

L'urbaniste qui tente de communiquer se trouve confronté à une question simple: comment rendre lisible et compréhensible un propos souvent abstrait et souvent assez global.

L'urbanisme est une pratique professionnelle qui a environ 100 ans, mais pendant longtemps, elle a continué à utiliser les mêmes modes de représentation que les concepteurs de ville antiques. Les romains gravaient leurs plans sur la pierre, leurs successeurs l'ont fait sur le parchemin et le calque. Mais pour l'essentiel les urbanistes ont utilisé et continuent à abuser de la représentation en plans en deux dimensions, vu du ciel.

À partir de ce type de documents, il est peu aisé pour un profane, élu ou citoyen d'émouvoir se représenter l'espace en trois dimensions. Et le recours au PPT n'a guère changé ceci puisque à côté des textes, on colle des plans. Des plans souvent sans légende et sans points de repère.

Politesse oblige, nos auditeurs écoutent poliment et n'osent pas faire valoir leur méconnaissance.

Dans mon agence d'urbanisme, nous nous sommes penchés sur ce problème, en demandant à un groupe témoin d'évaluer nos outils de présentation. Résultat: "vos docs sont incompréhensibles mais on vous croit".

Nous avons donc pris le soin de nous pencher sur les potentialités des nouvelles technologies, issues à la fois des jeux vidéo et des techniques d'images numériques, surtout développés sur ... le terrain militaire.

Je vais donc vous montrer quatre produits, qui répondent tous à cinq préoccupations:

- être simple à réaliser,
- être facile à utiliser,
- améliorer l'accès à l'information,
- ne pas chercher à représenter la réalité de façon réaliste,
- avoir un caractère ludique. Sur ce dernier point, nous avons des progrès à faire car les jeux vidéos ont créé un standard assez exigeant.

Je vais vous passer quatre petites vidéos de documents de travail, qui sont utilisés pour échanger avec des élus et des citoyens, et pas pour communiquer sur des produits finis.

Le plus étonnant, c'est que nous pensions devoir "faire laxiste" et que notre groupe témoin nous en a dissuadé, estimant que trois critères prévalaient:

- la représentation en 3D,
- le fait de pouvoir circuler dans l'espace virtuel,
- l'insertion des projets dans leur environnement. Les petits détails comme la végétation, les câbles électriques, le mobilier urbain comptent plus que la vérité des façades.