

Colloque HyperUrbain 3

Villes hybrides et enjeux

de l'aménagement des urbanités numériques



Lundi 26 au mercredi 28 septembre 2011

Pavillon de la Faculté de l'aménagement, Université de Montréal

2940, chemin de la Côte-Ste-Catherine, Local 1056

www.hyperurbain.net

europia

CiTu



UNIVERSITÉ
PARIS8

Faculté de l'aménagement

Université 
de Montréal

PROGRAMME

lundi 26 septembre

14h30

Introduction

Giovanni de Paoli

« Enjeu de l'aménagement du territoire numérique »

Khaldoun Zreik

Conférence invité

« La Città Analoga d'Aldo Rossi était-elle une hyperurbanité prémonitoire ? »

Jean-Pierre Chupin

Pause

Conférence invité

« Nouvelles perceptions et nouveaux usages urbains par les technologies numériques : le point de vue de l'habitant »

Patrizia Laudati

Mardi 27 septembre

9h30

« Terra Dynamica : la vie dans la ville »

Safwan Chendeb

« La ville documentée : les applications mobiles comme média hyperurbain de valorisation sociale d'information en contexte »

Béa Arruabarrena

Pause

« Web 2.0, jeu sérieux : vers une structuration 'hypergéographique' des espaces urbains participatifs »

Jean-Pierre Cahier

Philippe Le Gonnidec

« Décrire les usages des géovisualisations 3D dans la pratique des aménageurs : essayer de documenter le lien entre techniques et usages par une approche empirique »

Florence Jacquinod

Mardi 27 septembre

14h30

« Qu'est-ce qu'un territoire numérique ? »

Table ronde animée par Tomas Dorta

Pause

« Des représentations en trois dimensions aux flux interactionnels de la ville hybride »

Jean-François Lucas

« Pour une ville hybride, une conception hybride »

Claude Yacoub

« De la ville à la campagne : front contre l'accaparement des terres grâce à l'utilisation d'un SIG-P »

Ibrahima Sylla

Mercredi 28 septembre

9h30

Conférence invité

« *“Urbain, trop urbain“... ou l’ivresse numérique* »

Michel Max Raynaud

Pause

Conférence invité

« *Itinéraires interactifs dans Beyrouth : enjeux du développement durable dans une ville hybride* »

Giovanni De Paoli

La Città Analoga d'Aldo Rossi était-elle une hyperurbanité prémonitoire ?

Jean-Pierre CHUPIN

Professeur titulaire,
Chaire de recherche sur les concours et les pratiques contemporaines en architecture, Laboratoire L.E.A.P, École d'architecture
de la faculté de l'aménagement, Université de Montréal

On peut considérer le cyberspace comme une rupture radicale tout en cherchant paradoxalement à inscrire le phénomène dans une histoire des idées et des utopies urbaines. Cela conduit certains commentateurs à considérer l'introduction de dispositifs hybrides à la fois comme une révolution et comme le prolongement des visions critiques typiques des années 1970. Ce faisant, les apologues de la révolution numérique n'hésitent pas, à l'instar de Peter Anders ou de William J. Mitchell dès la fin des années 1990, à convoquer les visions radicales du regretté groupe Superstudio en autant de prémonitions de l'hyperurbanité

Rappelons que ces architectes italiens, aujourd'hui très à la mode, dont le groupe a vécu somme toute une existence éphémère entre 1966 et 1978, ont conçu des images d'architecture qui n'ont souvent habité que l'espace du papier et du manifeste, mais ont indubitablement marqué les imaginaires. Juges de la modernité, hors des compromis postmodernes, ces contestataires auraient pressentis, mieux que quiconque à l'époque, hormis peut-être Archigram et Archizoom, les bouleversements de l'idée de ville par les technologies numériques. Certaines des images produites par Superstudio sont particulièrement tenaces et on sait maintenant qu'elles ont influencé durablement de grandes figures contemporaines, de Rem Koolhaas à Bernard Tschumi en passant par Zaha Hadidi. Ces projets figuraient de grandes nappes technologiques, premières manifestations de ces « hypersurfaces » capables de déjouer les limites territoriales classiques

...

