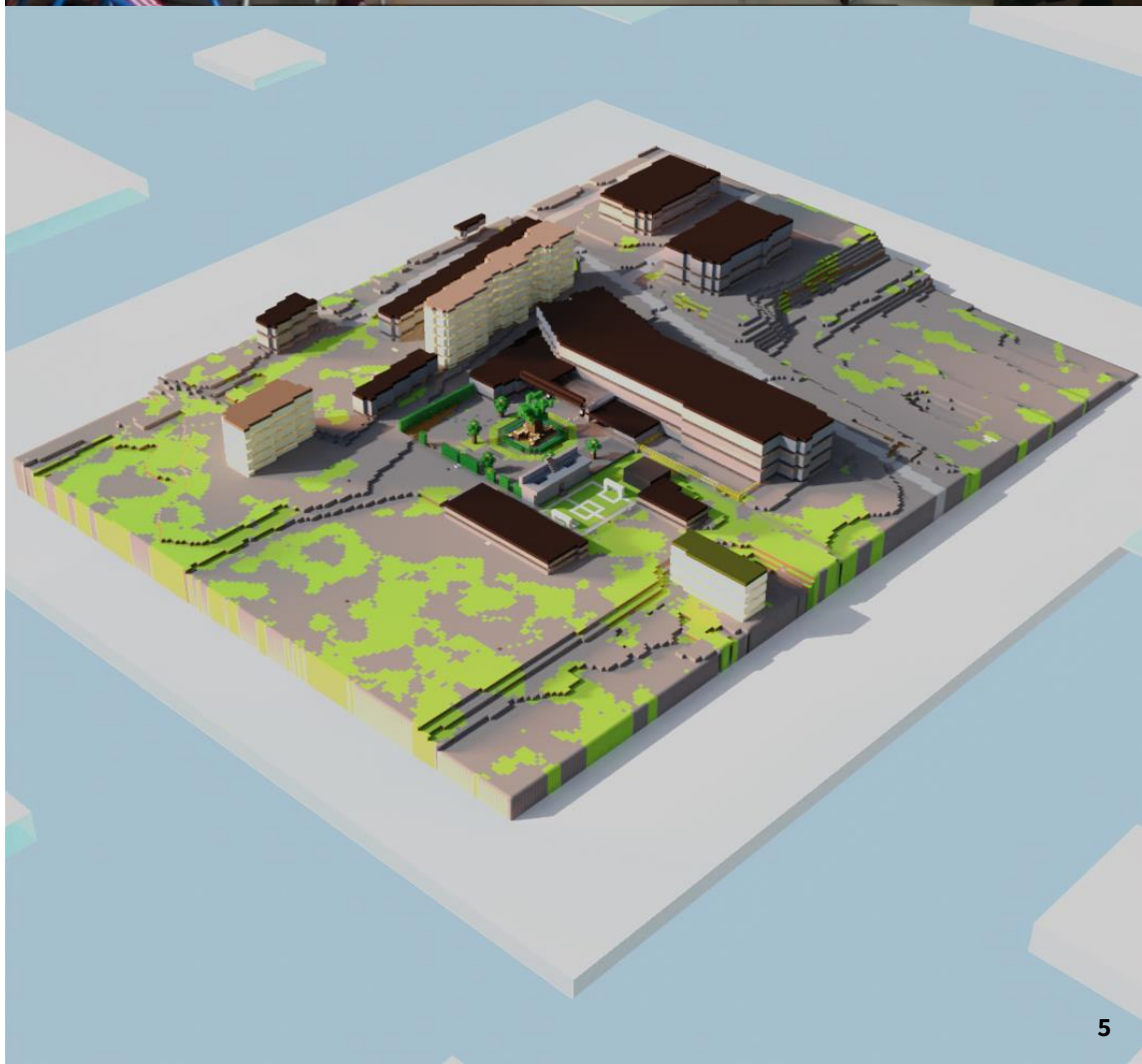
- dans un collège de Saint-Denis, l'architecte en charge du réaménagement de la cour a modifié son projet pour prendre en compte la **gradation des usages** proposée par les enfants afin d'éviter les conflits d'usages ;

- le CD93 a pris en compte le travail des élèves pour la conception de certaines **« Cours OASIS »** ;

- à La Courneuve, la contribution des élèves des lycées est prise en compte par les maîtrises d'oeuvre pour concevoir des **projets d'espaces publics**;

- des élèves initient et participent à la création d'un **Tiers Lieu / Fablab**, dans leur lycée professionnel à La Courneuve





Les outils des ateliers UNEJ

Le dispositif UNEJ s’appuie sur des outils qui ont été expérimentés ces trois dernières années dans une cinquantaine d’ateliers menés auprès de dix établissements de Seine-Saint-Denis.

