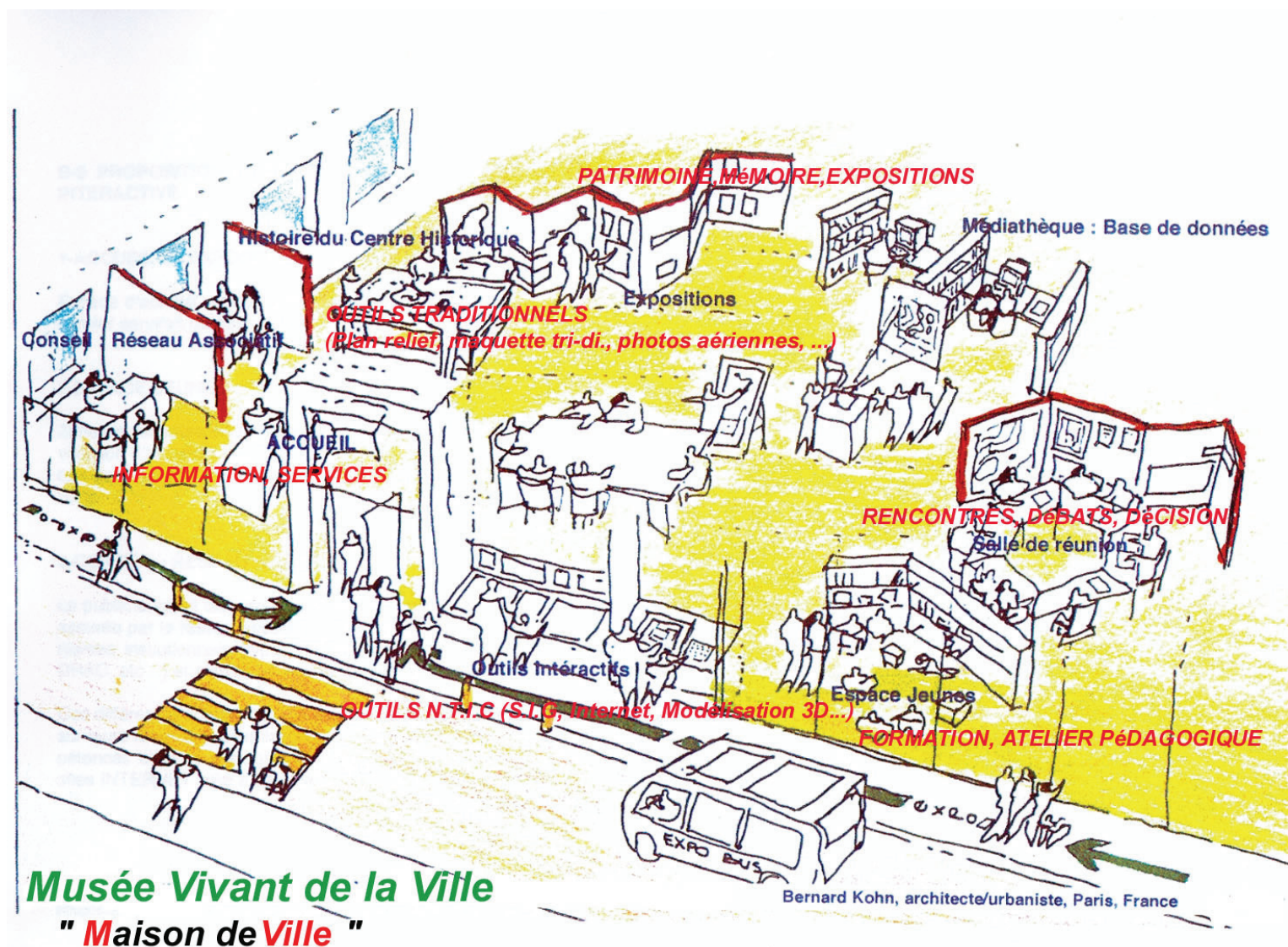


MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION
Direction de l'Architecture et du Patrimoine
CONTRAT DE RECHERCHE N° 99.3497.6303



Préambule : LES CONVENTIONS DE VILLE POUR L'ARCHITECTURE ET LE PATRIMOINE

Dans le cadre des conventions de ville, la Direction de l'Architecture et du Patrimoine (DAPa) met en place un partenariat entre certaines collectivités territoriales et le Ministère de la Culture et de la Communication.

Ces conventions ont pour objet d'établir 45du patrimoine, de l'architecture, de la diffusion, et du débat urbain.

La reconnaissance déclarée par madame la Ministre de la Culture du « rôle social et d'intérêt public de l'architecture » légitime l'effort de promotion de démarches et de pratiques de démocratie urbaine, de dialogue, de débat.

Car trop rarement, les citoyens peuvent s'identifier avec le développement de leur quartier, de leur ville, que ce développement soit social, économique, culturel, architectural...

C'est dans ce contexte que la DAPA a missionné Bernard KOHN, initiateur du projet « Musée Vivant de la Ville », et d'en développer la problématique.

RAPPEL DE L'OBJET DE L'ETUDE

« Le titulaire devra formuler des propositions en vue de la réalisation dans certaines communes « d'un musée vivant de la ville », à la fois lieu et réseau de culture urbaine en interface avec les autres activités de la ville, :

- définition du concept,*
- recensement d'expériences approchantes en France et à l'étranger,*
- décrire les contenus, et*
- définir les partenariats et les réseaux à susciter pour mener le projet. »*

Bernard KOHN, architecte
Directeur de Recherche

Eric LÊ KHANH, architecte
Associé de recherche

**MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA
COMMUNICATION - DAPA**
CONTRAT DE RECHERCHE N° 99.3497.6303
Suivi scientifique : M. Pierre Moulinier

INTRODUCTION

1- 1. LE PROBLÈME POSÉ

Pour un territoire donné, un district, une ville, un très large quartier, il n'existe pas en France et à l'étranger, d'expériences d'urbanisme et d'architecture qui aient intégré tous les partenaires dans une démarche à long terme de pratique de démocratie urbaine.

Certes, il y a des expériences ponctuelles.

Généralement, celles-ci ont été limitées à des situations conjoncturelles, lors d'un financement incitatif, d'un projet de recherche. Elles risquent d'être liées à une promesse électorale sans, par consensus, être reconduites d'un mandat à un autre.

Bien évidemment, cette situation engendre une perte de synergie, de dépenses non rentabilisées, laissant souvent, surtout avec les habitants qui ont été sollicités, un arrière goût de désenchantement dans les choix d'aménagement, d'urbanisme et d'architecture.

1- 2. LE CONCEPT DE DÉVELOPPEMENT DURABLE : « Prise de conscience du problème posé »

Bien avant 1980, quand a été forgé le terme de « développement durable », le concept même d'une étroite interrelation entre l'environnement construit et l'environnement a souvent accompagné certaines des grandes époques de l'architecture et de l'urbanisme sans que ce terme y soit associé.

La longue période d'industrialisation a engendré l'accroissement démesuré des villes, un déséquilibre entre l'homme, la société et l'environnement.

La mondialisation accentue ce déséquilibre. Ce n'est que depuis une vingtaine d'années que nous en prenons réellement conscience culminant en 1992 avec le Sommet de la Terre tenu à Rio de Janeiro.

C'est à cette occasion que fût défini l'objectif de développement durable :
« D'accroître le bien-être sans détruire l'environnement nature » et « de satisfaire les besoins du présent sans compromettre la possibilité pour les générations futures de satisfaire leurs propres besoins ».

Cette prise de conscience démontre que les Etats en étroite association avec les collectivités s'impliquent dans la gestion et le devenir de leur territoire, avec la participation active de tous les partenaires et habitants.

1- 3. LA PARTICIPATION DANS LA PRISE DE DÉCISION

L'amorce de la consultation d'habitants dans les problématiques d'éco-aménagement a été annonciateur de l'intérêt croissant que porte les habitants sur leur environnement. Ils ont pris conscience de l'importance entre le local et le global et de l'urgence de l'action à apporter face aux enjeux stigmatisés par une société *mondialisée*..

La plupart du temps, les habitants n'ont pas « prise sur », et ne peuvent pas influencer ou même infléchir, un processus de décisions qui leur échappe complètement, sauf au cours de rares occasions de communication.

Le débat sur le devenir de nos villes, et d'une meilleure civilisation urbaine, doit s'appuyer sur la connaissance, en relation avec des réalités physiques, des pratiques sociales et culturelles de tous les citoyens.

Cette connaissance implique une articulation et une synergie des partenaires du cadre bâti, et l'établissement d'un langage commun, et de « passerelles de savoir ». « Savoir, c'est pouvoir » et l'accès à une véritable démarche participative doit nécessairement passer par la connaissance de son environnement, *d'un mieux savoir, afin de mieux décider*.

Ces « passerelles de savoir » doivent s'appuyer sur des lieux accessibles à tous. Ces lieux seraient de véritables lieux de rencontres, de débats, de mémoire et de cultures urbaines. Ils auraient comme sens premier de fédérer dans un même espace différents acteurs et « possédants » de l'information.

1-4. L'EVOLUTION DANS LE TEMPS - VILLES ET PROJETS EN EVOLUTION

Les villes sont en perpétuelle évolution. Chaque ville doit disposer d'une véritable base de connaissance de son histoire, de son origine et de sa structure urbaine à travers le temps, des mécanismes de formation, d'évolution, de modification.

Nous intervenons à un moment donné, dans une histoire en perpétuel mouvement. C'est cette « histoire de la ville » qui nous permet de nous situer, d'en analyser le passé, d'en décrypter le présent pour mieux situer et inscrire l'intervention.

Un projet d'agglomération, un projet urbain, de quartier, existe dans la durée. Des conditions imprévisibles naîtront obligatoirement : d'ordre technique, socio-économique, politique, de modification de programme, conjonctures toujours imprévisibles, mais qui sont parties intégrantes de tout projet urbain.

On ne conteste que rarement ce [passage du témoin et cette continuité](#), d'un mandat électoral à un autre, de projets d'infrastructures, de services, de transports en commun. De même, il est crucial que soit aussi reconnu [l'intérêt public](#) de tous les grands projets urbains.

