

La ville ludique : le jeu, outil tactique de revitalisation urbaine ?

Auteur : Couturier, Flora

Promoteur(s) : Furnelle, Vincent

Faculté : Gembloux Agro-Bio Tech (GxABT)

Diplôme : Master architecte paysagiste, à finalité spécialisée

Année académique : 2017-2018

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/4402>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

LA VILLE LUDIQUE

LE JEU, OUTIL TACTIQUE DE REVITALISATION URBAINE?

FLORA COUTURIER

TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES PRÉSENTÉ EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLÔME DE
MASTER D'ARCHITECTE PAYSAGISTE

ANNÉE ACADÉMIQUE 2017-2018

PROMOTEUR : VINCENT FURNELLE

Toute reproduction du présent document par quelque procédé que ce soit ne peut être réalisée qu'avec l'autorisation de l'auteur et du Doyen de Gembloux Agro-Bio Tech.
Le présent document n'engage que son auteur.

RÉSUMÉ

Depuis quelques années, nos villes voient se développer de nouvelles dynamiques qui tentent, à leur échelle, de réinvestir et de réenchanter nos espaces communs. Par des méthodes tactiques, celles-ci remettent en question les méthodes traditionnelles d'aménagement au profit de projets inclusifs, locaux et à bas coût. Ces actions défendent une vision de la ville qui se veut créative, ludique et coopérative, laissant place à l'expérimentation, à l'improvisation et à l'éphémère. Ayant un rôle restreint dans la ville normalisée, le jeu y occupe une place de choix. Ce travail s'intéresse à la manière dont le jeu se manifeste au travers de ces nouvelles dynamiques, à ses liens au paysage urbain et aux opportunités qu'il peut apporter à la ville, en termes de sociabilité, de revitalisation et de participation citoyenne.

Mots clés : paysage urbain, urbanisme tactique, urbanisme temporaire, ludique, jeu, hacking, citoyen, coopération, participation, créativité, imaginaire, revitalisation, Droit à la ville, espace commun

ABSTRACT

For a few years, new dynamics are developing in our cities which try at their own scale to make public spaces more used and liveable. Through tactical methods those dynamics question traditional ways of designing cities and support local, low-cost and inclusive projects. Those actions defend the vision of a ludic, creative and collective city in which experimentation, improvisation and ephemeral are encouraged. Play has a significant place on it while its role is often disregarded in the functional city. This work questions how play takes place on those new dynamics, how it is link to the urban landscape and what it could bring to cities in terms of sociability, revitalization and citizen participation.

Keywords : urban landscape, tactical urbanism, temporary urbanism, ludic, play, hacking, citizen, cooperation, participation, creativity, imagination, revitalization, Right to the city, public space

REMERCIEMENTS

Au terme de ce travail, je remercie en premier lieu mon promoteur, M. Furnelle, pour son suivi et son intérêt pour mon sujet.

Un grand merci également à Benjamin Pradel pour ses conseils et le temps qu'il m'a accordé.

Merci au collectif POOL IS COOL pour leurs chouettes projets, leur sympathie et leurs belles photos.

Enfin, merci à ma famille pour le soutien physique et moral et pour leurs relectures, aux copains gembloutois, et aussi à l'ADUQ, pour l'inspiration.

SOMMAIRE

Résumé	3
Remerciements	4
Sommaire	5
Introduction	7
Cadre théorique et démarche	9
PARTIE 1 : Des dynamiques récentes qui marquent le paysage urbain	11
I. L'urbanisme tactique : une philosophie récente	11
1) Avant-propos	11
2) Définition et grandes lignes	12
3) Outils	14
II. Des formes d'expression urbaine associées	16
1) Différentes dénominations	16
2) Un exemple d'initiative citoyenne directe : l'exemple du "hacking urbain"	17
3) Un exemple d'initiative hybride et transgressive : le "Laboratoire des Baignades Urbaines Expérimentales"	19
III. L'urbanisme temporaire (ou éphémère)	21
1) Définition	21
2) Exemples	23
2.1) PARK(ing) Day	23
2.2) Les Grands Voisins	25
2.3) Le Village au Pied-du-Courant	29
3) Comparaison et questionnements	31
3.1) L'expérimentation	32
3.2) La révision des normes	32
3.3) La coopération	33
Conclusion PARTIE 1 : Le jeu au coeur des nouvelles dynamiques urbaines?	33
PARTIE 2 : La ville ludique	35
I. Le jeu	36
1) Introduction	36
2) Classification des jeux	39
3) Manifestation du jeu dans la ville : le potentiel ludique du paysage urbain	41
II. Détourner les règles du jeu urbain : retour sur les origines de l'urbanisme tactique	44
1) Les théories Situationnistes et l'opposition au fonctionnalisme : quand le jeu rejoint la vie courante	44
2) Henri Lefebvre et le "Droit à la ville"	47
3) La "dérive urbaine", l'usage du jeu et du détournement	48
III. Urbanisme Tactique et ville ludique	51
1) Définir la ville ludique	51
2) Les dominantes du jeu dans les exemples présentés	53
3) Le jeu, outil tactique de revitalisation urbaine?	54

PARTIE 3 : Co-construire la ville par le jeu?	56
I. Jeu et participation créative	56
1) La participation citoyenne	56
2) L'implication ou "participation active"	57
3) La participation créative	58
II. Exemples	61
1) Les chantiers ouverts du collectif Etc.	61
2) Les Saprophytes	62
3) "AnteSchole"	63
Conclusion	64
Bibliographie	66

INTRODUCTION

Depuis maintenant plus d'une dizaine d'années, de nouvelles façons d'aménager la ville se déploient, notamment en Amérique du Nord et en Europe, sociétés post-industrielles. Au croisement de plusieurs disciplines, celles-ci sont basées sur l'expérimentation, l'échelle locale, la temporalité et se veulent également populaires : au plus proche des citoyens ou parfois émanant directement de ceux-ci. Un urbanisme "nouvelle génération" qui propose de nouvelles façons de faire la ville et de se l'approprier.