UNEJ

	Séquences	Outils
PHASE 1	INITIATION MINETEST	Minetest et IGN
	ENQUÊTE DE TERRAIN DIAGNOSTIC	Balade urbaine · Entretiens · Atlas · Fresques · Minetest
PHASE 2	RECONSTITUTION DU SITE SUR MINETEST	Minetest et IGN
	IDEATION ⟳ ORIENTATIONS	Imaginaires urbains · Jeu de plateau · Minetest
PHASE 3	MODÉLISATION CRÉATIVE	Minetest · Jeu de plateau
	RENDUS ET PRÉSENTATIONS	Mise en récit · Balade virtuelle · Délibération · Exposition

Atlas du quartier

L'atlas du quartier présente différents aspects urbains, géographiques, historiques, et sociologiques du quartier à partir de cartes, plans et images (Géoportail…).

La constitution de ce corpus permet également de travailler sur la fiabilité des sources d'information.

L'atlas favorise un nouveau regard, une vision plus large, sur l'environnement quotidien, via :

- Les « Transformations à l'oeuvre », les projets en cours du territoire

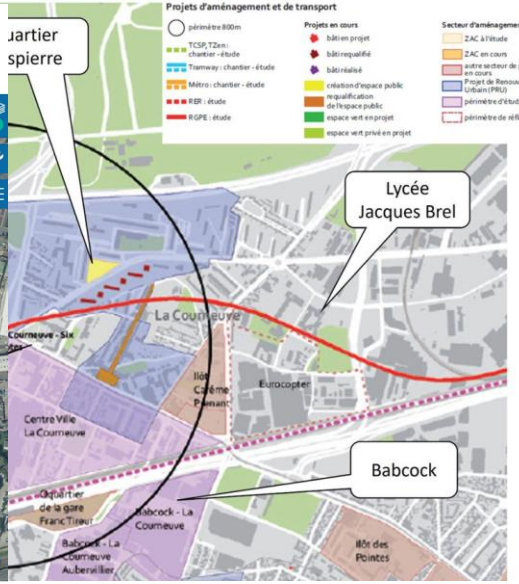
- Les « Traces de l'histoire », les évolutions du site, urbaines, géographiques, naturelles.
  Cette mise en perspective donne une profondeur historique au quartier.
  Des traces encore visibles de cette histoire, de cette géographie, seront recherchées lors de la balade urbaine.

- « Habitants du territoire » montre des données démographiques et socio-économique cartographiées

- « Cartes sensibles » expose la perception subjective des habitants qui les dessinent.

Quels lieux connaissez-vous?
Quels sont les lieux que vous préférez? Que vous aimez le moins? Pourquoi?





Source: Géoportail // Document: Photo aérienne

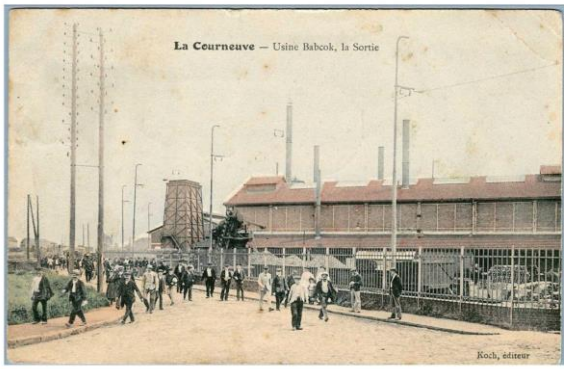
Du Bidonville La Campa au Parc Georges Valbon



Copyright: Franc Cheetham & Laura Oudin

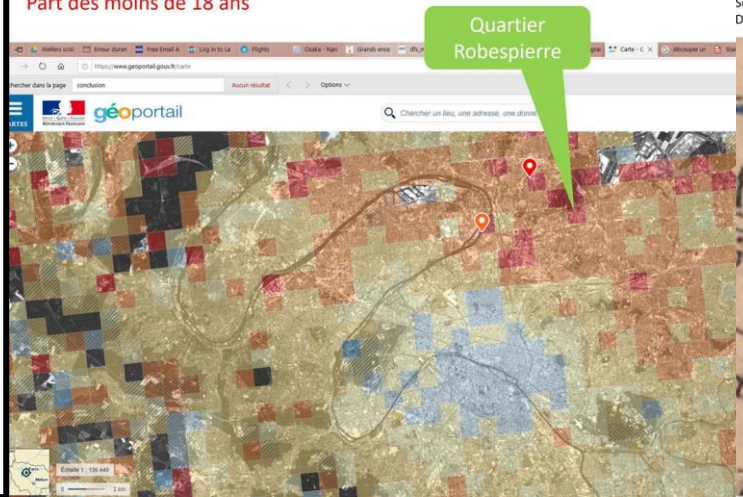
Source: Internet // Document: Photographie