Nouvelles perceptions et nouveaux usages urbains par les technologies numériques : le point de vue de l'habitant

Patrizia LAUDATI

Professeur
Laboratoire DeVisu
Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis

Introduction

Tous les acteurs de l'urbain (architectes, urbanistes, sociologues, ...) partagent l'idée que le numérique est en train de transformer la ville ainsi que notre rapport à l'espace et aux autres. Le virtuel pénètre la réalité créant une sorte de mixité informationnelle et communicationnelle : entre l'accès aux informations via internet et le partage d'informations en présentiel ; entre les échanges effectués via les réseaux sociaux et ceux basés sur une expérience corporelle dans un lieu physique. L'hybridation de la ville contemporaine est définie par cette mixité entre la ville réelle et les possibles du virtuel.

Dans un premier temps nous analysons comment le phénomène de la mondialisation amène à une hybridation de la culture urbaine ; ensuite les caractéristiques de la ville émergente sont analysées à travers les métamorphoses des formes et contenus de l'urbain : à la fois les formes de l'architecture et de la structure de la ville et les formes de l'habiter.

Enfin, une interrogation fondamentale se pose : est-ce que les habitants partagent-ils la même vision que les autres acteurs urbains ? et comment intègrent ils les nouvelles technologies numériques dans leurs pratiques quotidiennes ? Les réponses à ces questions sont fournies par les résultats d'une enquête menée auprès des habitants de deux villes européennes (Lille en France et Naples en Italie), dans l'objectif de redéfinir, à partir de leur point de vue, ce que signifie vivre la ville aujourd'hui : sont ainsi dégagés les changements majeurs liés au numérique, perçus par les citoyens, et les aspects de leur vie quotidienne qui en sont le plus influencés.

La démarche illustrée permet de mieux comprendre comment les citoyens vivent et s'approprient l'hybridation en cours ; comment le numérique intervient dans les pratiques urbaines et comment il influe sur la perception et l'appréhension de la ville par l'habitant, en influençant sa représentation de l'espace urbain ainsi que le jugement de valeur que l'habitant lui attribue.

La ville documentée : les applications mobiles comme média *hyperurbain* de valorisation sociale d'information en contexte

Béa ARRUABARRENA

Master 2 Recherche - Numérique et Enjeux Technologiques - 2011
Laboratoire - groupe de recherche : INDEX - Université Paris 8

Résumé :

En 3 ou 4 ans une véritable culture de l'application mobile a émergé réinventant les modalités d'accès à internet. En effet, les applications mobiles ont doté les individus de capacités d'ubiquité leur permettant d'interagir avec leur environnement n'importe où, n'importe quand. C'est le cas avec les applications mobiles telles que *Foursquare* ou *RunKeeper* - basées sur la géolocalisation. Or, à force d'alimenter et de documenter leur environnement (le territoire, la ville) via ces applications collaboratives, les utilisateurs contribuent collectivement à l'élaboration de référentiels d'informations hybrides qui influent et redéfinissent nos rapports informationnels face aux objets, face à la ville, comme participant à la construction d'une nouvelle réalité territoriale, de l'individu et plus globalement de la société. Dans cette perspective, il semble intéressant d'étudier dans quelles mesures les usages d'applications mobiles en tant que média *hyperurbain* contribuent à la production et la valorisation sociale d'informations en contexte ?

Mots-clés :

Applications mobiles, usages, collectif, données, valorisation de l'information, contexte.

