

# ateliers reNUM

ATELIER#2 : territoires numériques  
des cartographies d'experts aux pratiques citoyennes



mardi 23 novembre 2010 à la Maison de Quartier du Breil

Toujours immobiles et paradoxalement toujours plus mobiles ! Nous poursuivons lors de cet atelier l'exploration de nouveaux territoires sur internet. Si la cartographie n'était le fait que d'experts il y a encore quelques années aujourd'hui les usages se sont développés avec l'apparition de nouveaux outils et plate-formes (Open Street Map, MeTaMap, Chimère etc) ; où l'on parle de cartographies citoyennes...

L'atelier est imaginé en quatre temps :

1/ Familiarisation encore et toujours avec de nouvelles terminologies, à commencer par la notion de ville augmentée/réalité augmentée à travers la présentation de projets.

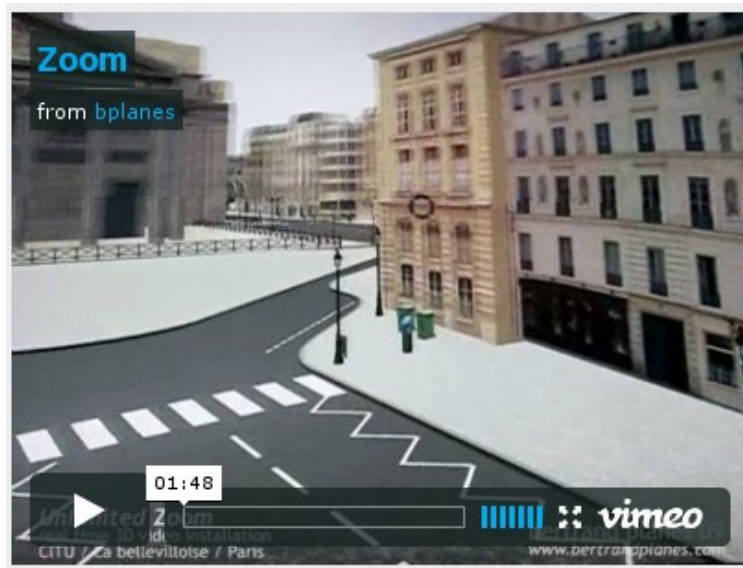
2/ Traversées de territoires sonores, du côté de Crozon et Rezé, souris en main et casque audio sur les oreilles.

3/ Digression sonore direction les Mauges, pour une écoute de 30 minutes d'un documentaire radiophonique qui raconte l'histoire d'Ad confection, atelier textile, crée par deux anciennes salariées de chez New Man.

4/ Cette écoute est l'occasion de commencer à évoquer des souvenirs liés au travail (pas seulement l'usine ou le bureau, mais aussi les lieux où l'on effectue les tâches ménagères, où l'on coud, écrit, pense, discute, bricole, cuisine) afin de créer, positionner et commenter sur une carte des marqueurs d'activités grâce à l'outil Chimère.



## ZOOM de Bertrand Planes



D'après Bertrand Planes, les services géographiques sur le web ont standardisé les représentations urbaines, ainsi avec zoom il explore un autre mode de visualisation partant du constat qu'une image devient floue lorsqu'on dépasse une certaine limite de données. Bertrand Planes joue avec les limites du zoom et l'illusion du flou pour insérer de nouveaux pixels formant de nouvelles textures-images pour une exploration continue de l'image et du paysage urbain.

## AUGMENTED REALITY de Adelin Schweitzer



Nous nous sommes ensuite télétransporté dans la réalité augmentée et altérée de l'artiste Adelin Schweitzer. Développé lors d'une résidence à Labomédia Orléans, Augmented Reality propose un dispositif de redécouverte de la ville où l'utilisateur aborde la réalité selon une modification de ses perceptions visuelles et sonores. La vidéo suit la déambulation d'une utilisatrice munie d'un casque perturbant sa vue et son ouïe, d'un ordinateur portable au dos, caméras et micros fixés sur une paire de lunettes. Le matériel ainsi programmé permet de saisir l'environnement perçu en trois dimensions et en temps réel. Retour vers le présent !

## Territoires & balades sonores

Du scénario futuriste dans un territoire augmenté retour au présent/passé avec des initiatives citoyennes et des projets culturels qui contribuent à enrichir la connaissance d'un territoire.

Les balades sonores sont aussi une manière d'approcher un territoire, les internautes peuvent ainsi (re)découvrir un territoire en écoutant des créations et documentaires sonores. C'est ici l'occasion de présenter une expérience menée par PiNG en 2007 dans le quartier du Château à Rezé : **MémoCité**.

Favorisant la rencontre et facilitant les actions entre artistes, habitants et acteurs locaux, PiNG propose pendant 18 mois une série d'interventions sociales et artistiques, physiques et virtuelles, sur un quartier rezéen, en mutation entre passé récent et transformations contemporaines : mise en place d'une web radio, collecte de mémoire et balades sonores, multimédiathèque participative, une poète et une vidéaste en résidence aux archives municipales, rencontres publiques, créations en ligne et déambulations géolocalisées...