Cette émergence de nouveaux modèles d'urbanisme dit "tactique", qui se traduit sous des formes multiples, réinterroge la place du citoyen dans des villes toujours grandissantes et que les anciens modèles d'urbanisme auraient trop souvent négligé au profit du fonctionnalisme. Les villes représentent pourtant un potentiel social non négligeable, que l'urbanisme tactique tente de mettre en valeur. Portés le plus souvent par des groupements collectifs, les projets proposés, au départ marginaux et alternatifs, sont de plus en plus institués. Regroupant des questions et des domaines transversaux, ils touchent à la fois à l'architecture, à l'architecture du paysage, à l'urbanisme, au design, aux arts, à la culture, à l'éducation populaire et bien d'autres, avec un accent mis sur l'éphémère, les pratiques ludiques quotidiennes et favorisant une fabrique de la ville à moindre coût.

A travers leurs actions, de jeunes collectifs de professionnels des métiers de la ville réfléchissent quotidiennement à ces questions. L'un d'entre eux, à l'origine du "Manuel illustré de bricolage urbain" résume d'ailleurs très bien la démarche dans une introduction titrée "Invitation pour une ville DIY 2.0" :

"La triple crise économique, environnementale et politique actuelle constitue une nouvelle forme de paradigme aux conséquences multiples, tant d'un point de vue pratique que théorique : effet superposé de manque et surproduction, prise de conscience écologique, perte de confiance en l'action politique... Face à cela, se mettent en place de nombreuses initiatives qui questionnent les manières classiques de penser et de faire la ville. Jardinage et agriculture urbains, dynamiques d'appropriation citoyenne, autoproduction de la ville, réseaux d'échanges et d'entraide autogérés, "hacking" d'équipement... toutes ces pratiques qui investissent l'espace urbain se répandent dans de nombreuses métropoles. Elles sont souvent portées par ceux qui pratiquent la ville et la vivent au quotidien, mais elles sont aussi

souvent le fait de professionnels de la ville qui agissent hors des cadres habituels, adoptant parfois des postures militantes qui remettent en question les pratiques classiques et les dispositifs normatifs qui les régissent. Dans une attitude pragmatique, ces professionnels impliqués placent le "faire" et l'action au centre de leur projet. Ils ne pensent pas simplement leur pratique, ils l'expérimentent, la mettent en partage au travers de projets collaboratifs ouvrant ainsi des espaces-temps de projets intermédiaires qui questionnent les disciplines. Ils y expérimentent des formats de travail hybrides qui investissent et croisent des échelles temporelles (de l'événement éphémère, de la "situation construite" à l'action sur le long terme) et spatiales (de la micro-architecture à l'objet, intégrant des logiques de mobilité et d'appropriation ouverte) multiples. Par le "hacking" des modèles traditionnels de planification et de construction, ils participent à l'émergence d'une ville pensée et construite différemment."

Parallèlement, nous nous intéressons à la place du jeu dans la ville et aux nouvelles formes ludiques que ces modèles proposent, en réponse aux jeux que la ville normalisée a relégué dans des espaces confinés. Comment introduire de l'enchantement et de l'imaginaire dans nos paysages quotidiens et quelles opportunités le jeu peut-il leur apporter?

CADRE THÉORIQUE ET DÉMARCHE

J'ai souhaité développer, sous forme d'un essai, l'hypothèse suivante : **"le jeu, outil tactique de revitalisation urbaine."**

L'établissement de cette problématique émane en premier lieu de dynamiques observables dans le paysage urbain et dans sa construction. Je m'intéresse dans cet écrit au champ de l'urbanisme et plus précisément à **l'urbanisme tactique et éphémère** : tendances récentes, encore en développement et souvent qualifiées de pratiques alternatives. L'éphémère englobant de nombreux éléments, il se rapporte ici à **tout projet d'appropriation d'un lieu porté par la société civile et visant à orienter le projet urbanistique global**. Les interventions qui y sont liées peuvent être soit **soutenues** par la puissance publique ou un propriétaire privé (**programmées**), soit **imposées** par des groupements de citoyens, des individus, qui s'approprient leur espace de vie (**non programmées**, mais tolérées par les autorités dans la majorité des cas).

L'architecte paysagiste intervenant à tout niveau, je pars du principe que les questions urbanistiques font partie intégrante de son champ d'étude. Rappelons que le paysage se définit comme *"une portion de territoire telle que perçue par les populations, dont le caractère résulte de l'action de facteurs naturels et/ou humains et de leurs interrelations"*¹. Xavier Michel, géographe, précise qu'**"au-delà des éléments et des formes, ce sont surtout les relations entre la ville et l'homme qui vont caractériser le paysage urbain"**². Ces nouvelles dynamiques impactent de fait le paysage urbain et constituent le premier aspect de cette étude.

Celles-ci pouvant intervenir aussi bien dans l'espace public que dans l'espace privé juridiquement parlant, nous nous axerons sur une troisième notion : celle **"d'espace commun"**, défini par Michel Lussault comme **"un agencement qui permet la coprésence des acteurs sociaux, sortis de leur cadre domestique"**³. L'espace commun s'appuie sur les usages *"publics"* d'un espace, indépendamment d'un statut juridique.

1 Convention Européenne du Paysage, 2000

2 Michel X., "Paysage urbain : prémisses d'un renouvellement dans la géographie française, 1960-1980", Strates, 13, 2007.
URL : <http://strates.revues.org/5403>

3 Cahiers de l'Institut du patrimoine de l'UQAM, "Les temps de l'espace public urbain: Construction, transformation et utilisation", 2008, éditions MultiMondes.