Usine Babcock – l'industrialisation



Source: Internet // Document: Carte Postale

Part des moins de 18 ans



Traces des transformations urbaines
Source: Géoportail
Document: Carte d'état major (1820 – 1866)

Repérer les rivières, les routes et chemins, les champs et bâtiments



Balade urbaine

La balade urbaine est l'occasion de se rencontrer, d'observer le quartier, de partager collectivement les ressentis et les connaissances, tant sur la qualité des espaces que sur les usages.

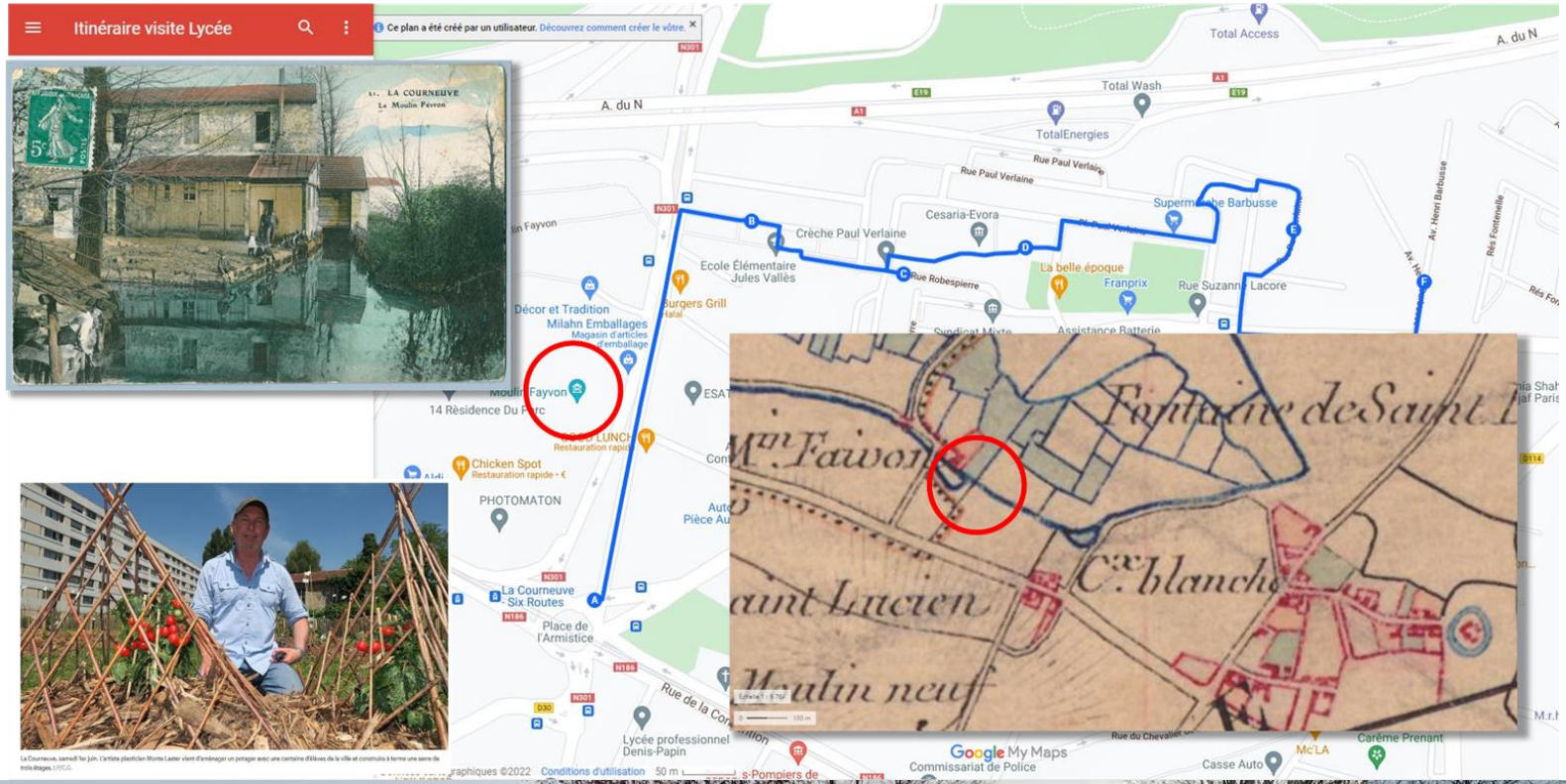
L'itinéraire, préparé en amont prévoit des temps de halte en des endroits propices à la discussion sur différents thèmes.