Vers une structuration « hypergéographique » des espaces urbains participatifs

Jean-Pierre CAHIER

ICD/Tech-CICO Lab
Université de Technologie de Troyes

Nour EL MAWAS

ICD/Tech-CICO Lab
Université de Technologie de Troyes

Philippe Le Gonnidec

Société SOS-21

Résumé :

Nous présentons un travail en cours, où nous cherchons à définir - en première approche - « l'hypergéographie » comme une représentation 2D ou 3D du territoire, tolérante à la simultanéité de plusieurs points de vue, et pouvant ainsi être plus facilement co-construite de façon participative par les acteurs de territoires. Nous expérimentons actuellement un modèle de connaissance « multi-points de vue » afin d'appliquer cette approche au jeu Sos-21, un « jeu sérieux » visant l'éducation aux bonnes pratiques de développement durable en mettant en correspondance des territoires réels avec l'univers virtuel du jeu. Les participants peuvent se rencontrer, certains pour co-construire les scènes, d'autres pour y jouer via leurs personnages-joueurs (avatars), sans avoir forcément la même vue du territoire virtuel

Mots-clés :

Urbanité numérique, Urbanité Hybride, Jeux sérieux, Web2.0, Appropriation de l'espace urbain, Points de vue

3D et aménagement : Peut-on se fier aux apparences ?

Florence JACQUINOD

CNRS UMR Environnement, Ville et Société – Université de Saint-Etienne

Résumé :

Le recours à des géovisualisations 3D dans l'aménagement du territoire se développe de plus en plus à l'heure actuelle, sans que l'on dispose d'évaluation précise de leurs apports. En fait, les effets induits par ces représentations sont souvent présentés sous le sceau de l'évidence : elles constitueraient un langage commun compréhensible par tous, favorisant l'implication des citoyens dans les projets d'aménagement en leur permettant de comprendre instantanément les informations qu'elles représentent. Cet article, à travers plusieurs études de cas réalisées depuis 2006 dans le cadre de « recherches-actions » menées sur plusieurs terrains, questionne l'apparente facilité de lecture de ces modèles par la description de plusieurs réunions observées. L'objectif est de poser la question des rôles remplis par les géovisualisations 3D dans le domaine de l'aménagement du territoire et de proposer une méthode pour étudier ces rôles. Le constat de la limite des approches couramment mobilisées pour l'étude des usages des géovisualisations 3D conduit à recourir à une démarche issue de la théorie de l'acteur-réseau. L'analyse de cas montre que les acteurs peuvent avoir besoin d'un temps d'appropriation pour comprendre les modèles 3D et que le sens que ces modèles prennent au cours de réunions de travail ou de concertation dépend du contexte dans lequel ils interviennent (situation initiale, objectif des échanges, stratégies des acteurs, etc.). Ces résultats confirment la nécessité de prendre au sérieux les géovisualisations 3D sans se limiter à l'analyse de leur apparence, notamment dans l'optique de déterminer les conditions permettant aux citoyens de participer activement à des procédures de concertation.

Mots-clés :

géovisualisations, 3D, ANT (Actor-Network Theory), objet intermédiaire, usages, aménagement du territoire, concertation.

Interactions et réalité mixte dans la ville hybride

Jean-François LUCAS

Doctorant en sociologie
LAS - Laboratoire d'Anthropologie et de Sociologie (EA 2241)
Université Européenne de Bretagne, Rennes 2

Résumé :

L'hybridation des technologies et services numériques avec et dans la ville ne cesse de se développer et de se dévoiler dans les mailles qu'elle se constitue elle-même. De la problématique de la représentation numérique de la ville à celle des « datas » qui la constituent et la révèlent chaque jour un peu plus, la réalité mixte propose une nouvelle forme d'hybridité de la ville. Elle caractérise les interactions possibles entre des individus distants qui ont la spécificité de participer et d'affecter la coproduction d'une réalité partagée entre un espace physique et un espace numérique. Au travers de différents héritages matériels et logiciels, la réalité mixte nous oblige à effectuer un changement de paradigme dans la perception des hybridations possibles. Alors, la ville sera de nouveau perçue dans les interactions des individus qui la font vivre.