Ces nouveaux modèles d'urbanisme seront ensuite croisés avec la thématique du jeu, partant de l'hypothèse que ceux-ci le favorisent et en empruntent des éléments.

Il est donc important de souligner la **distinction** entre **jeu** et **loisir**, le terme ludique pouvant renvoyer à ces deux aspects. Le jeu, selon Johan Huizinga, **"est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante"**¹. Roger Caillois précise qu'il s'agit d'une activité **"libre, séparée, incertaine, improductive, réglée ou fictive"**². Le jeu aurait donc un caractère désintéressé, tandis que le loisir serait davantage axé vers la consommation. Il se caractérise, selon Jean-Marie Lafortune, comme l'**"ensemble des pratiques différenciées de mise en valeur des richesses accumulées s'incarnant dans des modèles culturels de dépenses"**³.

Il s'agira donc de comprendre quels sont les liens entre jeu et ville, en quoi les dynamiques étudiées y sont liées et enfin, quelles sont les potentialités qu'il génère.

Ce travail est avant tout un travail exploratoire, qui s'appuie en grande partie sur des recherches bibliographiques, ainsi que sur des exemples observés dans nos paysages urbains contemporains, davantage au niveau conceptuel que de l'ancrage paysager. Il vise à s'interroger sur le rôle et sur la place du jeu, ainsi qu'à mettre en lumière une philosophie d'aménagement du territoire encore assez neuve qui tente d'apporter, à son échelle, un nouveau souffle à nos milieux de vie.

1 Huizinga J. (1951), *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 350 p.

2 Caillois R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 384 p.

3 Lafortune J.-M. (2004), *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail : fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*, Presses Universitaires du Québec, Sainte-Foy, 237 p.

PARTIE 1

DES DYNAMIQUES RÉCENTES

QUI MARQUENT LE PAYSAGE URBAIN

INFLUENCE DE LA PHILOSOPHIE TACTIQUE

I. L'URBANISME TACTIQUE : UNE PHILOSOPHIE RÉCENTE

1) Avant-propos

Présenté comme un modèle urbain alternatif, l'«urbanisme tactique» (traduction du terme anglais «*tactical urbanism*») est né aux États-Unis au milieu des années 2000 et puise sa source dans les mouvements sociaux urbains des années 1960/1970. Les prémices du mouvement seront évoquées plus tard. Le mot alternatif désigne ici «l'ensemble des initiatives, des démarches ou des projets soutenus par des municipalités et qui cherchent à organiser un développement urbain s'éloignant des canons de l'entrepreneurialisme» (Douay et Prévot, 2016). Comme nous le verrons par la suite, le soutien des municipalités n'entre en réalité pas toujours en jeu. Il vise à proposer un modèle «autre» que le modèle dominant, dont les logiques sont généralement descendantes et compétitives.

Pour comprendre la notion, il faut d'abord revenir sur celle d'urbanisme. François Ascher, économiste et urbaniste propose une définition concise de l'urbanisme, qu'il considère comme l'«ensemble des techniques et des connaissances utilisées pour étudier, concevoir, réaliser et gérer des villes, des morceaux de villes et des espaces urbains»¹. Si celui-ci se concentre essentiellement sur une dimension spatiale, Thierry Paquot y ajoute une dimension humaine et temporelle. «C'est la manière démocratique d'agencer les activités des citoyens dans le temps et dans l'espace, l'art des relations, des transitions, des combinaisons»².

L'urbanisme tactique accorde une grande importance à ces deux dimensions. La dimension temporelle se retrouve d'ailleurs dans la notion de tactique en français, définie par Michel De Certeau. «Les tactiques sont des procédures qui valent par la pertinence qu'elles donnent

1 Ascher F. (2008), *Les Nouveaux Compromis urbains : lexique de la ville plurielle*, l'Aube, Monde en Cours, 141 p.

2 Paquot T. (2011), *L'urbanisme c'est notre affaire !*, Comme un accordéon, 176 p.

au temps - aux circonstances que l'instant précis d'une intervention transforme en situation favorable, à la rapidité de mouvements qui changent l'organisation de l'espace, aux relations entre moments successifs d'un "coup", aux croisements possibles de durées et de rythmes hétérogènes" (Douay et Prévot, 2016).

Appliqué aux villes, Olivier Mould, géographe, interprète ceci comme "une forme de virus qui s'insinue, intègre l'environnement urbain - assimilé à un disque dur - pour le déconstruire et le transformer subrepticement et non pour le détruire."¹ De ce point de vue, l'alternative s'établit en s'immiscant dans les interstices du système urbain existant. En anglais, "tactical" peut aussi renvoyer au mot "subtil", qui rejoint le même ordre d'idée. On pourrait encore parler d'urbanisme ingénieux ou inventif, capable de s'adapter et d'évoluer rapidement en fonction des situations auxquelles il fait face.

2) Définition et grandes lignes

"tac·ti·cal [...]