Les participants peuvent infléchir l'itinéraire pour montrer des points particuliers.

La balade peut également permettre de rencontrer des habitants, commerçants, ou des acteurs du territoire.

Les photos, notes, vidéos, et enregistrements sont collectées et constituent une source précieuse d'informations tant pour les habitants qui participent au dispositif UNEJ, que pour les MOE urbaine et paysagère.

Le Moulin Fayvon





Entretiens

Avec des acteurs du territoire, des habitants, des professionnels de l'aménagement, permettent d'aborder:

- les grands enjeux urbains
- les transformations du quartier vécues par les "anciens",
- la cohabitation des personnes et des usages,
- l'approche « bioclimatique »de l'urbanisme, biodiversité et îlots de chaleur,
- les innovations par et pour les habitants...



Discussion au centre culturel Houdremont /// Présentation des enjeux liés à l'eau pluviale aux Archives Nationales



Fresques de la ville, du climat, du quartier

Des ateliers peuvent être consacrés à la pratique de diverses fresques existantes (VIlle, Climat,...) qui pourront être contextualisées en fonction des lieux et des thématiques locales.

Des « fresques sensibles » peuvent également être réalisées pour matérialiser le vécu du quartier par les habitants.

Fresques du climat par des collégiens de Seine-Saint-Denis





Jeu de plateau

Le jeu de plateau est un support de la phase d'idéation.

À partir d'un fond de photo aérienne du quartier, il permet de spatialiser schématiquement les propositions d'aménagement, de manière collective en débattant et en testant diverses options.

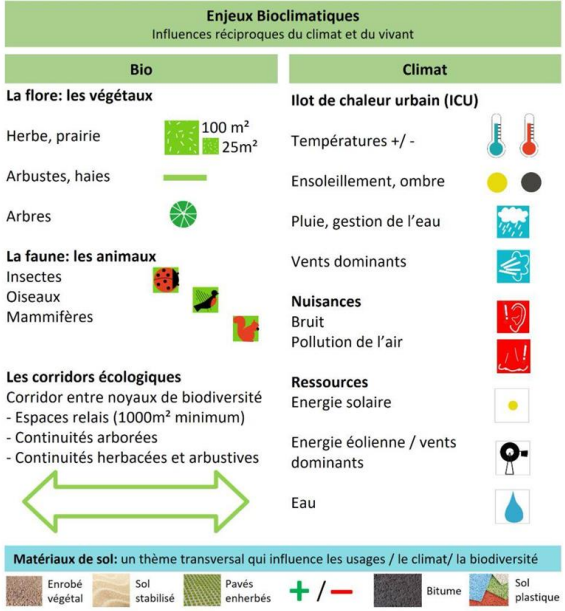
Des pictogrammes sont créés, en fonction de l'espace à aménager, et en lien avec les enjeux de cohabitation des usages et les enjeux, bioclimatiques.

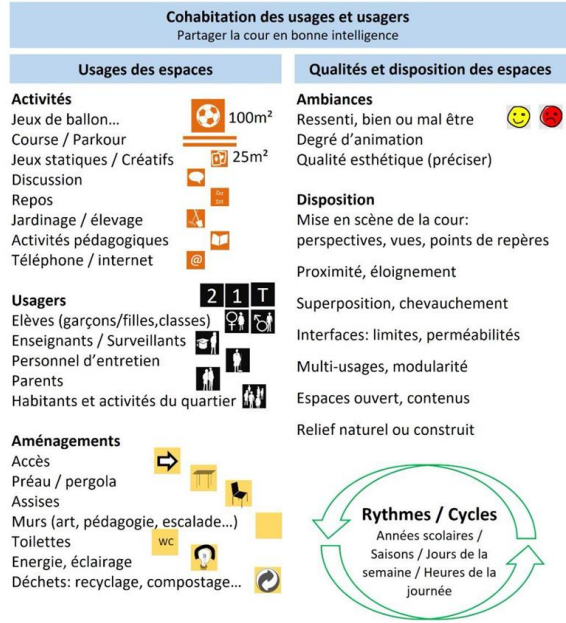
Les participants sont invités à créer leurs propres pictogrammes suivant leurs besoins.