De nos jours, la complexité des mécanismes liés à la ville, et du cadre de vie, ne permet pas une bonne lisibilité d'accès à l'information et à la décision.

La forte interaction entre le global et le local, entre la mémoire et le projet, entre la diffusion et la décision nous impose un véritable [espace d'intelligence](#). Cette [espace d'intelligence](#) se nourrirait de volontés partagées, concernant :

- [LE PATRIMOINE, LA MÉMOIRE](#) des lieux et des gens qui y vivent,
- [L'INFORMATION, ET SERVICES](#) concernant leur cadre de vie
- [LA FORMATION](#) des citoyens leur permettant une meilleur intégration au quotidien de leur environnement
- [LES OUTILS](#) de concertations et de mutuelles compréhensions
- [LA RENCONTRE, LE DÉBAT ET LA DÉCISION](#) dans un choix de société.

Une telle pratique de **transversalités** implique de la part des intervenants, qu'ils soient institutionnels ou privés, un effort continu d'ouverture et de dialogue, l'acceptation du débat contradictoire.

Il n'est pas question de « chambouler » une pratique, mais grâce aux passerelles établies, de rabaisser les barrières qui actuellement protègent et permettent de maintenir des pouvoirs.

Vouloir partager des informations, c'est devenir conscient d'une forme de technocratisation de langages et de processus, une occultation des informations et des connaissances.

Ce problème ne concerne pas seulement les administrations, les services d'une ville et les citoyens, mais aussi les services d'une ville entre eux-mêmes.

Il est courant que les services techniques d'une municipalité ne sache pas ce que fait le service d'urbanisme.

Cette démarche, ce processus, est « rationnel », mais pas nécessairement rigide et doit permettre des allées-retours, des boucles, des réévaluations par étapes. Elle doit permettre l'ouverture et l'acceptation des remises en cause.

Pour étayer ce processus, il existe un vaste réservoir, bien documenté d'expériences, de pratiques, de savoirs faire et de processus et tout particulièrement, « **d'outils** » traditionnels et contemporains, en France et à l'étranger.

C'est un des objectifs de cette étude de faire connaître sous la forme de fiches d'études de cas ces expériences et pratiques.

L'urbanisme et l'architecture d'une ville devraient être le miroir de son projet de société, en reflétant ses aspirations à long terme, et son vécu de la vie quotidienne.

Le projet de Musée vivant de la ville, de « Maison de ville », est un projet de transversalités au niveau d'un large quartier, d'une commune, d'un district.

2- LE CONCEPT de « Maison de Ville »

Permettre à chacun de pouvoir appréhender sa ville son histoire et patrimoine, sa réalité quotidienne, imaginer son devenir, tels sont les objectifs du projet de « Maison de Ville », musée vivant de la ville.

Le projet s'inspire de l' « Outlook Tower » de Patrick Geddes, créé à Edinbourg au début du siècle, *lieu de mémoires, de rencontres, de formation, d'information, et de débat sur le quartier, la ville, le district.*¹

A l'échelle d'une entité territoriale : ville, agglomération, district, le projet prévoit de pouvoir faire connaître, de rendre accessible, et de mettre en relation, un maximum d'acteurs, d'organismes et de données : administratives, sociales et associatives, économiques et commerciales, urbanistiques et environnementales.

Aujourd'hui, les nouvelles technologies nous permettent d'associer au projet de la « Maison de Ville » un espace physique contenant plusieurs activités d'information, d'expositions et de formation, un équipement multimédia, un espace virtuel site web appelé « portail » d'accès à un ensemble d'activités référencées au sein d'un territoire.

Cette « Maison de Ville » se constitue de lieux et équipements « physiques » :

- lieux de rencontres, de débat, d'exposition, mais aussi où puissent se réunir les instances municipales de décision (centre culturel, forum, maison de quartier, maison de l'architecture etc..),
- de stockage et présentation d'information (centre de documentation, musée et écomusée, médiathèque, exposition de maquettes de ville, quartier et de ville ...),
- d'accueil et de formation des jeunes, de formateurs ou d'un public spécifique (CAUE, programmes de l'Education Nationale, etc)

¹ Voir fiche dans « Expériences approchantes en France et à l'étranger »

...mais aussi de lieux « virtuels » de communication:

- (site« portail » internet : délimitation des intervenants à l'intérieur d'un territoire , utilisation de SIG: systèmes d'information géographique, CAO, DAO etc...).
- presse,
- télévision et radio locale.

La « Maison de Ville » a pour vocation de fédérer ces lieux, d'en être la « tête de réseaux ».

Une telle mise en réseau des intervenants et des ressources d'une commune n'implique en aucun cas que ces dispositifs se substituent aux acteurs actuels.

Ceux-ci gardent totalement leur autonomie et domaines de compétences et décident eux-mêmes de l'information qu'ils souhaitent rendre disponible.

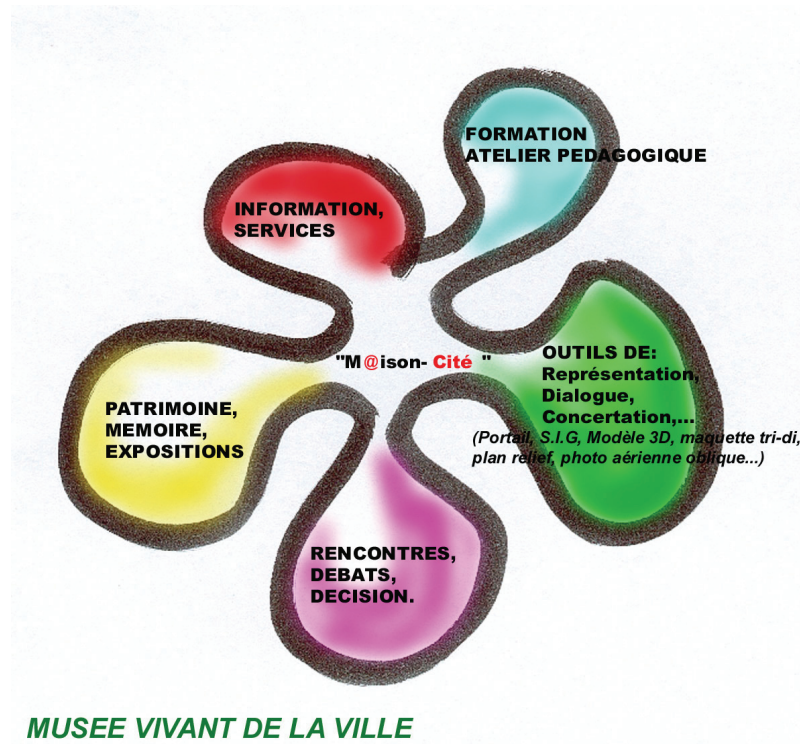
Ils peuvent tout évidemment s'abstraire de participer au portail internet..

Mais il est évident que l'existence d'un site « portail » qui regroupe la majorité des acteurs locaux a un effet incitatif et d'entraînement qui ne peut être que difficilement ignoré par ceux qui hésiteraient d'y être présent.

Il est impératif de rappeler que la réalisation d'un tel projet passe par la conscientisation d'une demande sociale, induisant de par elle-même une **volonté de partage** de tous les acteurs (et en particulier des décideurs) du cadre-bâti, « cadre de vie ».

THÉMATIQUES DE LA « **Maison de **V**ille » :**

- **LE PATRIMOINE, LA MÉMOIRE, L'EXPOSITION** des lieux et des gens qui y vivent,
- **L'INFORMATION, ET SERVICES** concernant leur cadre de vie
- **LA FORMATION** des citoyens leur permettant une meilleur intégration au quotidien de leur environnement à travers des **ATELIERS PÉDAGOGIQUES**,
- **LES OUTILS** de concertations et de mutuelles compréhensions
- **LA RENCONTRE, LE DÉBAT ET LA DÉCISION**, fondement d'une démarche démocratique.



3-FORMALISATION DU CONCEPT « Maison de Ville »

3-1.UN PRÉALABLE : LA VOLONTÉ D'ÉTABLIR DES LANGAGES COMMUNS SANS LESQUELS IL NE PEUT EXISTER NI DIALOGUES, NI DÉBATS.

Cette volonté première doit être à l'initiative de la **collectivité concernée (commune, district, ou communauté de communes)**.

Il est évident que sans la volonté des **élus**, sans leur connaissance des énergies locales, et des projets existants susceptible d'enrichir la démarche, le projet « **Maison de Ville** » ne peut aboutir.

La **volonté des acteurs**, dans le cadre des conventions de villes, et plus précisément dans celui de la « **Maison de Ville** », doit se traduire par un « comité de pilotage », ou « groupe de réflexion », peu importe l'appellation de l'entité créée.

Cette entité, dès sa création doit solliciter et intégrer tous les acteurs impliqués dans le cadre de l'environnement urbain, architectural et paysager.

La **commune**, en montrant l'exemple, organiserait ses services d'une manière transversale, où services techniques, service urbanisme et élus cohabiteraient.

Nous aurons, outre les acteurs décisionnaires, les services déconcentrés de l'Etat(ABF, MH, DIREN, DRIRE, DRAF, DDASS,...), les réseaux associatifs publics (CAUE, Agence de l'Eau, FDHR, Chambre de Commerce et d'Industrie, etc...), les réseaux associatifs de la société civile, les professionnels de l'aménagement et du développement local (urbaniste, architecte, paysagiste, sociologue, économiste, géographe, juriste, ANPE locale, etc...), et éventuellement les entreprises para-publics (Caisses des Dépôts et Consignations, SNCF, EDF, La Poste,etc..).

Nous insisterons principalement par ce **préalable**, qui consiste à lister les différentes énergies susceptibles de s'impliquer concrètement dans un **projet « citoyen »**. Ce mot, chargé de sens, se doit d'être traduit par des **actes, des signes**. L'action proprement dite, celle qui suit la « réflexion », est concomitante de ce que chaque acteur est prêt à **partager**.

Le partage se fait non seulement au niveau **des moyens**, mais aussi **des connaissances, des disponibilités**.