1. of or relating to small-scale actions serving a larger purpose

→ de, ou se rapportant à des actions à petite échelle servant un objectif plus large

2. adroit in planning or maneuvering to accomplish a purpose

→ habileté de plan ou de manœuvre pour accomplir un but"²

L'urbanisme tactique se caractérise comme un urbanisme "Extra Small", en réponse aux grands projets urbains classés "Extra Large". Sa finalité est la revitalisation des villes, qui s'opère suivant trois grands principes : l'intervention à petite échelle, le court-terme et le low-cost.³ Des transformations de l'espace vont se jouer à l'échelle d'une rue, d'un bâtiment, voire d'un quartier, dans le but toutefois d'impulser une dynamique de changement à plus grande échelle et à long-terme. Mike Lydon, urbaniste américain, s'est attelé dès 2011 à théoriser et à diffuser le concept via un premier volume en ligne du manuel "Tactical Urbanism : Short-term Action for Long-term Change", qui aboutit à la rédaction d'un ouvrage du même titre en 2015 avec son confrère Anthony Garcia. Cinq points clés sont cités dans ce premier volume :

1 Mould O., "Tactical Urbanism: The New Vernacular of the Creative City. Geography Compass", Vol. 8, No. 8, p. 529, 2014. Cité par Douay et Prévot (2016)

2 Lydon M. (2011), *Tactical Urbanism Vol. 1*, The Street Plan Collaborative, 25 p.

3 "Translated to cities Tactical Urbanism is an approach to neighborhood building and activation using short-term, low-cost, and scalable interventions and policies."

- Une approche itérative et progressive pour initier le changement.
- Des idées locales pour répondre aux défis urbains.
- Un engagement à court-terme et des prévisions réalistes.
- Une bonne balance bénéfice-risque.
- Le développement d'un capital social entre les citoyens et la construction d'une capacité organisationnelle entre les institutions publiques et privées, les organismes à but non lucratif et leurs constituants.¹

De nombreux acteurs interviennent en effet dans la mise en œuvre de l'urbanisme tactique : municipalités, institutions publiques et privées, organismes à but non lucratif, groupements de citoyens, individus, etc. Les processus de création ont vocation à être ouverts et à favoriser les interactions entre ces différents acteurs. Mike Lydon identifie trois processus différents dans lesquels l'urbanisme tactique intervient. Ceux-ci ne sont pas exclusifs et peuvent s'entrecroiser, voire mener les uns aux autres :

- Initié par les citoyens pour contourner les procédures conventionnelles de processus de projet et couper court à la bureaucratie municipale par la contestation, le prototypage, ou la démonstration tangible des potentialités d'un changement. Ce cas de figure représente des citoyens exerçant leur "*droit à la ville*".
- Comme un outil pour les municipalités, les promoteurs ou les organismes à but non lucratif pour impliquer plus largement le public dans un processus de projet.
- Comme une "phase 0" d'avant-projet utilisée par les villes ou les promoteurs pour tester des projets avant investissement à long-terme.²

L'urbanisme tactique a pris forme dans une démarche contestataire et militante, allant à l'encontre des valeurs d'attractivité économique qui habitent bien souvent nos politiques urbaines, notamment en voulant démontrer qu'il est possible d'agir sur la ville avec peu de ressources et de moyens. Les interventions proposées s'éloignent des grandes infrastructures habituelles et sont à l'inverse légères et souvent réversibles. Elles apportent des réponses flexibles dans des milieux habités en perpétuel changement. Si celles-ci s'effectuent en dehors des clous habituels de la planification urbaine, l'approche de l'urbanisme tactique s'en veut complémentaire et ne remet pas en cause l'utilité d'une planification à grande

¹ Traduit de : Garcia A., Lydon M. (2015), *Tactical Urbanism : Short-term Action for Long-term Change*, Island Press, 224 p.

² Ibid.

échelle et à long-terme. Mike Lydon associe cette planification au terme de *“stratégie”*, qui serait globale, tandis que la *“tactique”* viendrait du local, de l’intérieur, et donc des citoyens (pouvant à terme influencer une stratégie globale). Cette volonté de réappropriation de l’espace par le citoyen constitue un véritable *“mouvement social urbain”* (Douay et Prévot, 2016), qui s’effectue en relative douceur. Pour cela, les actions locales peuvent compter sur un réseau global et connecté. Ces pratiques ont en effet l’avantage de se propager rapidement dans le monde grâce aux réseaux sociaux et à divers outils de communication numériques, clé de voûte de l’urbanisme tactique, qui contribuent à en faire un mouvement social urbain innovateur.

3) Outils

Dans la pratique, l’urbanisme tactique *“renvoie avant tout à un engagement citoyen pour lequel l’aménagement est une pratique collective qui mobilise souvent les ressorts de l’art et de l’événementiel.”* (Douay et Prévot, 2016). Les citoyens sont amenés à agir eux-mêmes sur l’espace commun, élément central de la vie urbaine, ou incités par des tiers à s’approprier leur environnement. Cela peut passer entre autres par des installations simples, facilement réalisables et peu coûteuses, comme la fabrication d’un mobilier urbain de base : bancs, tables, etc. Avoir recours à l’art permet d’y apporter une plus-value et de dépasser une simple fonction. On cherche à *“créer des projets aisément compréhensibles et appropriables”, “en insistant sur la dimension **ludique**, artistique et **temporaire** des actions menées”* (Douay et Prévot, 2016). L’action à petite échelle et dans un laps de temps réduit permet aux citoyens d’observer des changements immédiats sur leur cadre de vie. Ces changements sont plus difficiles à percevoir à travers les procédures conventionnelles de planification, qui sont généralement très longues. Ces effets immédiats ont pour but de changer à plus long-terme la perception et l’usage d’un espace en initiant une nouvelle dynamique, qui ne passe pas seulement par une transformation matérielle. C’est pourquoi l’urbanisme tactique passe aussi parfois par des formes proches de l’événementiel, dont la vocation est rassembleuse. La particularité des interventions proposées réside notamment dans le fait qu’elles ne peuvent pas toujours être établies sur un plan. Nicolas Douay et Maryvonne Prévot proposent une traduction de la typologie des interventions listées par Mike Lydon et Anthony Garcia, dont voici un extrait :