**MEMO** cite.net | **audacité**  
tout sur le projet  
**labo ressources**  
préposition, échanges et ressources

espace d'expérimentation dédié au projet mémoire et territoire - **AudaCité** - qui compose et propose du printemps à l'automne 2007 des interventions sociales, artistiques et culturelles au Château de Rezé, quartier de l'agglomération nantaise en mutation.

**BALADES** sonores  
notre ancêtre le walkman  
map satellite hybrid

Pas de mot

01. Visite au château
02. Du haut de la tour
03. Sur les ruines du château
04. Enfance au château
05. Le bruit des mots
06. Mariage à la médiathèque
07. Château de sable
08. Après le lycée (non disponible)
09. Derniers jours au café de la Paix
10. La Dame des Boutons
11. Quartier en chantier
12. Sur le bout des doigts
13. Je me souviens de la Barakason
14. Peau neuve
15. L'Homme des Halls
16. Jour de marché
17. Dans l'entrée du quartier
18. Avenue de Bretagne
19. Le tramway
20. La fontaine
21. Le centre commercial

Séance d'écoute pour les participantes et découverte d'un patrimoine de proximité à travers des témoignages d'habitants, d'historiens, d'architectes réalisées par la documentariste sonore Cécile Liège.

Des balades sonores à Rezé co-crées avec Cécile Liège, documentariste sonore, nous poursuivons la découverte de son travail, ayant récemment créé un **documentaire radiophonique** diffusé sur France Culture qui raconte l'histoire d'Ad confection, atelier textile, crée par deux anciennes de chez New Man.



#### MADE IN ANJOU un documentaire de Cécile Liège et Guillaume Baldy

La fabrication textile a de l'avenir en France... c'est du moins ce que veulent croire Annie et Danielle.

Ces deux femmes décident, après leur licenciement de New-Man, de monter un atelier de confection, Ad Confection, dans le Maine-et-Loire. Elles embauchent sept ouvrières, elles-mêmes licenciées du textile.

Un pari difficile : celui de maintenir des emplois dans un secteur sinistré et ultra-concurrentiel. Une issue incertaine : la visibilité des commandes n'excède souvent pas une semaine ; un objectif simple : conserver sa dignité au travail.

En 2009, elles se font connaître grâce à une initiative originale... la chemise citoyenne. Cette chemise est fabriquée dans les périodes creuses, quand les industriels ne remplissent plus le carnet de commande. L'initiative leur rapporte un petit succès médiatique. Mais cela ne suffit pas à assurer la pérennité de l'entreprise.

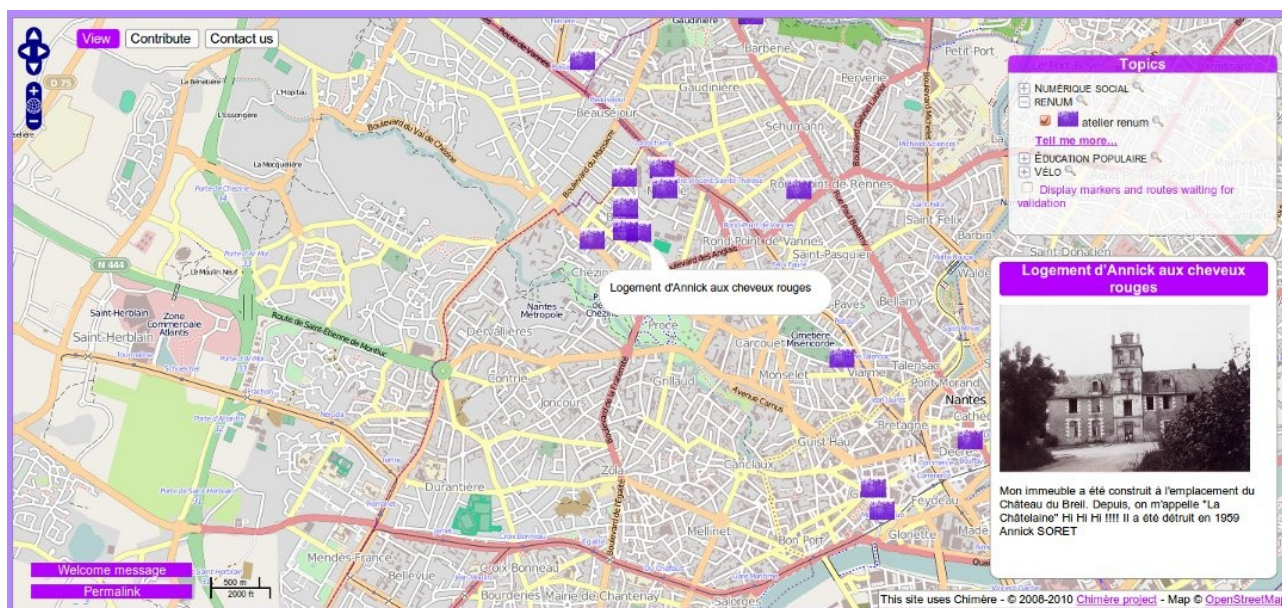
New-Man, qui leur donnait un peu de sous-traitance, est vendu ; un gros client parisien vient de fermer ; la crise les a cueillies... Annie, Danielle et « les filles » abordent la troisième année d'existence de l'entreprise avec un peu d'appréhension...

