

Urbanisme à la rencontre numérique

L'individu peut-il devenir acteur de la connaissance de la ville grâce aux outils numériques ?



ans le quartier de la Part-Dieu, expérimentations urbaines

INTERVENANTS Léthicia RANCUREL, directrice du projet Lyon Urban Data et du TUBA, Vincent GOLLAIN, IAU Ile-de-France, Neil GUION, IGN, Frédéric DUCHÊNE, SPL Lyon Part-Dieu, Manuel PLANE et Serge ZOBOUYAN, Métropole de Lyon, Clémence JARTIER et Raphaël ZAUGRA, Agence de Montbéliard, Mickaël BRASEBIN et Sidonie CHRISTOPHE, Laboratoire COGIT, Francis HESS, Agence de Nancy, et Simon LEDRAPIER, Agence de Montbéliard, Benjamin HECHT, cabinet Repérage Urbain.

PILOTES Emmanuel CELLIER, Agence de Lyon, Pierre LAVERGNE, Agence de Montbéliard.

Face à l'omniprésence des nouvelles technologies dans la société et à l'arrivée de la loi pour une République

numérique, la question du rôle des individus face à ces changements se pose. En urbanisme, les outils numériques peuvent transformer nos expériences et pratiques de la ville. En effet, utilisés à bon escient, ils donnent de nouvelles possibilités de rencontres et de co-création entre élus, professionnels et individus. Cet atelier avait justement pour enjeu de comprendre les usages, les limites et les avancées que peuvent générer les outils numériques.

Usages et utilités

La richesse des outils numériques provient de la diversité des usages possibles applicables à l'urbanisme, du marketing territorial à la collaboration citoyenne. Le géo-portail de l'urbanisme répond, lui, à la volonté de diffusion de

la connaissance. Il vise la mise à disposition en ligne des documents d'urbanisme et des servitudes d'utilité publique. Cette démarche simplifie ainsi l'accès à des données publiques pour l'ensemble des individus, qu'ils soient des particuliers ou des professionnels. Bien que l'opposabilité du document numérique soit aujourd'hui considérée comme « prématurée », d'après Neil Guion de l'IGN, elle sera peut-être la prochaine étape.

Le PLU++, présenté par Sidonie Christophe et Mickael Brasebin, est également un outil original. Il retranscrit par des représentations 3D les règles imposées dans les plans locaux d'urbanisme (PLU), telles que les hauteurs de bâti ou les distances entre immeubles. Il propose ainsi des simulations et visualisations des formes bâties, utiles notamment lors des concertations obligatoires pour la réalisation de PLU.

Outre que les participants peuvent maintenant se projeter et visualiser les modifications apportées par le PLU, l'outil favorise le débat entre les acteurs et les participants.

Les outils 3D permettent eux aussi de nouveaux usages. Par exemple, lors du réaménagement d'une place

à Lyon, les urbanistes ont choisi cette représentation pour informer les habitants en réunions publiques. Cependant, elle doit être utilisée avec rigueur. L'agence de Montbéliard ou encore celle de Lyon ont ainsi adopté la charte d'éthique 3D qui engage ses signataires à ne pas embellir ou altérer la réalité pour ne pas détourner l'attention des élus ou individus. Cette agence a d'ailleurs proposé une visualisation 3D dans le cadre d'un SCOT. Sa volonté était de s'appuyer sur un outil communicant qui facilite le dialogue et la compréhension des problématiques communes des différents élus.

En résumé, l'usage que l'on fait des outils numériques est crucial pour leur utilité à la société. Une grande partie des outils présentés durant l'atelier servent à la diffusion de la connaissance. La prochaine grande étape est donc de les utiliser pour établir davantage de collaborations entre élus, experts et citoyens.

Urbanisme collaboratif

Des outils ont justement été mis en place pour rendre les individus non seulement récepteurs mais aussi acteurs de la connaissance. L'outil de cartographie participative Carticipe, instauré dans le cadre de la réalisation d'un PLU en Mayenne, semble répondre à cette volonté de collaboration. En effet, il vise à recueillir de manière simple l'avis des citoyens sur des thématiques ou projets afin de compléter et d'adapter les diagnostics territoriaux. Le but est également de favoriser le débat citoyen : chacun peut voter pour ou contre des propositions et faire des commentaires. De façon similaire, l'expérience de budgets participatifs, par exemple à Paris, montre la volonté actuelle des décideurs d'impliquer davantage les individus du début à la fin.

Carticipe semble mobiliser des personnes qui ne l'auraient pas été autrement, mais à l'inverse il peut délaissier des personnes ne maîtrisant pas l'informatique. En tout cas, cette première expérience en Mayenne a révélé que les réponses apportées par les citoyens ne correspondaient pas nécessairement à celles attendues par les décideurs, ce qui rend cet outil d'autant plus riche. Néanmoins, la question de la prise en compte des informations recueillies dans la

constitution du projet se pose. L'outil numérique ne doit pas être un simple moyen de légitimation d'un projet.

Accompagner le changement

Le rôle des agences d'urbanisme est de produire et d'utiliser la donnée mais également de l'accompagner vers le public cible. Vincent Gollain, responsable de Paris Region Map, suggère d'« investir dans les interfaces, au regard des besoins des publics » et ajoute que « ce n'est pas en mettant de la donnée à disposition qu'elle sera appropriée ». L'accompagnement doit passer par une phase de clarification de l'usage de chaque outil. En effet, les individus peuvent ressentir des inquiétudes quant à l'utilisation des données qu'ils créent via le numérique.

Comme le rappelle Léthicia Rancurel, directrice du TUBA, association se définissant comme un « lieu d'expérimentations urbaines pour dessiner la ville de demain », il est du rôle des acteurs du numérique d'apprendre aux individus qu'ils produisent des données sans le savoir mais qu'ils peuvent en tirer des bénéfices, des services. Un des rôles du TUBA est

d'ailleurs l'accompagnement des entreprises pour « restituer la donnée sous forme de service », tout en « éduquant les individus à la grande donnée ».

Au-delà de l'accompagnement de l'utilisation de la donnée ouverte, le TUBA travaille sur « la libéralisation de la donnée privée, des grandes et petites entreprises ». L'objectif est la « mutualisation des jeux de données dans le but de développer de nouveaux services ». Les grandes entreprises pourraient ainsi travailler avec des start-up. Au TUBA, l'individu apporte ses compétences dans la « communauté active de citoyens » où il teste des services. Les impacts économiques, environnementaux et sociaux éventuels de ces nouveaux services, qui semblent être majoritairement commercialisés, n'ont cependant pas été évoqués.

La libération de la donnée a également des limites. Vincent Gollain rappelle le risque d'« ubérisation », étant donné que « plus les agences d'urbanisme libèrent de la donnée, plus des opérateurs peuvent faire office d'agence d'urbanisme ». La Métropole de Lyon semble prendre en compte cet enjeu pour ses données ouvertes en proposant des licences différenciées, pour les protéger sans pour autant les restreindre.

Du marketing à l'usage pour des projets collectifs mobilisateurs, les outils et services numériques en urbanisme sont encore à un stade expérimental et le TUBA, lieu d'expérimentation, le démontre. Renforcer la confiance vis-à-vis des décideurs et établir un dialogue avec les habitants passent dès aujourd'hui par des outils numériques adaptés. Néanmoins, une partie de la population ne s'est pas encore approprié le numérique, et les outils traditionnels de dialogue dans la fabrication de la ville restent essentiels. ■ Dounia Yassin et Hadrien Herrault

L'outil numérique ne doit pas être un simple moyen de légitimation d'un projet