Le partage au niveau **des moyens** : L' élan d'une telle initiative ne peut se faire sans que les principaux acteurs n'investissent dans la pérennité du projet. Il est souhaitable de lui donner rapidement une autonomie d'existence. **Cette autonomie doit se traduire par une ligne budgétaire cohérente pluriannuelle de la DAPA et de la collectivité**. Elle concerne la réalisation du projet mais aussi de sa **gestion** et de **l'actualisation de son contenu**.

Le partage au niveau **des connaissances** : Longuement abordé dans les chapitres précédents, il est indispensable que l'information donnée puisse se nourrir d'une mise à disposition aux citoyens des différentes bases de données existantes. Ce partage de connaissances, ce partage de pouvoir, la lisibilité qu'elle implique peut se formaliser, dans un premier temps d'une mise en réseau. A l'instar du portail de Parthenay, différents services et administrations mettraient à disposition sur leur site certaines informations, avec la possibilité d'en discriminer le contenu.

Le partage au niveau **des disponibilités** : La disponibilité induit **une mise « au service d'autrui »**. Elle sous-tend un don de soi, de ce que l'on est, de ce quoi l'on aspire, dans un projet de société. Cette adhésion se doit être altruiste, tournée vers l'échange. Un projet « citoyen » implique l'individu d'une manière bilatérale. Il lui permet de recevoir, mais aussi, de donner. Le don de soi, en terme de disponibilité, permettrait une rencontre de gens de catégorie socio-professionnelle différente.

La mise en place **d'une « banque du temps »**, à l'instar des expériences trans-alpines donnerait à la « **Maison de Ville** » un objet social permettant de tisser de nouvelles pratiques en dehors de problématiques purement urbaines.

Les « Banques du temps » italiennes sont des lieux de solidarité et d'égalité entre personnes de tous âges, de toutes les classes sociales, et de toutes les professions qui mettent en commun leur besoin en temps. L'unité d'échange est l'heure qui prend une dimension concrète d'action destinée à augmenter le bien être des personnes.

C'est un système basé sur le troc.

Les instruments opérationnels sont : un livret de chèques, un compte personnel (temps donné et temps reçu), le cadre des dépôts subdivisé en temps offert et temps demandé, l'état civil des membres avec leurs coordonnées.

Les différentes expériences de banques du temps présentent toutes les mêmes objectifs :

-améliorer la gestion de son temps, construire les réseaux d'aide mutuelle, reconstruire les réseaux de bon voisinage, améliorer la qualité de la vie des personnes qui participent à cette innovation sociale.

(Expériences à Sant'Arcangelo, Rome, Vercelli, Pérouse, Bologne...cf. Rapport « Le temps et la Ville : Atlas des projets relatifs aux temps de la Ville » par Sandra BONFIGLIO – 1997)

De nouvelles pratiques sociales à travers la mise en place de passerelles de savoirs...

L'appellation « Musée Vivant de la Ville », se légitime car « exposant », laboratoire d'une nouvelle pratique de vie de quartier ayant un impact sur le cadre urbain, sur le cadre de vie.

3-2. UNE PREMIÈRE ÉTAPE : DÉFINITION DES LANGAGES COMMUNS

Définir et nourrir le « contenu » : la « Maison de Ville », dans ses dimensions patrimoniale, informative, pédagogique doit « mettre à plat » les différents vocables utilisés par les différents acteurs, et leur donner le même contenu, le même sens. Afin qu'il n'y ait pas de quiproquos, de déceptions et d'erreurs, ce soucis de définition sera éprouvé dans la réelle volonté de tous les acteurs à communiquer, à échanger leur doutes, leurs limites. Ces langages communs, « sémantisés » par toutes les parties concernées se traduiront pas la mise en place d'outils. Ces outils, vecteurs pédagogiques, permettront d'émettre selon les typologies d'interlocuteurs concernés. Ils doivent rendre explicite les notions de transversalité, d'interaction global/local, de démocratie urbaine.

3-3.DEUXIÈME ÉTAPE : CERNER LE TERRITOIRE DE LA « Maison de Ville »

Au départ l'intervention peut concerner un grand projet de centre ville, un projet de quartier, une commune, un district ou une communauté de communes.

Il faut pouvoir délimiter un espace, un cadre d'intervention pour lequel on puisse expérimenter une démarche de communication active.

Y figurerait :

- un regard sur le passé,
- le projet actuel dans sa globalité : intentions, concepts, démarche, programme.
- Et sa projection dans le futur, par étapes,
- Les intervenants publics, privés, associatifs

Avec lequel on associe un cahier journal de bord d'aménagement, mémoire vivante de la démarche, accessible aussi sur le site portail d'internet.

La notion de territoire est importante, connaître le « bassin de vie » concerné par le projet, en identifier les problématiques pas seulement culturelles mais aussi sociétales permet d'inscrire certaines problématiques dans la quotidienneté.

Les limites « institutionnelles » ne correspondent pas forcément à une pratique de vie. En milieu rural, il est fréquent qu'un pétitionnaire vive dans un [district](#), travaille dans la [communauté de communes](#) limitrophe du district, et ait ses loisirs dans la [communauté de ville](#) distante de quelques dizaines de kilomètres.

3-4.TROISIÈME ÉTAPE : AVEC CE TERRITOIRE, FONDER UNE BASE DOCUMENTAIRE – UN ATLAS URBAIN – UN MUSÉE VIVANT.

BASE DOCUMENTAIRE

La prise en compte des phénomènes nécessite l'apprentissage et l'utilisation de langages, de méthodologies et des outils communs de communication, de visualisation, de concertation.

La forte interaction entre le global et le local, entre la mémoire et le projet, entre la diffusion et la décision nous impose un véritable espace d'intelligence et la mise en place de « passerelles de savoir », une base documentaire multimédias.

Cette base documentaire est constituée de ce qui est significatif sur l'évolution de la ville intégrant la tenue d'un atlas urbain, de base de données, des documents, plans, et maquettes des projets du passé et ceux qui sont actuellement en discussion.

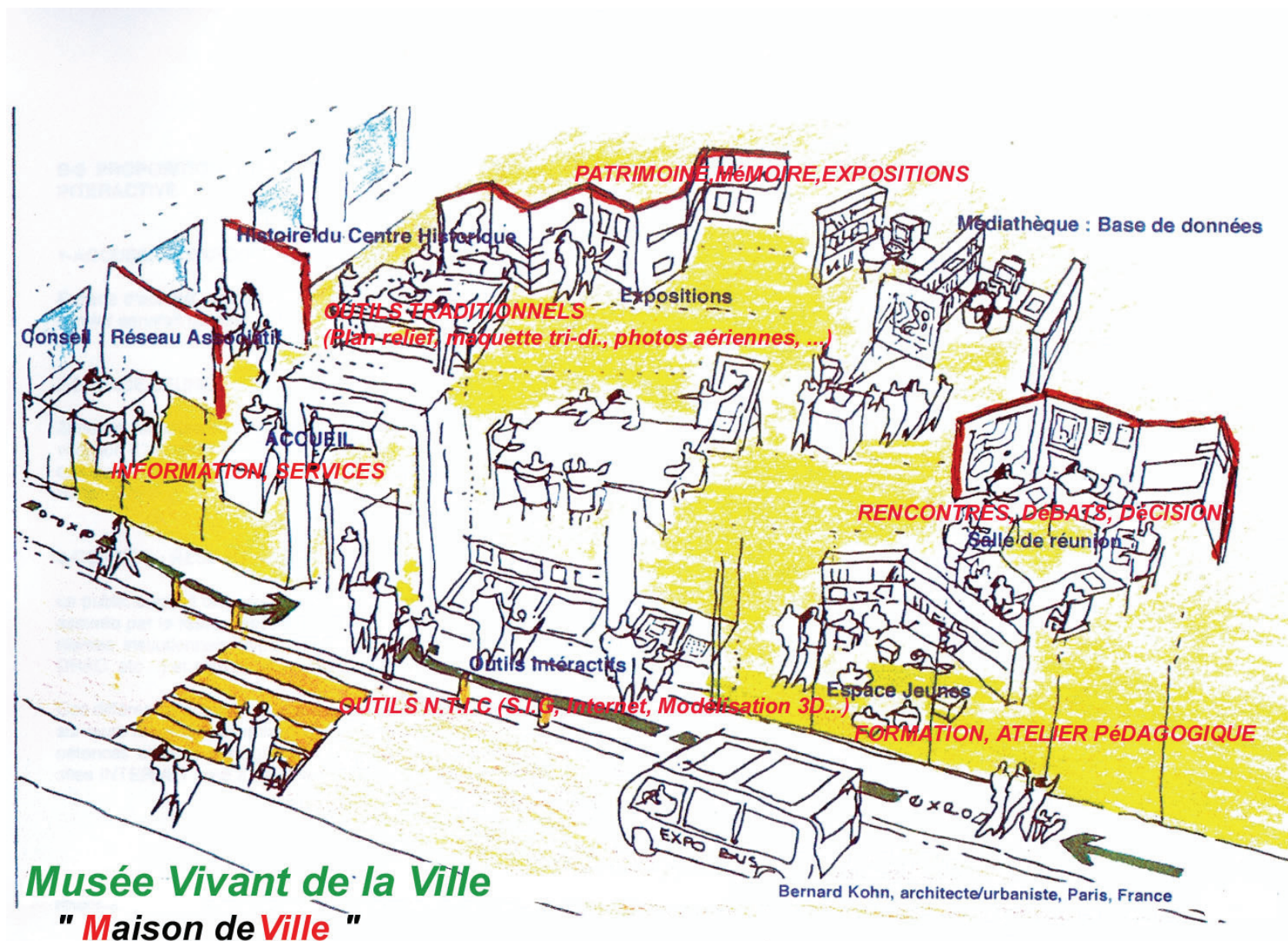
Tous ces documents doivent pouvoir évoluer dans le temps, en fonction de l'accumulation des savoirs, et de l'évolution des projets.

3-5. QUATRIÈME ÉTAPE : A L'INTÉRIEUR DE CE TERRITOIRE, CRÉATION D'UN LIEU « Maison de Ville » PERMETTANT D'INTÉGRER LES DIFFÉRENTES COMPOSANTES RETENUES.