## pratiquer ensemble : Chimère

**OpenStreetMap** est une carte coopérative libre à la manière de wikipédia, un projet destiné à réaliser une carte du monde, sous licence dite "libre". Cela signifie que tout le monde est libre d'utiliser, créer, améliorer des données géographiques de n'importe quel endroit dans le monde et de les distribuer ou d'effectuer des travaux dérivés à partir de ces cartes, donnant ainsi une liberté bien plus grande que les solutions déjà existantes, telles google maps.

Dans la mise en pratique de cet atelier, nous utilisons un fond de carte OpenStreetMap avec une application supplémentaire appelée **Chimère** qui va nous permettre d'enrichir le fond de carte avec des éléments subjectifs liés à nos activités à l'échelle du territoire nantais et ainsi commencer à amorcer le travail de résidence de Constant.

Chimère est une application en ligne collaborative qui agrège des données géographiques librement proposés par les visiteurs sur un fond de carte OSM. Chimère a été développé au départ pour répondre aux besoins de Rennes Métropole qui souhaitait mettre en place une carte éco-responsable interactive à l'échelle rennaise. C'est un outil libre que l'on peut aujourd'hui tester.



Les étapes pour positionner un point d'intérêt :

- 1/ Aller dans l'administration du site, sélectionner « ajouter un point d'intérêt »
- 2/ Nommer votre point et mentionner la sous-catégorie « renum/atelier renum »
- 3/ Naviguer pour trouver votre maison et cliquer sur la localisation
- 4/ Proposer une description et publier, c'est en ligne !

## Glossaire

**Villes 2.0** : « Une ville où les adresses cinétiques et virtuelles valent autant que l'adresse physique ; une ville où des acteurs de toutes natures, parfois concurrents, concourent à fournir les services dont les citoyens et visiteurs ont besoin, où et quand ils en ont besoin ; une ville d'innovation technique, économique, urbaine mais aussi sociale et collective ; une ville qui exploite les technologies pour organiser la cohabitation des rythmes des citoyens, des entreprises, des administrations, mais aussi entre le temps court des réseaux et le temps long des décisions collectives ou des infrastructures ; une ville dans laquelle on vit, travaille, joue, se cultive et débat de l'avenir dans l'espace numérique autant que dans l'espace physique, sans opposer l'un à l'autre ; une ville qui s'appuie sur l'innovation pour devenir « durable » ... » Kaplan

**Source** : **Programme Ville 2.0** (Fondation Internet Nouvelle Génération) qui cherche à anticiper et préparer les transformations ville & mobilité.

**Réalité augmentée** : Par système de réalité augmentée, on entend un système (au sens informatique) qui rend possible de superposer l'image d'un modèle virtuel 3D ou 2D sur une image de la réalité et ceci en temps réel. Le concept de réalité augmentée vise à accroître notre perception du monde réel, en y ajoutant des éléments fictifs, non visibles a priori. La réalité augmentée désigne donc les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images. Ses applications sont multiples et touchent de plus en plus de domaines : jeux vidéo, cinéma et télévision (post-production, studios virtuels, retransmissions sportives,...), industries (conception, design, maintenance, assemblage, pilotage, robotique et télérobotique, implantation, étude d'impact,...), médical.

**Source**: **Blog hyperurbain**, veille et publication par les laboratoires des universités Paris 1 et Paris 8 sur la ville et les nouvelles technologies.

**Web 2.0** : Le web 2.0 désigne une étape de l'évolution du web dont l'utilisateur et le partage d'information sont la clé de voute. Il est notamment caractérisé par l'apparition de nouveaux services favorisant l'interaction entre les internautes (blogs, wikis, social networking, partage de photos et de vidéos, réactions), et les informations (rss, journaux citoyens, tags).

**Web social** : ce concept fait référence à une vision d'Internet considéré comme un espace de socialisation, un lieu dont une des fonctions principales est l'interaction entre les personnes, et non plus uniquement la distribution de documents. Il est considéré comme un aspect très important du Web 2.0. En particulier, il est associé à différents systèmes sociaux tels que le réseautage social, les blogs ou les wikis.

**Balades sonores** : les balades sonores sont une manière d'approcher un territoire, les internautes peuvent ainsi (ré)découvrir un territoire en écoutant des créations et documentaires sonores.