Expression d'origine	Traduction
<i>Open Streets</i>	La piétonisation temporaire de rue
<i>Play Steets</i>	L'animation de rue
<i>Build a better Block</i>	Promouvoir un meilleur quartier
<i>Guerilla Gardening</i>	Végétaliser
<i>Pop-up Retail</i>	Commerce temporaire
<i>Pavement to Plazas</i>	La reconquête de place
<i>Pavement to Parks</i>	La création de parcs
<i>Pop-up Cafés</i>	Café temporaire
<i>Depave</i>	Retirer l'asphalte
<i>Chair Bombing</i>	Installer du mobilier
<i>Food Carts/Trucks</i>	Installer des camions servant de la nourriture
<i>Site Pre-Vitalization</i>	Revitalisation temporaire d'un espace

Typologie des interventions tactiques – Source : Douay et Prévot, 2016

On peut aussi citer le commerce ambulant ("*Mobile Vendors*"), le retrait des espaces publicitaires ("*As-Busting*"), la végétalisation sauvage à l'aide de "*bombes à graines*" ("*Seed Bombing*"), l'aménagement des frontages ("*Reclaimed Setbacks*"), etc. Certaines actions sont très matérielles, d'autres s'appuient sur des ambiances, d'autres enfin ont trait au végétal : création de micro-parcs, agriculture urbaine, jardinage urbain, etc.

Ces interventions sont parfois présentées comme relevant du "*Placemaking*". Il n'existe pas de terme équivalent en français mais "*nous pourrions avancer les termes de "fabrique des espaces publics". Il s'agit donc d'une appropriation citoyenne des espaces publics par la communauté depuis leur conception jusqu'à leur gestion.*" (Douay et Prévot, 2016). Les "*espaces publics*" cités renvoient aux usages citoyens et donc à l'espace commun. Précisons cependant que la définition de l'urbanisme tactique reste relativement large, ce qui complique l'identification des pratiques qui en relèvent. Nous tenterons dans la partie qui suit, à travers des exemples et la présentation de concepts clés, d'en donner un aperçu. L'objectif n'est pas d'attribuer un label "*urbanisme tactique*" aux cas de figure abordés ni d'élaborer une liste exhaustive, mais de relever des influences se rattachant à cette philosophie.

II. DES FORMES D'EXPRESSION URBAINE ASSOCIÉES

1) Différentes dénominations

Plusieurs termes existent pour désigner des pratiques très proches, parfois résumées sous l'appellation de *"bricolages urbains"*, ayant souvent pour matériau de prédilection la palette de chantier. Ainsi on peut entendre parler d'*"urbanisme Do It Yourself (DIY)"* (*"fais le toi-même"* en français), de *"guérilla urbaine"*, d'*"urbanisme pop-up"*, de *"hacking urbain"* ou encore d'*"acupuncture urbaine"*. Cette dernière expression se rapproche de la signification de l'urbanisme tactique, par la métaphore de la médecine : on peut comprendre *"revitaliser des points névralgiques de la ville pour en régénérer son ensemble"*. Si quelques nuances sont observables, ces différents termes s'entrecroisent et les outils mis en œuvre sont bien souvent similaires. La notion d'urbanisme tactique est la plus répandue et celle ayant été la plus formalisée. L'accent qui est mis sur les effets à long-terme est primordial.

Le DIY est l'expression directe des individus ou d'un petit groupe d'acteurs : la construction de mobilier à l'aide de matériaux de récupération en fait partie par exemple. Ceci rejoint en partie l'idée de l'urbanisme tactique, mais comme le fait remarquer Mike Lydon, tout ne relève pas de l'urbanisme tactique dans le DIY. Il donne l'exemple du *"Yarn Bombing"* (*"tricot urbain"*), qui relève du DIY mais qui s'apparente davantage à une forme de Street art ne visant pas nécessairement des effets à long-terme : développement de nouvelles pratiques, contestation d'une situation établie, etc. Dans la même lignée, toute initiative d'urbanisme tactique ne relève pas du DIY. Certaines peuvent en revanche relever des deux à la fois. Ces termes restent donc étroitement liés.



"Yarn Bombing"
Source : *"Tactical Urbanism"*
(Mike Lydon & Anthony Garcia)



"Bricolages urbains" à Bagnolet et Avranches (2016)
Source : *"Manuel illustré de bricolage urbain"*
(Etienne Delprat, YA+K & Nicolas Bascop)



Toujours selon Mike Lydon, le DIY inclurait en son sein les notions de "guérilla urbaine", d'"urbanisme pop-up" et de "hacking urbain". Ces pratiques ont une nature relativement informelle (et parfois illicite), alors que certaines pratiques d'urbanisme tactique sont aussi parfois impulsées par des collectivités ou par tout autre type d'institution. Le DIY possède donc une forte consonnance citoyenne. Chacun de ces concepts peut cependant présenter des intérêts dans la dynamisation, le réenchantement et la revitalisation des espaces communs. De même pour le Street art, qui, cherchant des effets à long-terme ou non (et prenant forme au sein d'une réflexion urbaine ou non) est tout de même susceptible d'impacter positivement le paysage urbain. Nous ne nous attarderons toutefois pas sur cette thématique au cours de ce travail.