Lieu fédérateur, la « Maison de Ville » est nécessairement un lieu physique. Qu'importe sa dimension. Il est important qu'il y ait rencontre, « face to face ». Dans un monde où la virtualité est de mise, où les notions de distance et de temps ne sont plus ressenties et vécues de la même manière, il est important retrouver un « biorythme » de convivialité.

La « Maison de Ville » se veut de ce fait un projet à géométrie variable. Elle peut dans un premier temps se suffire dans un espace de 500 m². Puis, en affinant le concept dans l'expérimentation, à travers les « feed-back » des différents intervenants, la « Maison de Ville » peut s'agrandir, ou bien migrer dans un bâtiment répondant plus précisément aux attentes des usagers.

ÉLÉMENTS DE PROGRAMME DE LA « Maison de Ville » : description des différents espaces



ÉLÉMENTS DE PROGRAMME DE LA « Maison de Ville » : description des différents espaces

ACCUEIL, INFORMATION ET SERVICES

Espace d'accueil, d'orientation du public. Il servirait de conseil au citoyen dans ses démarches administratives, emplois, aide à la collaboration avec d'autres services. Ce lieu serait en relation directe avec les salles d'expositions.

PATRIMOINE, MÉMOIRE, EXPOSITIONS

Dédié à l'histoire du territoire, de son origine à nos jours, l'espace sensibilisera le citoyen sur les enjeux des mutations d'une région, confrontées entre son histoire, son passé culturel, et son devenir. Nous verrons l'impact des politiques publiques, qu'elles soient nationale ou européenne sur l'environnement. L'interaction entre le global et le local serait explicité « de visu ». Nous aurons une concrète exposition des résultantes sur le terrain des fonds structurels européens (type *Fonds social européen* (FSE), *Fonds européen d'orientation et de garanties agricoles* (FEOGA) et *fonds européen de développement régional* (FEDER)) ou bien nationaux (zonage DATAR « zone d'aménagement du territoire », contrat de plan Etat-Régions.). Les politiques publiques doivent s'inscrire dans une politique d'aménagement en tenant compte de la mémoire des lieux et des gens qui y vivent.

FORMATION, ATELIER PÉDAGOGIQUE

La vocation de la « Maison de Ville » est aussi la transmission. Il est important qu'elle soit un lieu privilégié d'éducation et de sensibilisation à l'urbain et l'urbanité. Cette sensibilisation se décline à différents niveaux, et pour différents publics. La ville, c'est :

- son environnement physique, de pleins et de vides, d'accumulations, de ressentis.
- C'est aussi son fonctionnement, sa gestion, les gens qui y vivent et/ou qui la font vivre
- Son offre de services et / ou sa déficience en offre de services.

Pour ces qualificatifs, il est nécessaire, dans une approche démocratique de partage, de former le citoyen (et les jeunes) à mesurer les décisions qu'ils prendront dans une démarche participative.

C'est ainsi qu'il serait possible de mettre en place ce que nous avons précédemment cité c'est à dire « une banque du temps », où, outre les animateurs de la « Maison de Ville », nous pourrions avoir des espaces d'échanges de formation entre citoyen.

Chacun mettrait à disposition de la collectivité, selon ses compétences, une à deux heures par mois de son temps. Chaque citoyen disposerait d'un capital-temps qu'il utiliserait selon ses besoins du moment.

Le réseau associatif aurait un rôle actif. La transversalité se doit d'apparaître dans l'approche pédagogique. Il serait souhaitable de trouver ponctuellement des représentants des différentes administrations et services, d'organismes institutionnels et para-publics. Ils animeraient des ateliers thématiques (écologie urbaine, mobilier urbain, politique des déchets, PDU, finances locales, Nouvelles technologies de l'information et des communications, etc...).

Tourné vers des publics de jeunes et de moins jeunes, l'espace de formation se veut, avant d'être un vecteur d'intégration, un vecteur de compréhension mutuel.

RENCONTRES, DÉBATS, DÉCISIONS

En tenant compte du **préalable** défini précédemment, il est important, pour qu'il y ait transparence et clairvoyance que toutes les orientations concernant les projets d'importances soient débattues et validées par tous les acteurs. La décision n'est pas une finalité. De confronter différents points de vue, de faire assumer aux gens, à travers leur choix, des actes irréversibles permet une prise de conscience d'enjeux jusqu'alors occultés.

Cette prise de conscience, cette « valeur ajoutée d'intelligence » nourrit la réflexion, et donc la décision.

Un **tableau de bord d'aménagement** doit être tenu et mis à jour. Il doit être validé lors de séance plénière avec les habitants des opérations concernées, tous les trois ou six mois, l'échéance devant être définie selon l'importance du / des projets.

PROPOSITIONS SUR LA NATURE DES OUTILS ET DES LIEUX DE COMMUNICATION

Les documents de présentation des projets d'urbanisme ainsi que des larges projets urbains, (ceux qui illustrent un schéma directeur, un plan de transport...), sont très souvent difficilement compréhensibles.

Dans le passé, les axonométries des villes, comme l'utilisation de plans-reliefs, étaient largement répandues. Ces superbes dessins et maquettes représentaient toute la ville insérée dans son environnement naturel, champs, collines, bords de rivière.

Le tissu urbain, les rues, les places et espaces publics, les monuments significatifs, étaient fidèlement dessinés, permettant pour le non-initié, voir l'étranger de bien « lire » et **comprendre** la ville.

Si nous comparons ces axonométries avec les plans qui, aujourd'hui, sont généralement diffusés, on comprend bien la perte d'information et de connaissance que cette pratique a engendrée.



Il existe bien évidemment des exceptions. Ce n'est pas un hasard si certains des meilleurs guides de tourisme ont adopté ce mode de représentation.

Mais d'une manière générale, trop rarement nos grands projets d'urbanisme et d'architecture resituent les propositions dans de telles axonométries ou maquettes.

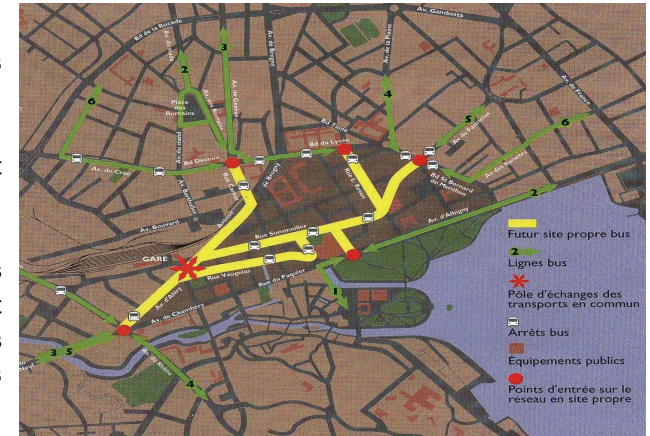
Si l'on prend l'exemple de quelques documents, dirigés vers le public, de projets d'urbanisme et d'architecture, force de constater que ces plans se comparent difficilement avec l'axonométrie d'il y a quelques siècles. Celle-ci était plus intelligible, surtout auprès d'un public élargie, que certains des documents récents qui sont trop consciemment simplifiés pour permettre une rapide compréhension.

Utilisant comme support de nouvelles axonométries d'un centre ville, et des zooms sur certains quartiers, il serait possible de superposer des informations : plan de circulation, parkings existants et futurs, pistes cyclables, espaces piétons, nouveaux équipements..., et ainsi enrichir la vision des habitants de leur ville.

Les différents modes de représentation.

Lors de la présentation d'un projet, où les concepteurs exposent plans, coupes, perspectives, maquettes et plaquettes expliquant les concepts d'un projet, il devient évident que certains de ces « langages » communiquent les intentions plus aisément que d'autres.

En général, et dans cet ordre, le public, qu'il soit constitué d'élus, de techniciens, voir de professionnels, se focalise en premier sur la maquette, puis regarde les perspectives, lit rapidement la présentation écrite, « regarde » les plans et en dernier les coupes....., tout en attendant la présentation orale, le « discours !! » de l'urbaniste, de l'architecte.



C'est en faisant appel à d'autres formes de présentation que l'on peut mieux faire comprendre les **intentions et le sens** d'un projet, et faire évoluer les programmes en travaillant avec tous les intervenants d'un projet.

En direction de qui, avec quel contenu, et en utilisant quel langage de communication peut-on faire connaître les concepts, les idées clefs, les fils directeurs des projets urbains ?

Si l'objectif que nous nous fixons est bien de **communiquer et de dialoguer**, et pas uniquement d'informer cette interrogation pose une série de réflexions spécifiques.

En direction de quel public sont dirigés les documents de présentation d'un projet ?

- les élus et les techniciens,
- les administrations,
- les habitants et notamment les riverains,
- une attention particulière vers les enseignants des différents niveaux,
- bien évidemment les enfants,
- les maîtres d'ouvrages et les investisseurs publics et privés.

Par rapport à ces publics différents, il est souvent impossible, ni généralement souhaitable d'élaborer des documents spécifiques, car le temps et les financements des études (aussi bien pour les services municipaux que pour les consultants extérieurs) ne le permettent pas.

Quel langage utiliser ?

Le langage technique est souvent totalement hermétique, même pour les « initiés ». Lire un POS est tâche ardue et ne donne aucune idée réelle d'un projet de ville. Un projet de quartier présente aussi un effort considérable de déchiffrement, de décodage, tout comme un projet d'architecture.

Il est impératif d'utiliser une multitude de langages : l'écriture, les diagrammes et schémas, les représentations en trois dimensions dessinées à la main ou en CAO, les maquettes.



Quel doit être le contenu de ces communications ?

Elles doivent exprimer des concepts, des idées, des objectifs, mais aussi des données sur la **nature** des espaces publics, des volumes du bâti, du patrimoine, de la mixité des activités, des infrastructures, ainsi que les relations entre le projet le site, paysage et les espaces publics, du patrimoine, de la mixité d'activités....

L'on peut communiquer les **concepts** de planification, de la structure d'une ville, d'aménagement, et d'architecture, à l'aide d'un **diagramme, d'un dessin ou d'un schéma graphique accompagné de mots-clefs**, qui en forme abrégée exprime et illustre extraordinairement bien et sans ambiguïtés des propos, qui sont plus explicites que des pages de texte.