Mots-clés :

ville hybride, réalité mixte, monde virtuel, espace partagé, événement distribué, interactions

Pour une ville hybride, une conception hybride...

Claude YACOUB

Architecte, laboratoire CiTU-Paragrahe, université Paris 8

1/8 Je me souviens de mon INTRODUCTION

“Je me souviens“, double référence, littéraire et contextuelle, sera le fil conducteur de cet article, non en tant que souvenir, élément de mémoire (construction) individuelle mais bien comme repère de chronique collective pour se situer dans un présent loin d’être simple et pour mieux appréhender un futur plus que proche.

Cet essai s’adresse directement aux nouvelles générations, apprentis architectes et apprentis urbanistes et indirectement à leurs formateurs, pédagogues et autres enseignants à une époque où les technologies de l’information et de la communication envahissent et monopolisent les espaces de création, de conception et de réalisation liés à la production d’urbanités.

La pédagogie comme éducation, comme apprentissage et comme enseignement. Cet « enseigner » si bien décortiqué en « en-saigner » par André Sauvage, et qui à notre avis, est dans une phase incertaine pour des causes multiples que nous ne pourrions aborder précisément dans cet article sauf à amorcer quelques exemples, dans le désordre, comme une interface non appropriée entre l’enseignant et l’étudiant qu’est l’écran d’un ordinateur, la perte d’autorité du corps enseignant, la déconnexion entre mondes professionnel et universitaire, le manque d’encadrement continu et l’absence d’une politique (programme) d’enseignement cohérente. Nous sommes les premiers à convenir que l’univers numérique n’est pas à l’origine de tous ces maux (bien antérieurs à l’arrivée de ces technologies révolutionnaires), mais qu’il contribue du moins à ne pas arranger une situation critique et une des questions cruciales qu’on devrait se poser est bien de savoir comment se servir de ces nouveaux dispositifs technologiques pour apporter des pistes de réflexion à toutes ces anomalies qui s’installent durablement dans nos universités. Autre débat, me direz-vous, pourtant pas vraiment très éloigné de la contestation que nous apportons à travers cette démonstration.

A l’heure où la ville numérique se dessine et que certains pensent - et ils sont de plus en plus nombreux, pour ne pas dire largement majoritaires - que la ville se projette, s’organise et se contrôle digitalement en rassemblant des données qui permettent de penser des aménagements qui ne pourraient se concevoir en travaillant traditionnellement avec « une planche et un crayon » ; nous avançons l’idée qu’il nous faut revenir à l’essence des choses et à la poésie de la vie.

En (nous) rappelant que le mot poésie qui vient du grec ποιεῖν (poiein) qui signifie « faire, créer ». Le poète est donc un créateur, inventeur de formes expressives et donc découvreur du monde, de mondes. Avant donc de s’emparer des outils numériques l’étudiant en urbanisme devrait s’appliquer à parcourir la ville dans tous les sens du terme, physiquement dans sa réalité la plus crue et métaphoriquement dans sa vérité la plus pure ; autant en arpenter ses vides et ses pleins qu’en déchiffrant des auteurs comme Georges Pérec qui sera l’accompagnateur privilégié de notre démonstration analogique, que ce soit comme les Situationnistes - Guy Debord et Constant.

...

Contre l'accaparement des terres : Les SIG-P comme outil de contrôle citoyen dans la dynamique villes- campagnes

Ibrahima SYLLA

Docteur en Géographie,
Programme ICT4D – Lead Afrique Francophone

I. Introduction

Parce que les systèmes d'information géographique (SIG) offrent de multiples possibilités d'analyse et de simulation, ils sont souvent utilisés dans de nombreux secteurs d'activités. Dans les pays du Nord, les SIG sont utilisés pour prendre en charge divers problèmes dans des domaines aussi variés que la protection de la nature, la gestion des déchets, la santé publique, le géomarketing, les processus électoraux, la défense nationale et même les jeux vidéo. En revanche, il semble que dans les pays du Sud le niveau d'utilisation et d'appropriation de ces outils est beaucoup moins important.