En travaillant en équipe, les participants peuvent créer plusieurs schémas programmatiques qui pourront être modélisés dans Minetest.

Durant la phase de modélisation sur Minetest, qui est également une phase de création, le plan permet de discuter et de réajuster collectivement le projet.

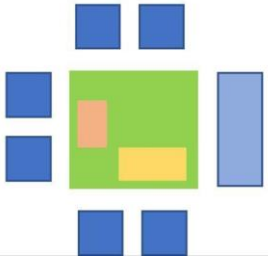






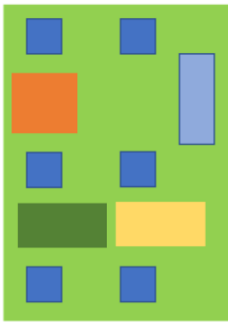
Habiter autour du parc





Habiter dans le parc





Imaginaires urbains

Les imaginaires urbains des habitants sont souvent méconnus par les acteurs des projets urbains.

Pour exprimer leurs attentes, ce qui les fait rêver, il est demandé aux habitants d'apporter et de commenter une ou deux images de lieux issus de mondes imaginaires qui les stimulent (livres, films, BD, mangas, images 3d, jeux vidéo…)

Avoir un aperçu et pouvoir discuter de ces imaginaires permet de confronter différentes visions, diverses aspirations, et nourrir l'inspiration des maîtres d'oeuvre.

Ces échanges visent aussi à engager les habitants dans une approche créative, inspirée par les fictions qu'ils affectionnent.

Les thèmes qui émergent de ce corpus d'images sont analysés et synthétisés. Ils constitueront, au même titre que les schémas programmatiques, des points d'appui pour la création et la modélisation des propositions dans Minetest.



Dans une ville verticale inquiétante et attirante à la fois,…

… trouver des lieux intimes et accueillants…



… pouvoir s'immerger dans une nature féerique…

… et surplomber la ville pour la contempler et s'en extraire…

Des imaginaires urbains de lycéens à La Courneuve





Mise en récit

La mise en récit consiste à assister les différentes équipes lors d'un atelier visant à :

- expliquer la genèse et les enjeux de leurs idées, les difficultés rencontrées, et la proposition résultante,

- à préparer les supports de présentation, diaporamas, textes, captures vidéo, visites virtuelles dans Minetest, impressions 3D…

Extraits de récits de lycéen.nes de La Courneuve

« Féminiser » le quartier

Créer un « écosystème culturel »

Un jardin culturel, artistique et écologique



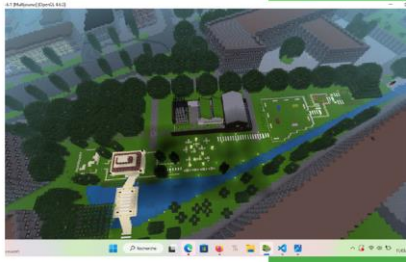
Réenchanter le quartier avec un « Parc féérique »



Un « parc des cultures » dans une « ville monde »

Concept

Grace à la diversité d'origine et de cultures que La Courneuve accueille, Le Parc des Cultures est un projet pour les courneviens et pour les personnes qui vont venir pour les J.O. 2024 de se sentir plus près de chez eux.