Mais l'on doit aussi pouvoir superposer ou juxtaposer ces informations sur une image de la ville, où sont représentés tous les repères urbains avec lesquels le public s'identifie.

Techniques de représentation et présentation des projets

Ce sont des **documents - outils de travail**, de simulation, d'échange.

Les représentations doivent être largement annotées par des commentaires succincts **localisés à l'endroit même où ils s'appliquent** (et pas dans un texte détaché, ou même en marge du plan ou d'une maquette avec des renvois difficiles à localiser) facilite la compréhension.

Il est possible d'accompagner les plans de synthèse par des zooms, c'est-à-dire des extraits, que l'on accompagne de recommandations écrites, ce qui permet de détailler des aménagements ou des recommandations lieu par lieu.

Cette pratique de juxtaposer **les langages de représentation et d'explication**, est plus utilisée dans le monde anglo-saxon pour qui l'objectif est majoritairement de **dialoguer** et permet de mieux expliciter un raisonnement, et de partager le projet avec un groupe élargi.

Les projets peuvent être présentés avec un état « avant » et un état « après », de préférence en une série d'étapes, de phases, permettant d'illustrer, de décrire, et de chiffrer les évolutions et les transformations envisageables dans le temps.



Cette démarche permet d'éviter de proposer, pour les partenaires les habitants et surtout les riverains, un « tout ou rien » qui pourrait apparaître bouleversant si présenté en une seule étape.

En France, pour des raisons historiques et culturelles, nous avons gardé l'habitude de faire des « beaux » documents, de « belles » maquettes de présentation que nous ne souhaitons pas « défigurer » par des annotations.

Maquettes de Ville, maquettes de projets en cours.

Les plans-reliefs, maquettes de territoire, maquettes de ville, ont été très répandus de l'antiquité jusqu'à nos jours. Ces représentations en 3D, que nous n'utilisons que trop rarement, sont d'irremplaçables outils de travail.

Afin qu'elles soient de nature à engendrer un passionnant échange d'idées, les maquettes ne doivent pas être uniquement des maquettes dites de **présentation** mais des maquettes de **travail**, avec des éléments que l'on peut permuter, insérer, ce qui permet de rapidement simuler toute une panoplie de variantes, d'illustrer l'expansion possible de la ville ou d'un projet.

Créer un lieu spécifique d'analyse et de décisions sur les projets et les études urbaines.

La très belle maquette de la ville d'Annecy est « logée » dans une étroite pièce au dernier étage de la Mairie ce qui ne permet absolument pas son utilisation par un large groupe d'élus, de techniciens, d'habitants.

Cette maquette devrait être au centre de la salle du conseil municipal, où dans un **lieu spécifique**, entourée de photos aériennes en oblique et d'autres documents de connaissance de la ville.

La localisation des maquettes et les études des projets en cours dans **le même lieu** que la grande maquette (et non présentées séparément comme c'est généralement le cas), doit permettre une meilleure compréhension des projets.

C'est en juxtaposant aisément ces maquettes plans, en les resituant par rapport à la ville dans son ensemble, que l'on peut mieux comprendre leurs interfaces, leurs similarités, mais aussi leurs contradictions, d'échelle, de traitement, voir même d'intention.



Site « portail » internet.

Le **site-portail** est un « outil » contemporain de communication **totale**
ment incontournable.

Le site du district de Parthenay est un des meilleurs exemples en France.

Cet **espace virtuel** associe et donne accès à l'ensemble des acteurs et des activités référencées au sein d'un territoire. Il regroupe toute les forces vives, les différents services municipaux, de l'Etat, le monde associatif, les partenaires économiques, les professionnels et artisans.

Ce dispositif de mise en réseau ne se substitue pas aux acteurs qui bien évidemment gardent leur autonomie et domaines de compétences, et décident eux-mêmes de l'information qu'ils souhaitent partager.

Ils peuvent, s'ils le souhaitent, s'abstraire de participer à une telle structure d'information et de mise en réseau, mais il est évident que l'existence du **site-portail** a obligatoirement un effet d'incitation et d'entraînement.

L'absence d'un important acteur serait tout évidemment nuisible autant pour son propre développement que pour la communauté élargie.



4- PROPOSITIONS : PARTENARIAT ET RESEAUX

La « **Maison de Ville** », « *lieu de rencontres et de réseaux de cultures urbaines* » est un projet expérimental. Capteur de beaucoup d'énergies, elle s'inscrit dans une logique de « laboratoire urbain », où chaque intervenant s'implique et s'investit d'une manière contextuelle. Elle doit clairement se définir des objectifs.

RAPPEL DES OBJECTIFS :

- **Faire la place de l'architecture, de l'urbanisme et du paysage dans les médias, la cité et la culture.**
- **Réaffirmer une évidence : l'architecture et surtout l'urbanisme et le paysage comme projet de société.**
- **Alimenter le débat dans le grand public** sur le projet culturel qu'est l'architecture et l'environnement urbain.
- **Présenter l'information de façon complète et neutre (objective) dans le but de faciliter le débat constructif.**
- **Rendre la citoyenneté et la participation sociale et démocratique des habitants autour** de projets concernant leur cadre de vie, avec des outils compréhensibles par tous
- Et enfin, grâce à **son côté expérimental**, produire et diffuser une « lettre d'information-réponse » (**site-portal interactif et partagé**) afin d'établir des échanges entre les partenaires ainsi qu'avec des expériences similaires en France et à l'étranger, (feed-back).

Les conventions de villes :

- état - régions,
- régions - départements,
- départements - pays,
- pays - communauté de communes,
- communautés de communes – villes,
- villes – citoyens.

constituent à ce titre des occasions de mettre en pratique un discours trop souvent entendu et rarement formalisé.

Il est impératif de définir « une masse critique », un nombre défini d'acteurs en deçà duquel le projet ne pourrait être viable :

Le partenariat doit mettre en relation, outre les acteurs décisionnaires, les services déconcentrés de l'Etat (SDAP, ABF, DIREN, DIRE, DRAF, DDASS,...), les réseaux associatifs publics (CAUE, Agence de l'Eau, FDHR, Chambre de Commerce et d'Industrie, etc...), les réseaux associatifs de la société civile, les professionnels de l'aménagement et du développement local (urbaniste, architecte, paysagiste, sociologue, économiste, géologue, géographe, écologiste, juriste, ANPE locale, etc...), et éventuellement les entreprises para-publics (Caisses des Dépôts et Consignations, SNCF, EDF, La Poste,etc..).

Il serait souhaitable de choisir d'expérimenter le concept de la « **Maison de Ville** » dans un environnement propice, à savoir : **« une volonté d'établir des langages communs sans lesquels il ne peut exister ni dialogues, ni débats ».**

Un tel contexte semble avoir été rencontré dans certaines communes (Athis-Mons, Annecy², Rennes,...)

Des conventions de ville se mettent en place et intègre d'ores et déjà grand nombre d'acteurs décisionnaires et associatifs.

NOTE

Dans le cadre de mis en place de passerelles de savoir, de synergies, des contacts concernant la « Maison de Ville » ont été établis :

- le Ministère de la Recherche (Direction Elisabeth Dupont-Kerlan³ et François Godard).
- la Caisse des Dépôts et Consignations (Pascale Chabrilat, en charge des Cyber-bases)⁴
- le Ministère de l'Équipement (Ariella Masboungi propose d'intervenir ponctuellement, dans une convention de ville à travers le projet de Musée Vivant de la Ville).
- IGN, Institut Géographique National, développement des SIG, Système d'Information Géographique (laboratoire Matis)
- EHESS, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, (Hervé Le Bras, directeur de démographie historique)./

Nous avons déjà réuni certaines informations qui nous ont été communiquées par :

Mme Mathilde Bellaigue , Musées de France,

M Pierre Vincent, M Studio,

M Arlindo Stéphanie, socio-anthropologue,

Prof. André Schimmerling, le Carré Bleu.

³ Rencontre le 23 novembre 1999.

Les problématiques de la « Maison de Ville » serait intégrée dans un programme de recherche 2000.

⁴ Rencontre lors de l'inauguration de la cyber-base de St Denis, le 06 janvier 2000.

La C.D.C est intéressé par la « Maison de Ville » et serait prêt à réfléchir sur une possible intégration d'une cyber-base dans le projet.

METHODOLOGIE DE RECHERCHE D'INFORMATION UTILISÉE DANS CETTE ÉTUDE

Nous utilisons plusieurs méthodes de recensement d'expériences similaires :

MOTS-CLÉS DE RECHERCHE VIA INTERNET :

- éco-musée,
- réseaux de villes,
- urban cultural network,
- Patrick Geddes,
- Maison citoyenne interactive,
- Information kiosque
- Démarches participatives
- Musée urbain
- Autres...

(logiciel utilisé : Copernic 99+, et moteurs de recherches : AltaVista, AOL.com.search, EuroSeek, Excite, Fast.search, Go.to.com, Hotbot, Looksmart, Lycos, Lycos.TOP.5%, Magellan, MSNWebSearch, Snap, WebCrawler, Yahoo....)

RECHERCHE TRADITIONNELLE :

Presse, revues spécialisées, rapports d'études, colloques, etc...

- NOS PROPRES EXPÉRIENCES ET CONNAISSANCES :

ETUDES DE RECHERCHE URBAINE

« Dialogues urbains », Plan Construction

PROJETS PARTICIPATIFS

Buisson Saint Louis

Yzeure

Gennevilliers

ETUDES DE PROGRAMMATION

Charte architecturale de Météor, RATP

PROJET D'ÉDUCATION DÉCONCENTRÉE

Atelier public d'architecture et d'urbanisme de Coupvray et Quincy-Voisin,

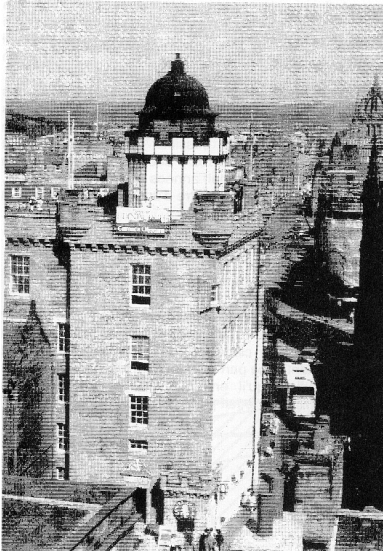
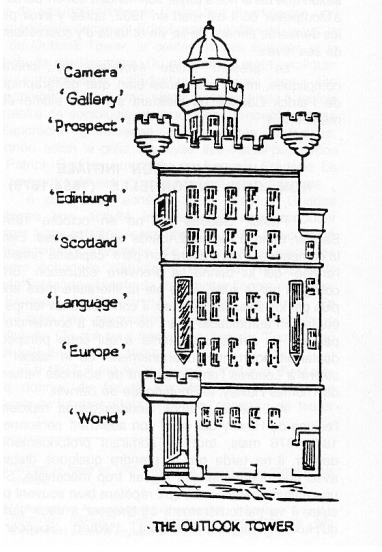
Antenne pédagogique de Cergy Pontoise,

Études et projets participatifs (Plans de référence : Alençon, Grenoble, outils de dialogues urbains).

