

LES CLEFS DU CANAL RHIN-RHÔNE



Description du projet

Dans le cadre d'un atelier sur les controverses environnementales, nous avons dû élaborer un objet permettant de raconter cette controverse.

Controverse étudiée : Le canal Rhin-Rhône

Public cible : un groupe de décideurs (réunion de cabinet en mairie ou préfecture)

Dans l'optique de créer un outil d'aide à la décision, nous avons souhaité un outil à dimension historique et prospectif. Son objectif sera donc de présenter les étapes de la controverse à travers le temps. Dans un second temps, le plateau pourra être utilisé dans le cas où la controverse reprend afin de comprendre son historique et d'en établir son futur.

Equipe projet : Charlène Bages, Robin Béchat, Gabin Demaret, Qingqing Dong, Camille Lévêque

Étape 1 : Le concept

Il s'agit d'un plateau incliné simplifiant la topographie du Doubs. Une bille représente l'avancée du projet de canal, celle-ci est bloquée par des « clefs » à l'image d'écluses sur un canal.

Chacune des « clefs » représentent une problématique que le projet à rencontrer dans un ordre chronologique. A chaque « clef », une carte explicative du même numéro permettra de comprendre l'échelle, les acteurs et les arguments en jeu.

Deux types de clefs existent :

- Les clefs simples : lorsqu'elles sont retirées par système de coulisse symbolisent la mise de côté de la problématique, elle n'a pas été traitée mais simplement écartée ;
- Les clefs « à porte » symbolisent le traitement de la problématique, les pro-canal ont su apporter une réponse ou bien une solution aux divers arguments constituant les problématiques.

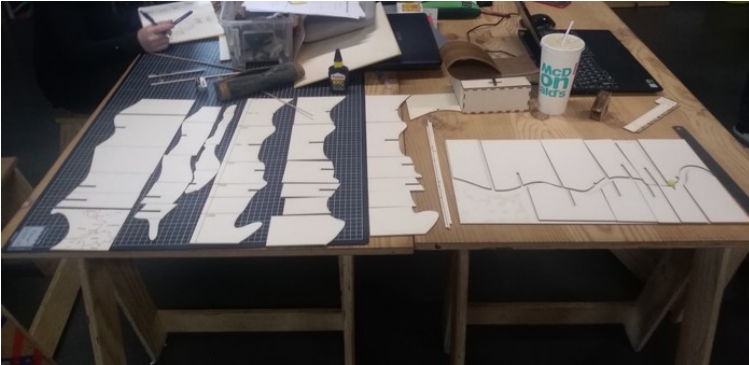
A la fin, la bille tombe dans un trou et ressort sur le côté donnant à son utilisateur la possibilité de reprendre le projet en en modifiant le cours.

Le second temps du plateau est prospectif. Il pourra être utilisé afin de rétablir une chronologie du projet et d'identifier les nouvelles problématiques qui émergeront lorsqu'il s'agira de reprendre le projet d'agrandissement du canal. L'ensemble de ces clefs vierges sont « simples » appelant ses utilisateurs à trouver un compromis pour passer chaque étape.

Étape 2 : Utilité

1. Donner une vision simplifiée de la situation actuelle ainsi qu'une idée chronologique des divers éléments et décisions qui ont conduit à cette situation actuelle, à savoir l'abandon du projet.
2. Montrer les conséquences des différentes actions réalisées par le passé pour aider les élus à prendre de nouvelles décisions par rapport à ce sujet controversé du projet d'élargissement du canal Rhin-Rhône.

Étape 3 : Etapes de conception





Pour la conception de notre plateau :

1. Détermination du circuit de la bille à partir d'une carte topographique du site
2. Choix d'une surface de 500mm x 260mm
3. Relevage de quatre courbes de niveau simplifiées sur Illustrator
4. Test sur carton pour déterminer la pente nécessaire. Choix d'une pente de 10%
5. Modélisation de l'objet en 3D sur SketchUp
6. Adaptation du fichier vectoriel du générateur de boite afin d'obtenir une pente
7. Création des clefs et cartes de jeu en fichiers vectoriels
8. Découpage des différents éléments par découpe laser
9. Montage du plateau et habillage de l'ensemble de l'objet.