2) Un exemple d'initiative citoyenne directe : le "hacking urbain" (ou détournement)

L'exemple du "hacking urbain" illustre une forme d'appropriation citoyenne spontanée. Le terme est emprunté au domaine du piratage informatique, qui rappelle l'idée d'Olivier Mould quand il parle de virus. Cette pratique vise à détourner la ville de ses fonctions premières. Cela passe par des micro-interventions (ou micro-subversions), pouvant être facilement menées par les habitants d'une ville sur leur milieu de vie. Le hacking est ainsi une pratique "officieuse". Geoffrey Dorne, dans son livre "Hacker Citizen" (2016), traduit le mot hack par "bidouille". "Un hack, c'est juste une démonstration d'ingéniosité, informatique ou pas. Le hacker, c'est donc celui qui fait preuve d'ingéniosité, qui sait détourner les objets du quotidien pour leur donner de nouveaux usages qui n'ont pas été prévus par le concepteur." (p. 7) Le hacking donne la possibilité aux citoyens d'être acteurs de leur environnement. A travers les hacks qu'il présente dans son ouvrage, Geoffrey Dorne explore des pistes pour une ville plus conviviale, moins consumériste et plus respectueuse de l'environnement. "Que ce soit au travers de la ville, des gens, de leurs usages, du partage, tout est sujet à être observé autrement et à être repensé, recréé et souvent détourné." (p. 12)



Exemples de hacks
Source : "Hacker Citizen"
(Geoffrey Dorne)

Le mobilier urbain fait partie des éléments du paysage urbain facilement détournables, par exemple en éléments ludiques, sportifs ou artistiques. Cela peut aussi passer par l'insertion de micro-objets à destination des usagers de la ville : porte-manteaux, chargeurs à dynamo, bibliothèques de rue ; ou encore par le détournement de la signalétique urbaine (agrémentation de la signalétique existante ou création d'une nouvelle signalétique). Par ces interventions, les citoyens expriment directement leurs envies et leurs idées, leur propre vision de la pratique de la ville et du paysage urbain. Philippe Gargov, géographe et fondateur de l'atelier de prospective "pop-up urbain" souligne "la forte propension du hacking urbain à répondre aux besoins émergents - et souvent silencieux - des citoyens." (dans "Éloge du hacking urbain"). "Il y a dans ces minuscules réactions quelque chose d'à la fois modeste, ludique, poétique et politique." ("Hacker Citizen", p. 128)



Parmi les hacks célèbres : Tomas Moravec et sa palette de transport sur les voies du tramway de Bratislava (2008)
Crédit photo : Tomas Moravec (<http://tomasmoravec.cz>)

3) *Un exemple d'initiative hybride et transgressive :* *le "Laboratoire des Baignades Urbaines Expérimentales"*

L'exemple du "Laboratoire des baignades urbaines expérimentales" (LBUE) est particulièrement intéressant à mettre en lumière puisque difficilement qualifiable. Ce collectif informel (sans statut juridique) et avant-tout décrit comme citoyen a été créé en 2013 à Paris, co-fondé par Pierre Mallet, urbaniste. Leur objectif est de "faire connaître et reconnaître une pratique que la plupart des gens pensent aujourd'hui impossible en ville"¹, à savoir la baignade urbaine. Pratique courante avant les années 1950, celle-ci est progressivement tombée dans l'oubli, notamment à cause de la pollution importante des eaux, qui a conduit à une généralisation des interdictions de baignade. Aujourd'hui les tendances évoluent à nouveau, vers des modes de vie plus respectueux de l'environnement et une demande accrue de lien à la nature, y compris en ville. Certains pays ont déjà bien intégré la baignade dans leurs politiques urbaines (notamment le Danemark, la Suisse, ou encore l'Allemagne) tandis que d'autres pays comme la France ou la Belgique ont encore du retard sur ces réflexions, bien que les pratiques évoluent. Aujourd'hui la qualité des eaux semble s'améliorer de manière générale, mais l'idée de se baigner dans un fleuve au milieu d'une grande métropole laisse encore majoritairement réfractaire.

Le collectif a choisi Paris (notamment le bassin de la Villette et le canal de l'Ourcq) comme terrain de jeu et d'expérimentation, où la baignade reste formellement interdite. Ses membres précisent que "cette posture restrictive n'apporte aucune sécurité ni aucun encadrement face à des pratiques informelles qui existent bel et bien, et qui peuvent parfois s'avérer dangereuses."² Les actions du collectif consistent principalement en des "baignades pirates" selon leurs propres mots, ainsi qu'à diffuser des informations sur ces questions via les réseaux numériques. Ils souhaitent par là faire évoluer les mentalités et les pratiques en incitant les citoyens à les suivre, ainsi qu'à engager le dialogue avec les politiques. "Parler à tout le monde, être présent sur plusieurs tableaux, jouer sur l'opinion publique tout en sensibilisant les acteurs publics à des questions qu'ils connaissent encore mal peut s'avérer très efficace et permettre de gagner un temps précieux."³

Se reconnaissant influencé par l'urbanisme tactique, le LBUE défend, au-delà de la baignade en elle-même son intérêt sur la vie urbaine. "Si on milite pour réinventer le rapport à l'eau en

1 Mallet P., "Des rives et des rêves – Les baignades urbaines", publications ADUQ, 2014

2 Baldassi M., "Histoire d'eaux – Entretien avec le "Laboratoire des baignades urbaines expérimentales"", pop-up urbain, 21 septembre 2016.

3 Ibid.

ville - en passant par la baignade - c'est globalement un nouveau rapport à la ville tout court qu'il faut réinventer"¹. A travers un discours contestataire et des actions transgressives, le LBUE propose une nouvelle vision de l'espace urbain, "moins normé et moins normatif"². "On prend cependant soin de toujours le faire de façon positive, en démontrant les bienfaits qu'entraînent les différentes initiatives de baignade urbaine à travers le monde : à la fois en termes de vitalité des espaces publics, en termes de qualité de vie, d'expérience urbaine, [...]"³ L'eau est ainsi perçue comme un formidable moyen de s'approprier l'espace et comme une source de plaisir collective à mettre en avant pour revitaliser nos villes.