5-2. EXPÉRIENCES APPROCHANTES EN FRANCE ET À L'ÉTRANGER CONCERNANT :

a) LE PATRIMOINE, LA MÉMOIRE, et LES LIEUX D' EXPOSITION

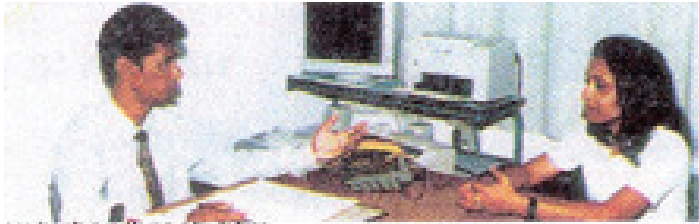
PATRIMOINE, MEMOIRE, EXPOSITIONS		Dénomination : « Centre d'Interprétation de la vie urbaine du Québec »
Localisation	A Québec, espace placé sous l'Hôtel de Ville.	
Commanditaires & Acteurs	Municipalité de Québec	
Description du projet, Objectifs	Au cœur du Vieux-Québec, le Centre propose des expositions, des circuits de découvertes et des activités éducatives portant sur l'histoire et l'évolution de la vie en milieu urbain, d'hier à aujourd'hui. Le Centre est un lieu privilégié d'éducation et de sensibilisation à la ville, reconnu pour son approche inédite in situ dans la ville.	
Commentaires	Les activités qui suivent visent l'éducation à l'environnement urbain, à l'architecture, à l'urbanisme, à l'histoire et à la citoyenneté. L'interactivité et le jeu sont au cœur de l'apprentissage. Le R.I.M.Q, « Regroupement des Institutions muséales de la région Québec » met en réseau les maisons patrimoniales, les musées d'Etat, les lieux historiques, les éco-musées,... Des services liés au tourisme et au fonctionnement des institutions des acteurs de la vie urbaine complètent les fonctions patrimoniales.	
 Ville de Québec		 Ville de Québec
		

PATRIMOINE, MEMOIRE, EXPOSITIONS		Dénomination : « OUTLOOK TOWER »
Localisation	A Edimbourg	
Commanditaires & Acteurs	Patrick GEDDES (1854-1932), sociologue, biologiste, urbaniste.	
Description du projet, Objectifs	Patrick GEDDES considérait le citoyen comme un acteur fondamental dans l'évolution de sa propre ville. Afin de lui donner une culture urbaine propice à l'éclairer dans un processus de participation actif, il créa l'« Outlook Tower », ou « Maison de Ville », offrant une série d'exposition sur l'évolution des sociétés et des villes. Il mit en évidence dans le développement des villes l'interaction entre le local et le global, les activités sociologiques et l'environnement géographique, les « réseaux de villes »..	
Commentaires	« C'est de Patrick GEDDES que l'on doit la méthodologie anglo-saxonne, qui consiste à mettre à la disposition de tous les acteurs une analyse thématique cartographique très large, suivie d'une synthèse des informations et du diagnostic. »⁵ Actuellement, l'« Outlook Tower » n'a plus de fonction d'exposition et d'éducation sur l'urbain. Il est devenu un lieu touristique, point de vue sur le centre-ville.	
		
		

⁵ Commentaire d'Ariella Masbounji, dans « Plans et dessins » revue Urbanisme, p.53 – Juillet 1997

5-2. EXPÉRIENCES APPROCHANTES EN FRANCE ET À L'ÉTRANGER CONCERNANT :

b) L'INFORMATION, LES SERVICES

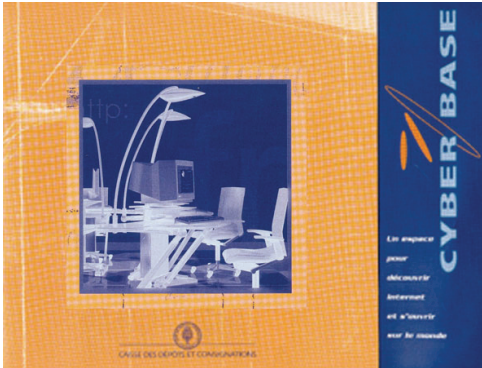
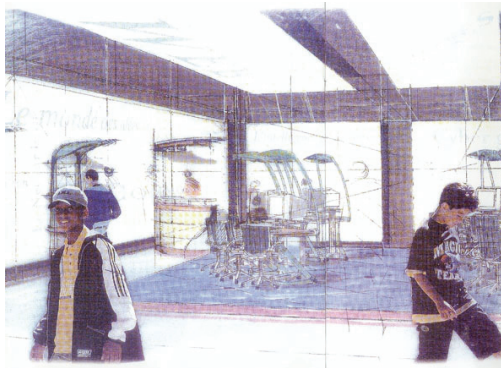
INFORMATION, SERVICES	Dénomination : « C.A.B (Citizens Advice Bureau) »
Localisation	Canada.
Commanditaires & Acteurs	Ministère du Développement Urbain et Rural
Description du projet, Objectifs	Interface décentralisée du Ministère. Lieu de service-conseil au citoyens(démarches administratives, emplois, aide à la collaboration avec d'autres services et institutions, selon la nature des problèmes rencontrés) Outil de développement régional - Il collationne les suggestions du citoyen pour améliorer son environnement(routes, services, communautaires) - Il aide le Ministère à formuler des plans d'actions ayant trait à la région, en tenant compte du contexte et doléances locales. - De susciter la participation des forces vives en terme de développement local - D'être un lieu de rencontre entre officiels du gouvernement et acteurs du développement régional(professionnels, associations civiles,...) Communication et Feed-back - au gouvernement d'informer le citoyen de ses droits, des facilités qu'il met à sa disposition, et de l'aider dans ses démarches - au citoyen de transmettre au gouvernement ses doléances, ses appréhensions, ses problèmes particuliers et les développements qu'il souhaite pour sa région.
Commentaires	Le côté innovant est dans l'implantation locale de ce petit équipement qui permet, grâce au <i>feed-back</i> , d'être un outil de décision plus fin, en adéquation avec la demande sociale. Il en existe 35 à travers le pays.
 	

INFORMATION, SERVICES	Dénomination : « Cyber-espace »
Localisation	Amiens
Commanditaires & Acteurs	Ville d'Amiens - Chambre du Commerce et de l'Industrie
Description du projet, Objectifs	Un espace dédié à l'initiation et à l'apprentissage des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Accompagnement de projets et vitrine des matériels et logiciels.
Commentaires	Ce lieu est accessible à toute personne (entreprise ou individuelle) désirant s'initier à l'informatique et internet. Outre les services spécifiques d'ordre économique, administratifs et commerciaux(bookmarks spécifiques), le cyber-espace collationne toutes informations sur le tourisme et services de proximité à caractère social. Le libre-accès n'est pas possible. La CCI doit résoudre le problèmes de détérioration et de vol des matériels. L'utilisation de la cyber-base se fait avec un animateur. A l'étude des bornes sécurisées permettant une ouverture constante. Le financement partiel est réalisable grâce à l'aspect « vitrine » de l'opération, où des développeurs de logiciels, constructeurs de matériels(ordinateur, Web-cam,imprimante,scanneur,etc..), développeurs de portails, « providers » (Wanadoo, AOL, Club Internet, etc...)
 	

5-2. EXPÉRIENCES APPROCHANTES EN FRANCE ET À L'ÉTRANGER CONCERNANT :

c) LA FORMATION, LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

FORMATION, ATELIER PEDAGOGIQUE	Dénomination : « Arc en Rêve »		
Localisation	Bordeaux		
Commanditaires & Acteurs	Municipalité de Bordeaux.		
Description du projet, Objectifs	<u>L'atelier pédagogique</u> : « jouer-regarder-percevoir-explorer-manipuler-connaître-faire connaître » - Apprendre à aimer l'architecture en proposant des situations d'expérience. Sentir l'architecture en jouant avec des signes, des formes, des couleurs. - Découvrir dans l'univers des objets, des techniques, des images, le monde de l'invention, la création dans le champ du design. - Comprendre l'urbanisme en marchant dans la ville, en racontant sa ville, en jouant à construire, ensemble. (installations, ateliers, malles pédagogiques, parcours, chantiers, visites, voyages, séminaires, échanges, ...).		
Commentaires	L'atelier pédagogique met en évidence des enjeux locaux, pour un quartier, un équipement, une action de programmation. A travers le ludique, les enfants inscrivent leur initiation dans le champ opératoire de l'urbanisme et de l'architecture. Ils ont connaissance d'une certaine pratique citoyenne, impliqué dans une démarche de dialogue et de connaissances in-situ. Les outils pédagogiques s'exportent. Actuellement, un atelier-enfant est organisé à l'IFA, à travers les malles pédagogiques.		
			