PROJET URBANITES NUMERIQUES

LA CITÉ DES FEMMES

Présenté par les 8 Mousquetaires

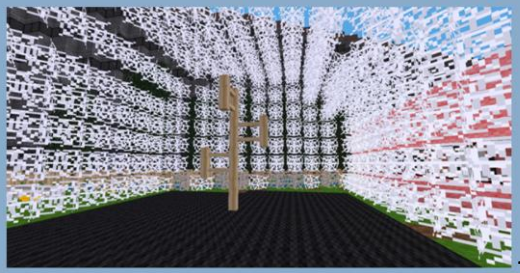
UNE CAFETTE



CINENETTE PLEIN AIR

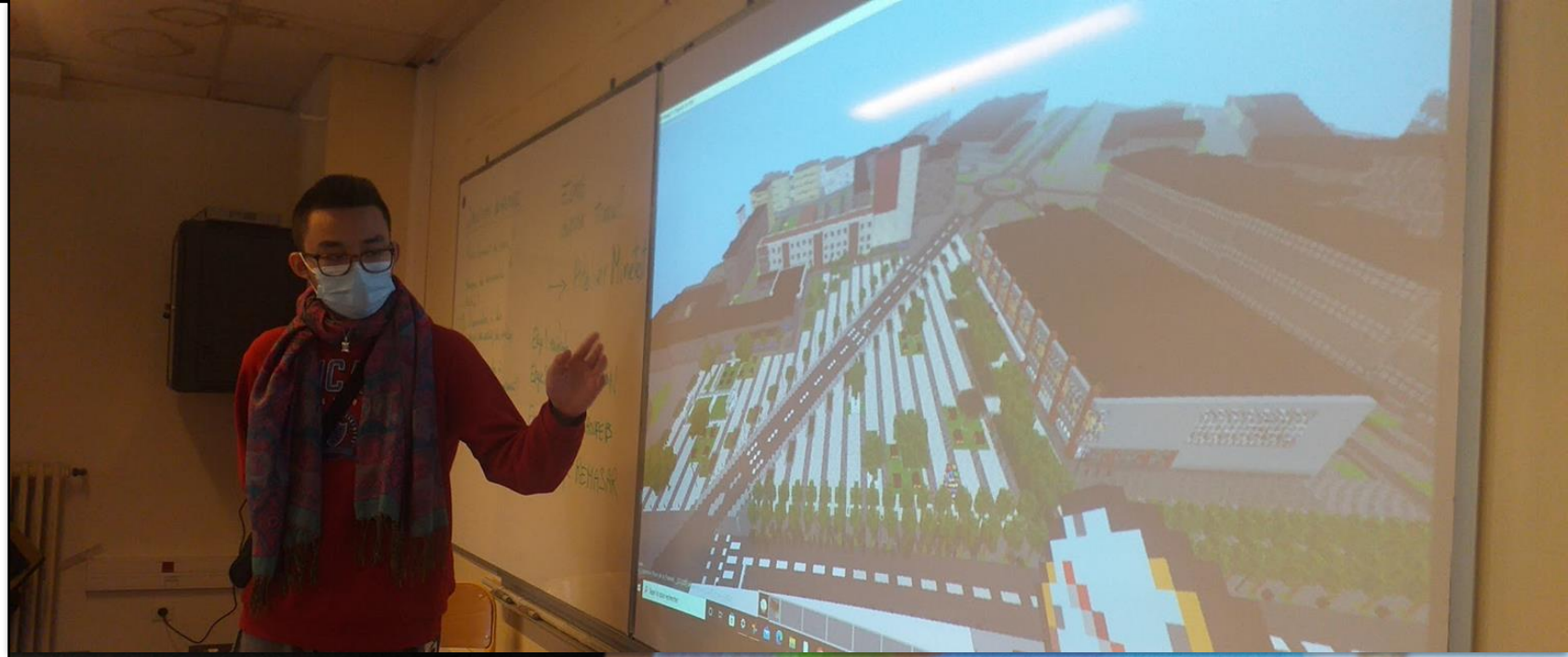


TERRAIN DE BASKETTES



Balade virtuelle

La maquette numérique élaborée dans Minetest permet de faire des visites virtuelles des propositions, soit en direct, soit sous forme de vidéos commentées.





Délibération

Les habitant et les acteurs du projet urbain, élus, MOE et MOA, experts, assistent à la présentation des différentes propositions et échangent avec leurs concepteurs.

A l'issue des présentations, un groupe référent fait émerger dans chaque proposition les idées qui pourront être transposées dans le projet opérationnel, en tenant compte des impératifs techniques et budgétaires.

Une restitution est faite soit à l'issue de la délibération, soit lors d'une réunion publique spécifique.