L'action du collectif est intéressante car elle n'impacte pas matériellement le paysage urbain. Mais en invitant les citoyens à modifier leur perception et leur rapport à un élément qui les entoure, c'est de fait un aspect de leur paysage qui change. L'action du LBUE ne semble pas être une lubie isolée car d'autres mouvements similaires existent, notamment en Belgique où leur homonyme "POOL IS COOL" milite également pour démocratiser la baignade urbaine. La question de la baignade hors-sol est également abordée. Comme l'explique Pierre Mallet : "Si les attentes sont fortes sur le plan environnemental, il est utile de s'intéresser au rôle que peut jouer la baignade d'un point de vue du design et de son impact sur le paysage urbain. De par sa capacité à rassembler et à enchanter, la baignade, même hors-sol, a toute sa place dans des interventions tactiques d'urbanisme éphémère"⁴, ce qu'a d'ailleurs réalisé le collectif POOL IS COOL à l'été 2017 dans le centre de Bruxelles.



Baignade dans le bassin de la Villette à l'occasion de la Fluctuat (été 2016)
Crédit photo : microqlima



Baignade dans le canal de l'Ourcq (été 2015)
Crédit photo : Olivier Ortelpa
(Photographies relayées sur la page facebook du LBUE)

1Ibid

2Ibid

3Ibid

4Mallet P., "Des rives et des rêves – Les baignades urbaines", publications ADUQ, 2014



Piscine installée à BOZAR, Bruxelles, par le collectif POOL IS COOL (été 2017)
Crédits photos : POOL IS COOL

III. L'URBANISME TEMPORAIRE (OU ÉPHÉMÈRE)

1) Définition

Dans cette même mouvance d'évolution des méthodes d'aménagement, on assiste depuis le milieu des années 2000 à une prise en compte toujours plus importante du facteur temps et de l'éphémère dans les projets urbains. Le plus souvent portés par des groupements collectifs ou associatifs, les projets urbains éphémères se situent à la limite entre aménagement et événementiel. Bien que chaque projet ait ses spécificités, les similitudes que l'on peut relever entre eux révèlent une véritable tendance dans le développement urbain contemporain et méritent donc que l'on s'y attarde. Leur existence révèle aussi des failles non comblées en matière d'aménagement du territoire, mais qui laissent malgré tout entrevoir de nouveaux potentiels pour le devenir de nos villes. Plusieurs échelles de temps interviennent dans ces initiatives : journée, semaine, mois, année, voire heure.

Benjamin Pradel, consultant-chercheur en mobilités et études urbaines, définit l'urbanisme temporaire comme l' "action d'organiser et d'aménager temporairement des espaces publics ou privés à enjeu d'aménagement afin d'en amplifier les usages à court terme dans une perspective de valorisation symbolique, investissement social et transformation spatiale à long terme."¹ Ces projets sont souvent désignés par des termes différents : urbanisme "éphémère", "temporaire", "transitoire" ou encore "événementiel". Pour y mettre de l'ordre, plusieurs catégories peuvent être distinguées, même si encore une fois, celles-ci s'entremêlent fréquemment et ne sont pas exclusives :

- Les actions "éphémères revendicatives" (tactique). Elles peuvent au départ provenir d'usages illégaux, qui par les traces qu'ils vont laisser viseront à transformer un espace de manière pérenne : renouvellement ou amplification des usages d'un lieu, transformation visuelle, changement d'image, etc.
- "L'éphémère labile" (réversible). Il vise à moduler les rythmes urbains, à intégrer les pratiques et usages quotidiens changeants des citoyens aux projets urbains, à apporter une certaine forme de flexibilité dans nos villes.
- "L'éphémère intérimaire" (transitoire). Qui occupe des espaces en attente de revalorisation : espaces à l'abandon entre deux projets (friches, interstices urbains).
- "L'éphémère festif" (événement). Ce volet n'a rien de nouveau mais participe aussi d'une certaine manière à la dynamisation de la vie urbaine. Il concerne des événements temporaires mais souvent récurrents : foires, marchés de Noël, etc.²

Les termes "temporaire" et "éphémère" sont les termes généraux employés et restent synonymes. Les actions "éphémères revendicatives" correspondent le plus aux idées de l'urbanisme tactique mais chacune des autres peut y avoir trait dans certains aspects, comme l'évoque d'ailleurs la définition générale de l'urbanisme temporaire. Précisons que ces méthodes, même si elles ont déjà fait l'objet d'un bon nombre d'études, ne sont pas encore concrètement formalisées et que leur étude reste de ce fait exploratoire.³ Leur analyse est donc complexe mais d'autant plus intéressante.

¹Propos recueillis en entretien et dans : Pradel B., "Des usages aux projets et inversement : l'urbanisme temporaire, un outil pour expérimenter et faire la ville autrement?", 2016.

² Ibid.

³ Tempo Territorial (Réseau national des acteurs des démarches temporelles territoriales), "Prendre en compte le temps dans l'aménagement", guide pratique, 2016.

“Soulignons aussi que les aménagements temporaires en ville ne sont pas nouveaux et renvoient aux fêtes, expositions universelles, tivolis, foires médiévales, entrées de roi dans les villes, etc. Ces actions sont aussi prises dans le jeu des acteurs de la fabrique urbaine, qu’ils soient habitants aux revendications locales, élus au besoin d’actions reconnues et efficaces, entreprises à la recherche de nouveaux marchés, associations souhaitant s’inscrire dans l’organisation urbaine, professionnels renouvelant leurs pratiques. Ici, se dessine une ville qui tente de se synchroniser avec l’air du temps”¹. La suite de cette partie illustre différents exemples de ce type d’urbanisme.

2) Exemples

2.1) PARK(ing) Day

Le mouvement PARK(ing) Day compte parmi les initiatives d’urbanisme éphémère les plus représentatives de cette tendance et se place dans une optique revendicative. Il a lieu chaque année durant une journée du mois de septembre dans plusieurs pays du monde. Le concept a été lancé en 2005 à San Francisco par le collectif “REBAR” via une mobilisation d’une journée proposant à chacun d’investir une place de parking au prix du stationnement et de détourner ces espaces d’ordinaire dédiés à la voiture en espaces végétalisés, artistiques et/ou conviviaux. En créant des micro-paysages fictifs et réversibles, l’événement vise, au-delà d’une simple manifestation festive, à réfléchir au partage de l’espace commun ainsi qu’à imaginer de nouvelles pratiques et usages urbains.