			
			

FORMATION, ATELIER PEDAGOGIQUE		Dénomination : « Cyberbase »
Localisation	Programme lancé pendant la Coupe du monde de football en 1998. les dix villes hôtes ont accueilli pendant un mois un autobus doté de tous les moyens d' accès à internet (Paris, St-Denis, St- Etienne, Marseille, Montpellier, Toulouse, Bordeaux, Nantes, Lens et Lyon)	
Commanditaires & Acteurs	Caisse des Dépôts et Consignations Associés dans leur conception et mise en œuvre : L'Agence France Presse, Bull, Renault V.I et Transdev.	
Description du projet, Objectifs	Espace multi-média de proximité, la Cyber-base a pour objectif l'initiation, la formation et la professionnalisation des jeunes aux nouvelles technologies de l'information et de la communication.	
Commentaires	L'opération a permis, au delà de la dimension « emploi » et intégration sociale, d'établir de partenariat publics/privés original, et d'être un vecteur de nouvelles approches d'aménagement des zones urbaines ou rurales et de valeurs sociétales de quartier. Actuellement, plusieurs espaces physiques « cyber-bases » ont été inaugurés et fonctionnent avec des emplois-jeunes ⁶ .	
		

⁶ voir « Cyber-base » inaugurée début janvier 2000, à St Denis .

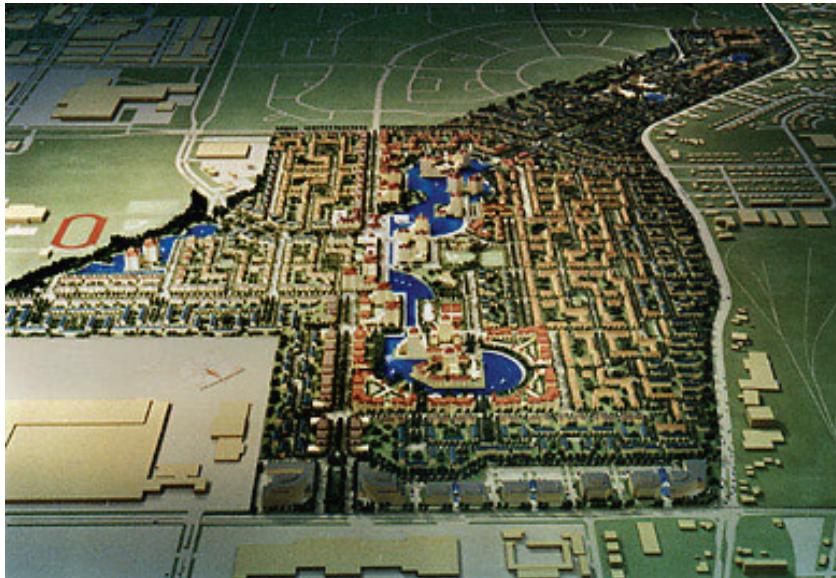
FORMATION, ATELIER PEDAGOGIQUE	Dénomination : « Cybermétropole »
Localisation	Palais de la Découverte et dans la salle d'échanges de Châtelet-Les-Halles.
Commanditaires & Acteurs	RATP et Palais de la Découverte
Description du projet, Objectifs	Résolument tourné vers l'utilisation d'internet. Initiation pragmatique des nouvelles technologies multi-média : les cédéroms, la photo-numérique, la visio-conférence, internet... <u>Principales activités :</u> - initiation découverte individuelle ou de groupe - initialisation et utilisation de la messagerie Email - consultation de CD Rom - journées à « thèmes » pour « Tous » - les jeudis « seniors » - les mercredis « juniors et petits internautes »
Commentaires	Le partenariat s'organise avec le Palais de la Découverte, qui s'occupe de la maintenance informatique et communications téléphoniques et Compaq/Siemens, qui fournit le matériel informatique, Imagi'net, fournit le serveur Internet, la RATP fournit le personnel(emplois-jeunes)+budget de communication+1 poste d'encadrement. L'attrait de l'opération permet d'associer, en terme d'image , la RATP aux nouvelles technologies et à l'innovation.

5-2. EXPÉRIENCES APPROCHANTES EN FRANCE ET À L'ÉTRANGER CONCERNANT :

d) LES OUTILS DE REPRÉSENTATION

OUTILS DE REPRESENTATION

Dénomination : Maquettes traditionnelles



Maquette du quartier de Bois-Franc, St Laurent
(éch. :1/1000 ème)



Maquette en plâtre de Rome au début du IV^e siècle ap J.C, réalisé par l'architecte Paul Bigot(170-1942)

OUTILS DE REPRESENTATION

Dénomination : « Plan-relief »



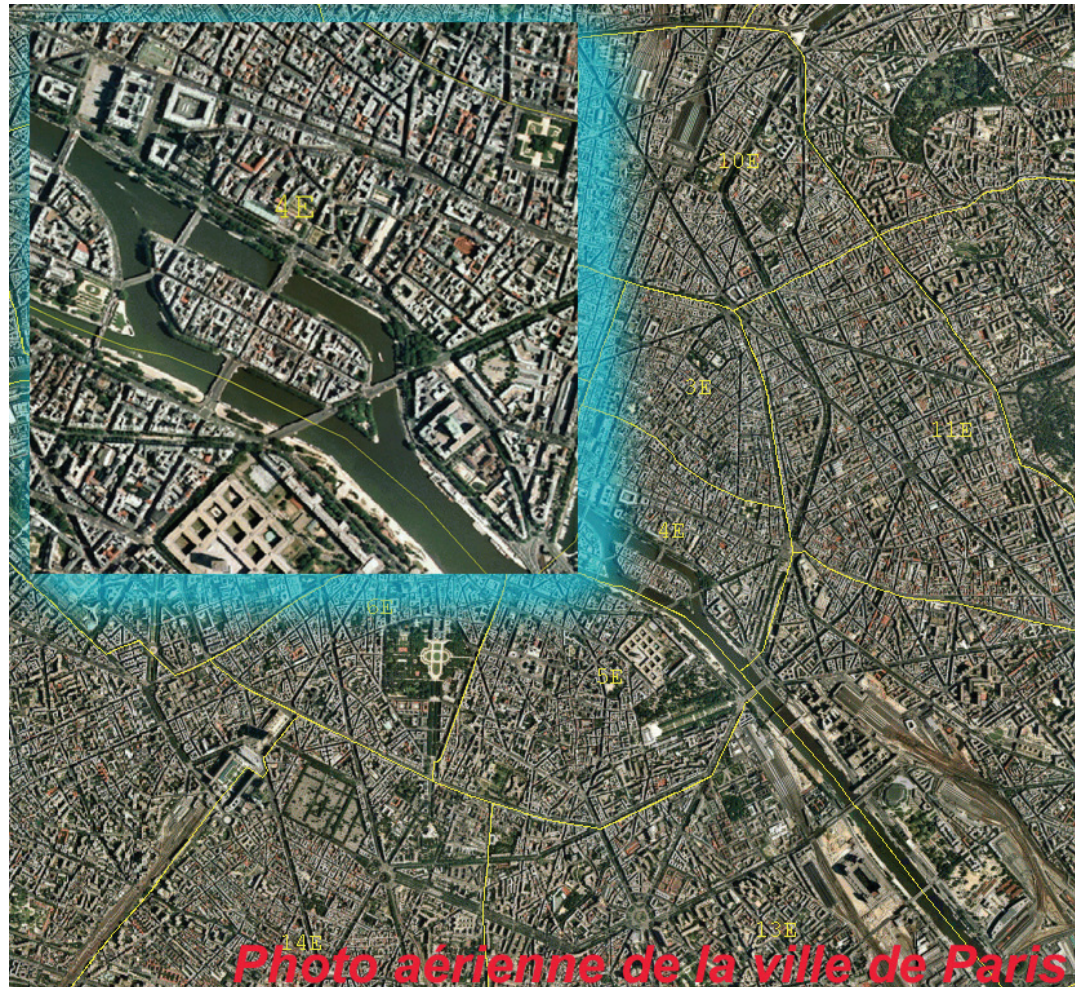
Plan-relief de la ville de Namur
Réalisé par l'architecte français
Larcher d'Aubancourt(1747-1751)



Plan-relief de Vauban
Grand-place d'Arras(1716)

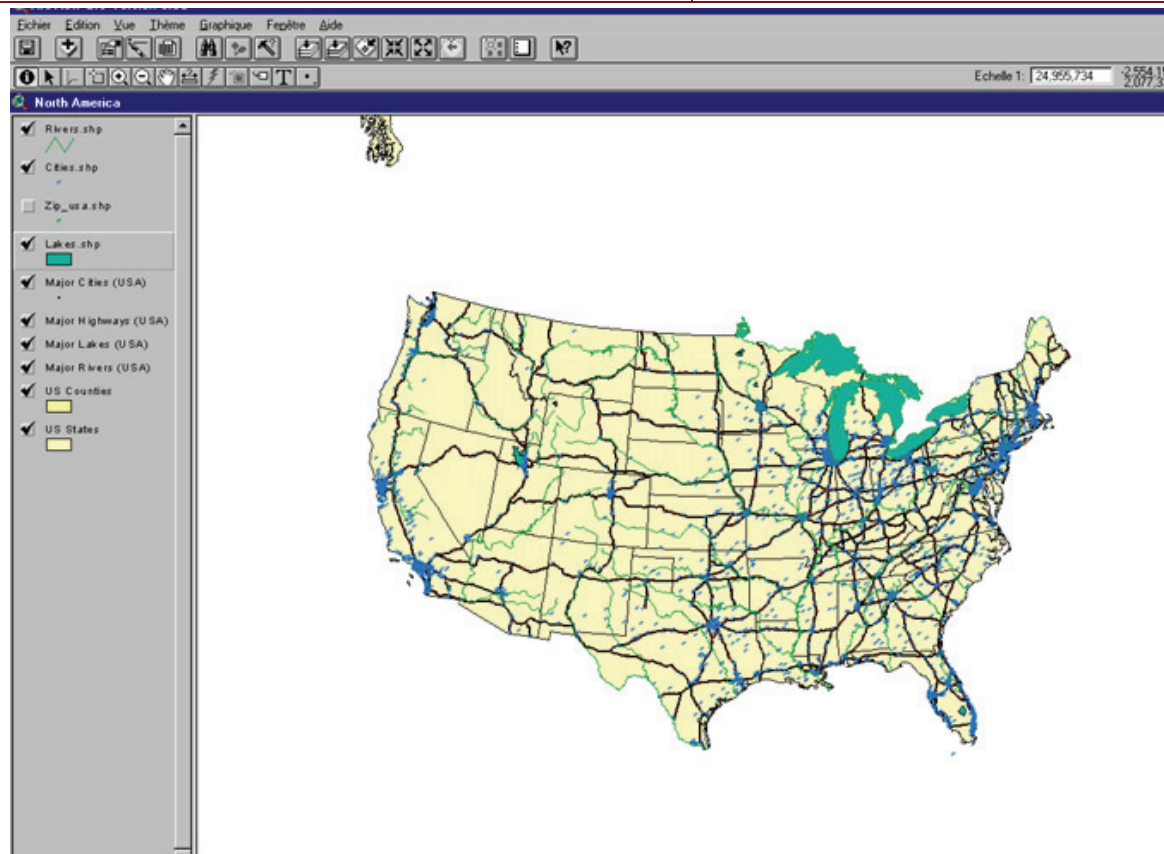
OUTILS DE REPRESENTATION

Dénomination : Photographie aérienne



OUTILS DE REPRESENTATION

Dénomination : « S.I.G »