Exposition

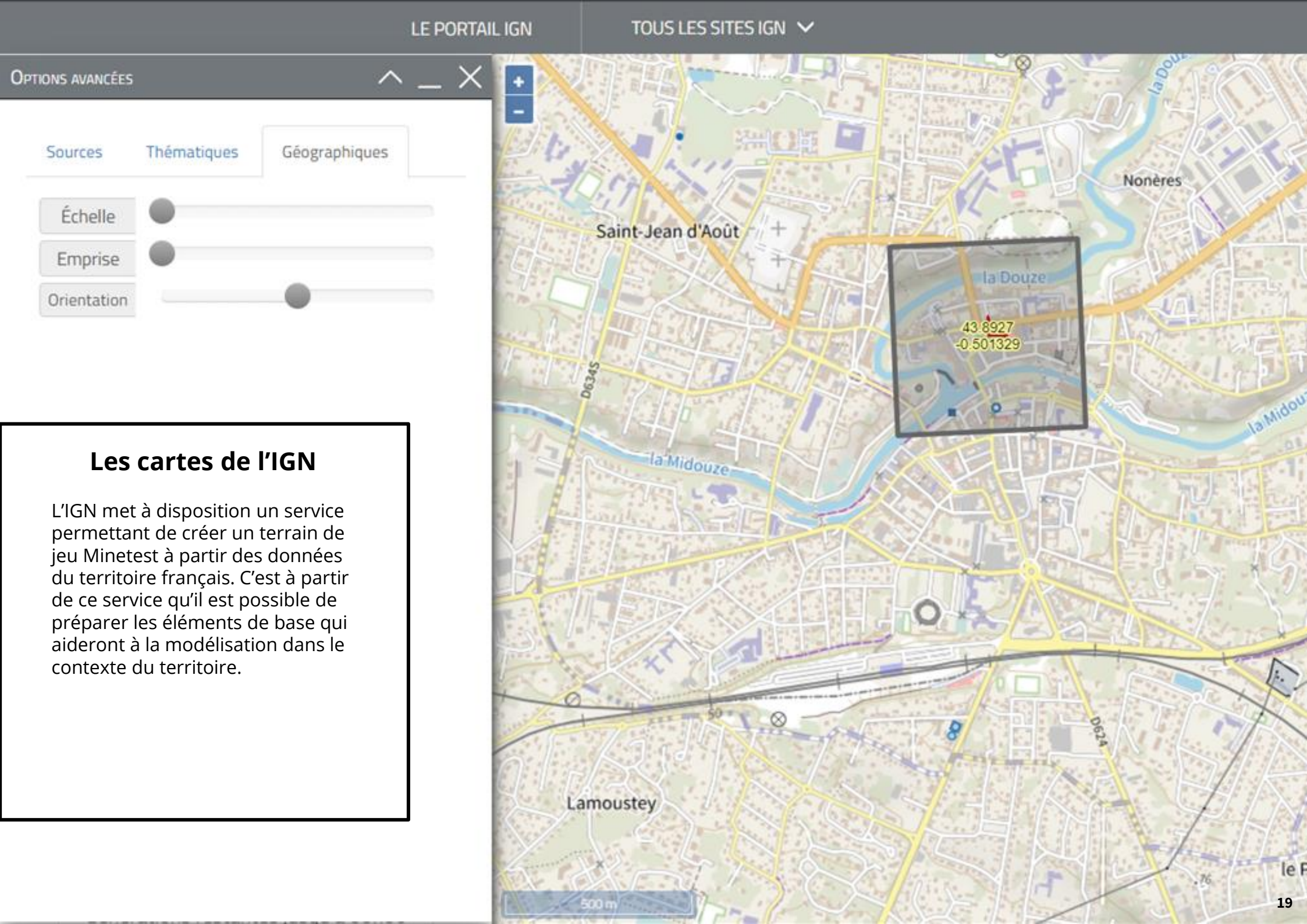
Des projections vidéo et des panneaux d’exposition peuvent être réalisés sous différents formats pour exposer le travail des habitants.

Lors de l’exposition, des « tables rondes » de discussion peuvent également être organisées.