Il est certes rare de trouver des statistiques fiables concernant le nombre d'utilisateurs de SIG en Afrique, mais il n'est pas aberrant d'affirmer que les plus faibles taux d'utilisation reviennent, comme de droit, à ce continent. Il suffit, pour s'en convaincre, d'évoquer la faiblesse des parts attribuées aux pays africains dans les populations d'internautes, Internet étant un moyen prisé d'acquérir et de diffuser de l'information géographique, de construire des cartes interactives où l'utilisateur peut se déplacer, zoomer et interroger des bases de données distantes. Selon les statistiques fournies lors du Forum Mondial de la Gouvernance d'Internet qui s'est tenu du 3 au 6 décembre 2008 à *Hyderabad* en Inde, le nombre d'internautes africains s'élève à 51 millions, le taux de pénétration étant de 5,3% soit le quart du taux mondial qui est de 21,9%.

Urbain, trop urbain..... ou l'ivresse numérique

Michel Max RAYNAUD

Ph.D. - Architecte-urbaniste
Professeur, Institut d'urbanisme (mgpa)
Faculté de l'aménagement, Université de Montréal

« C'était une Ville de rêve... »
Il ne s'agit donc pas d'architecture

Et si toute Ville n'était qu'un rêve. « C'est bien le propre d'une illusion de ne pas se donner comme illusion » nous rappelle Maurice Merleau-Ponty. Alors, on a voulu croire que la fiction des villes copiait leur réalité. La vérité est que pour nous sembler réelle, c'est la réalité qui doit ressembler à la fiction. Nous avons besoin de croire à ce que nous voyons. Ce mécanisme de la perception conditionne notre vision des villes. Nous avons besoin d'images pour donner un sens au réel. Plus les villes prolifèrent, plus nous avons besoin d'images proliférantes ; plus les villes se numérisent, plus nous avons besoin d'images numériques... jusqu'à l'ivresse.

Longtemps on a cru à une ville idéale qui nous donnerait la clé de toutes les villes. La ville idéale a d'abord pris la forme de la République platonicienne, puis celle de la Cité de Dieu de saint Augustin. La Renaissance, forte de son anthropocentrisme, a à son tour inauguré une longue lignée de ville idéales, dont certaines ont vu le jour, du moins formellement. Avec Thomas More, l'utopie, parallèlement, a tenté par son discours de démontrer que la ville politique et sociale pouvait aussi devenir le modèle parfait recherché par nos sociétés. Là encore les tentatives ont fleuri avec Robert Owen en passant par Charles Fourier et Victor Considérant, pour finir par s'épuiser dans le rêve de Paolo Soleri à Arcosanti.

Itinéraires interactifs dans Beyrouth : enjeux du développement durable dans une ville hybride

Nada EL-KHOURY

School of Architecture & Design, Lebanese American University, Liban

Giovanni DE PAOLI

Groupe de recherche en CAO (GRCAO), École d'architecture, Université de Montréal, Canada

Résumé :

Le but de cet article est de proposer une réflexion sur les espaces en mutation en milieu urbain et plus précisément sur des espaces que nous définissons hybrides dans des villes en grande transformation. L'objectif étant de proposer des outils qui serviront à aider les concepteurs à comprendre le processus par lesquels une collectivité façonne son environnement urbain et à utiliser les technologies de l'information et de la communication (TIC) pour agir dans nos milieux urbains.

Il s'agit de présenter des itinéraires interactifs comme des expériences méthodologiques sur des espaces urbains destinées à stimuler de nouvelles réflexions sur la ville hybride et ses relations avec le passé, par des dispositifs numériques pour interpréter les enjeux du développement durable et du patrimoine comme une dimension collective de la ville.

Bon colloque

&

Bon séjour à Montréal