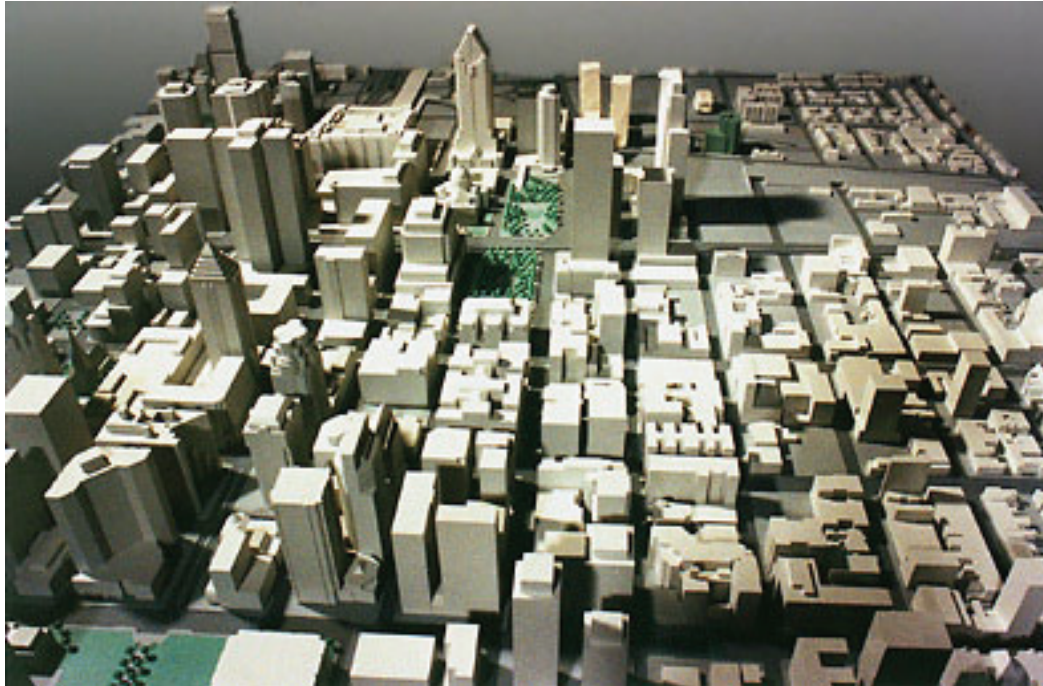
Système d'Information Géographique :

Outil à entrée cartographique discriminant les informations demandées. Utilisé dans les services techniques, sur la gestion des services urbains, services socio-économiques.

Dans le domaine de l'entreprise, les SIG sont fréquemment utilisés comme outil de géo-marketing

OUTILS DE REPRESENTATION

Dénomination : « Modèle 3D numérique »



Modélisation de la ville d'Helsinki
« *Virtual Helsinki* »

OUTILS DE REPRESENTATION

Borne Multimédia Patrimoniale à entrée cartographique

L'APPROCHE CONTEXTUELLE :
Dans le cadre de sa révision du POS, la commune de Gournay S/Marne a demandé au SDAP 93 de définir une base de données patrimoniale sur son territoire.

L'APPROCHE CONCEPTUELLE :
Un partenariat original entre Nathalie BARRY (ABF au SDAP 93), Eric LÊ KHANH (Architecte-Urbaniste) et Thierry SEIGLE (ESRI-France, GÉOKIOSK), a permis de cerner, sans être exhaustif, différentes problématiques de la commune. Le choix du patrimoine remarquable établi par Nathalie Barry lui permet d'élaborer une "Charte Qualité" des bâtiments et espaces publics. La définition de ces périmètres sensibles s'accompagne de prescriptions relatives à tous projets d'aménagements. Les techniques de représentations et de discriminations (modélisations 2D et 3D, photos et plans scannés, films vidéos et sons audios, logiciel à entrée cartographique et S.I.G) ont ensuite permis d'appréhender d'une manière transversale et une vision globale les différentes requêtes.

L'APPROCHE CONSENSUELLE :
La multiplicité des acteurs susceptibles d'intervenir sur la ville (collectivités locales, services déconcentrés de l'Etat, grandes entreprises du service public, professionnels de l'aménagement et milieu associatif) rend la compréhension de la démarche de projet complexe. Il paraît important que toutes les parties concernées puissent se retrouver et échanger autour d'un média compréhensible par tous.
L'outil conçu dans le cadre de Gournay, même s'il en est qu'une ébauche, a cette vocation.

SDAP 93 - Nathalie Barry
Coordinateur - Eric Lê Khanh

Commune : Gournay Sur Marne

- bras Saint Arnould (du)
- Bruyères (des)
- Cerisiers (des)
- Chetivet (du)
- Claude Debussy
- Claude Lebreton
- Saint Vincent (du)
- Justin Besson
- Fauvettes (des)
- Fougères (des)
- Fourche (de la)
- Gabriel Verdier
- Glycines (des)
- Grande Armée (de la)

En partenariat avec Nathalie Barry, Architecte des Bâtiments de France du 93, la commune de Gournay S/Marne, Thierry Seigle, de la société ESRI et Eric Lê Khanh, architecte.

OUTILS DE REPRESENTATION

Dénomination : « Portail »



Le District de Parthenay a mis en place un outil appelé « Portail ». Ce mot générique définit une offre de services et d'informations circonscrit à un territoire, en l'occurrence, les communes du District. Le support utilisé est Internet.

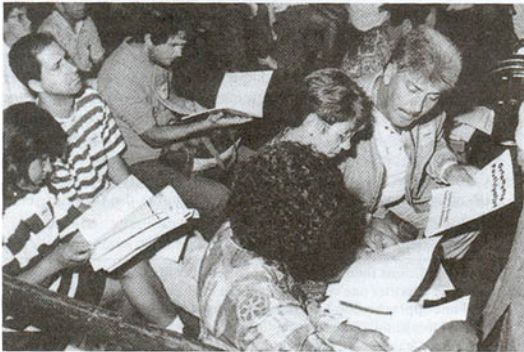
L'intérêt de cet outil est multiple :

- mis à jour rapide des informations
- meilleure diffusion des documents (pièces administratives, plans parcellaires, projets en cours ou à venir, etc...)
- permet d'avoir un « feed-back » plus efficace entre élus, services techniques et usagers.
- Une arborescence presque indéfinie et proliférante des sites relatifs au territoire concerné (permet à tout à chacun de s'exprimer)

5-2. EXPÉRIENCES APPROCHANTES EN FRANCE ET À L'ÉTRANGER CONCERNANT :

e) LA RENCONTRE, LE DÉBAT ET LA DÉCISION

RENCONTRES, DEBATS, DECISION	Dénomination : « La Maison du Citoyen »
Localisation	Au Canada – Québec- Ville de Hull
Commanditaires & Acteurs	Municipalité de Hull
Description du projet, Objectifs	Edifice imposant de 27 727 m2, il comprend, outre les services municipaux classiques, les services culturels, animés par des acteurs associatifs, sportifs et communautaires. Lieu fédérateur, tant dans les domaines de muséologie, que celui du tourisme, du développement économique. Situé en centre-ville, en face du Musée des civilisations, la « Maison du Citoyen » est reliée au Palais des Congrès, au centre commercial ainsi qu'au Palais de Justice par une série de passerelles.
Commentaires	L'intérêt réside dans la concentration dans un même lieu d'une instance décisionnelle (salle du conseil municipal), de rencontres, de débats, de formation et d'information(8 salles polyvalentes, une bibliothèque, une agora), de mémoire et d'expositions (mise en réseaux de lieux à caractères patrimoniaux, bases de données du patrimoine disparu et existant).
« La Maison du Citoyen » 	

RENCONTRES, DEBATS, DECISION		Dénomination : « Le Budget Participatif »	
Localisation		A Porto Alegre (capitale de l'Etat de Rio Grande do Sul) - Brésil	
Commanditaires & Acteurs		Maire de Porto Alegre, Tarso Genro Responsable du Budget Participatif : Ubiratan de Souza	
Description du projet, Objectifs		Depuis neuf ans, le pouvoir municipal a remis entre les mains des citoyens l'ensemble du processus de gestation, de formulation, d'adoption et d'évaluation du budget municipal. Chaque quartier est convoqué une fois par an par la municipalité pour élire les délégués au budget participatif. Il définit aussi ses vœux en matière de travaux publics. L'ensemble des revendications des quartiers ainsi hiérarchisées est rassemblé et discuté au sein du budget participatif qui propose au conseil municipal un programme de travaux.	
Commentaires		L'originalité du processus, c'est la construction d'un espace public de débat, de gestion et de décision, où se côtoient et se rencontrent les simples citoyens(élus) et les pouvoirs législatif et exécutif. Il y a une prise de conscience collective entre des souhaits et leur réelle possibilité de réalisation.	
Manifestation d'un groupe d'habitants lors...  Manifestation d'un groupe d'habitants lors d'une réunion plénière du Budget participatif dans le Secteur nord.		...d'une réunion plénière du Budget Participatif. 	Habitants de Vila Cai-Cai, dans leur nouvelles constructions.  Les habitants de Vila Cai-Cai ont été transférés vers le quartier de Carvalhada, dans un secteur déjà urbanisé, bien moins loin du centre : les nouvelles constructions.