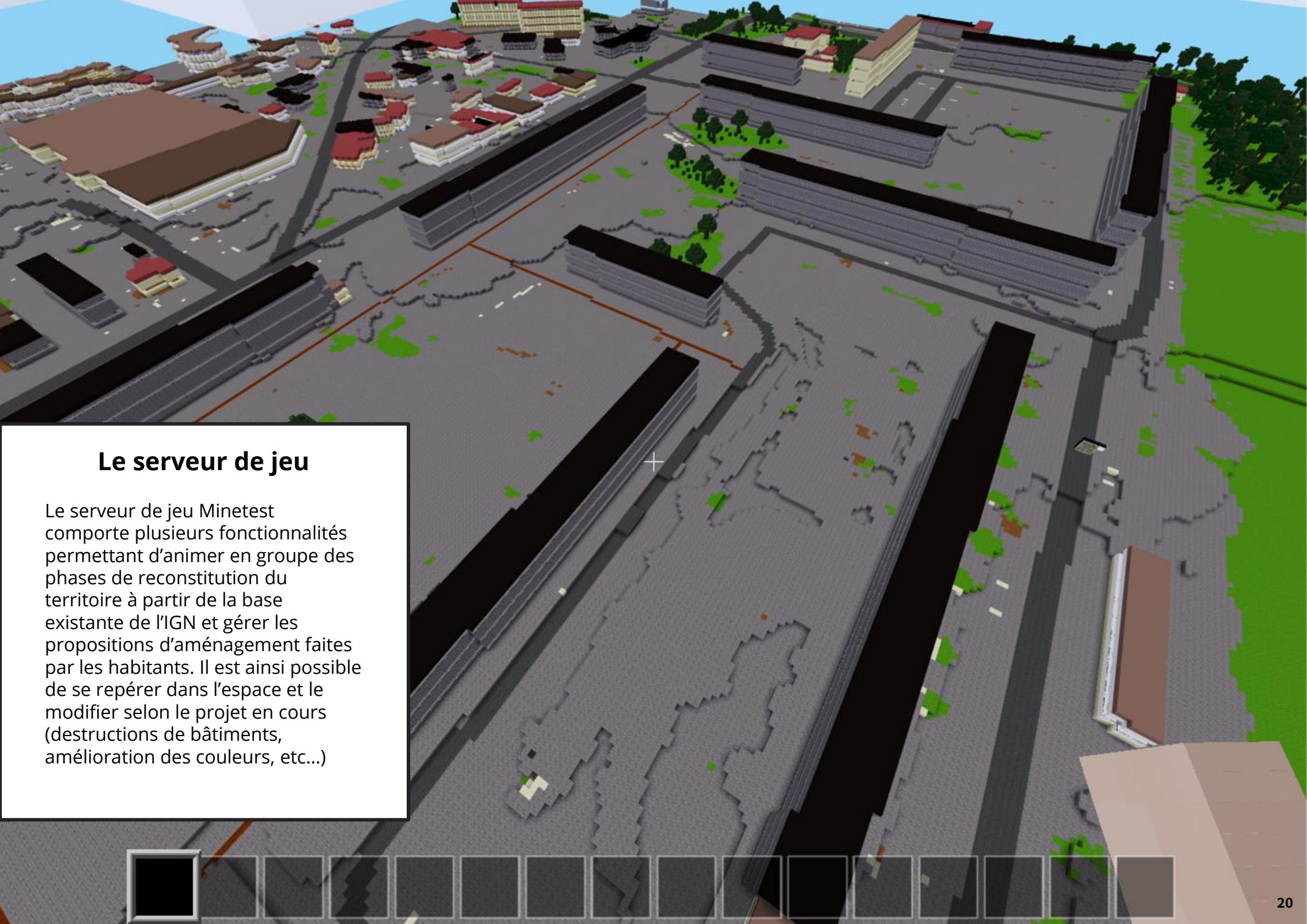


Le dispositif Minetest et IGN



Les cartes de l'IGN

L'IGN met à disposition un service permettant de créer un terrain de jeu Minetest à partir des données du territoire français. C'est à partir de ce service qu'il est possible de préparer les éléments de base qui aideront à la modélisation dans le contexte du territoire.



Le serveur de jeu

Le serveur de jeu Minetest comporte plusieurs fonctionnalités permettant d'animer en groupe des phases de reconstitution du territoire à partir de la base existante de l'IGN et gérer les propositions d'aménagement faites par les habitants. Il est ainsi possible de se repérer dans l'espace et le modifier selon le projet en cours (destructions de bâtiments, amélioration des couleurs, etc...)

Les forums de discussion

À travers des forums de discussion très connus par les joueurs de jeux vidéo à l'exemple de Discord, nous pouvons assurer un lien constant avec les habitants participants à la modélisation. Ils peuvent échanger à l'équipe du projet en complément des séances d'atelier et possiblement même poursuivre des séquences de modélisation collectives à distance.



La modélisation créative

Le fonctionnement très simple de Minetest (legos numériques), permet une grande liberté d'expression quant à la modélisation. Minecraft étant le jeu le plus joué au monde, le principe est très facilement assimilable par les jeunes habitants et c'est pour cela que des temps de modélisation créative sont indispensables en plus des autres activités afin les engager dans un processus de réflexion sur l'urbanité.

Contacts

Institut de Recherche et d'Innovation (IRI)
Riwad Salim
riwad.salim@centrepompidou.fr
+33 6 21 01 08 52

O'zone architectures
Christophe Lasserre
ozonesauvegarde@gmx.fr
+33 6 45 89 10 69