“Les espaces bétonnés deviennent des lieux d’initiatives engagées, originales et créatives. Par le biais de ces parenthèses poétiques et ludiques, PARK(ing) DAY est une réflexion globale sur l’espace urbain, sur la place qui y est faite à la nature et sur la qualité de vie en centre-ville. PARK(ing) DAY, en révélant temporairement les possibilités offertes par de tels espaces, aide à changer la façon dont les rues sont perçues et utilisées, générant des effets plus durables. PARK(ing) Day encourage ainsi les citoyens à se réappropriier l’espace public, par la promotion de la créativité, de l’engagement critique, des interactions sociales inédites, de la générosité et du jeu : autant d’éléments qui participent à la construction d’une ville durable”².

Initié aux États-Unis, l’événement s’est rapidement exporté à l’international, bien qu’il soit

¹ Ibid.

² <http://www.parkingday.fr>

moins représenté côté européen. En France, le PARK(ing) Day est chapeauté depuis 2010 par l'association "*Dedale*"¹. Les questionnements liés à la place de la voiture en ville y sont aussi importants, notamment en terme d'écologie mais aussi par rapport aux infrastructures qu'elle nécessite et qui grignotent de la place sur l'espace de vie. A l'origine, les membres du collectif "*REBAR*", qui regroupe designers, artistes, paysagistes ou encore activistes, étaient partis du constat que plus de 70% des espaces communs de San Francisco étaient dévolus aux places de stationnement². Ainsi, l'événement envisage le temps d'une journée une modification des usages, la réversibilité d'une structure urbaine qui semble définitivement ancrée et teste leur appropriation.

Dans la majorité des pays, ces actions ne sont pas légalement autorisées, mais de par sa visibilité qui doit beaucoup aux réseaux numériques, le mouvement a permis de faire en sorte que celles-ci soient tolérées voire même encouragées. Partant à l'origine d'une appropriation spontanée de l'espace commun, PARK(ing) Day s'est progressivement institué et labellisé et est reconnu comme ayant largement contribué à diffuser le concept d'urbanisme tactique. Le message politique sous-jacent (contestation de la prépondérance accordée à l'automobile) passe en effet par l'action tactique et progressive, en proposant des alternatives positives.

Les occupations éphémères sont variées et changent chaque année : espace de détente, cinéma de plein air, potager, etc. Si la participation est ouverte à tous et demeure relativement libre, elle doit toutefois s'inscrire dans le label PARK(ing) Day établi par "*REBAR*" et respecter pour cela un cadre défini dans une charte : réflexion sur le thème et l'emplacement choisi selon le public visé, gratuité, recyclage, etc. Bien que le projet soit global et puisse sembler partout similaire, les interventions sont locales et s'adaptent à leur contexte. Ces créations d'espaces temporaires permettent en effet aux occupants de mettre en avant des déficiences ressenties dans leurs lieux de vie, par exemple en termes de vie sociale, culturelle ou encore d'écologie.

Si la plupart des interventions visent des effets simplement le temps d'une journée, à San Francisco, les effets à long terme sur les stratégies d'aménagement urbain ont été perceptibles, puisque la ville a intégré depuis 2010 un concept similaire dans sa politique d'aménagement via le programme "*Pavement to Parks*" ("*Des pavés aux parcs*"). Ce programme vise à accompagner les initiatives citoyennes de réappropriation de l'espace en donnant la possibilité aux citoyens ou aux commerçants d'installer des "*parklets*" (parcelles) dans la rue ou sur des

¹ Agence européenne consacrée à la culture, aux technologies et à l'innovation sociale

² Douay N., Prevot, M., "Park(ing) day : label international d'un activisme édulcoré?", Environnement Urbain, Volume 8, 2014.

places de stationnement. Ces parcelles restent modulables : elles peuvent être mobiles, fixes, permanentes ou saisonnières selon les différents rythmes et besoins.



Crédit photo : France Nature Environnement



Crédit photo : Master Innovation et Territoire



Crédit photo : Marie Tauleigne



Crédit photo : Alice Bouchet

Interventions – PARK(ing) Day

2.2) "Les Grands Voisins"

"Les Grands Voisins", installés dans un ancien hôpital vacant du XIV^{ème} arrondissement de Paris, sont sans doute l'illustration la plus notable en France d'urbanisme transitoire. Trois associations en collaboration ont lancé un projet d'appropriation des lieux en 2015 : "Aurore" (association spécialisée dans l'hébergement d'urgence), "Plateau Urbain" (association chargée de mettre en relation des propriétaires de terrains vacants et des structures demandeuses afin qu'elles puissent investir ces lieux au prix des charges par le biais de conventions d'occupation temporaire) et "Yes We Camp" (collectif urbain). Cet espace de 3,4 hectares voué à un futur projet de rénovation urbaine a été progressivement investi et transformé en un micro-quartier éclectique dans lequel cohabitent différentes activités, structures (associations, entreprises, organismes de formation) et résidents hébergés. Un des premiers buts était en effet d'utiliser cet espace pour l'hébergement d'urgence, à quoi se sont ajoutées une multitude d'autres propositions : artisanat, art, restauration, agriculture urbaine, commerce, enseignement,

jeux, ateliers ouverts en tout genre, programmation culturelle quasi-permanente. Ce sont en tout plus de 140 structures qui ont investi cet espace et plus de 2000 personnes qui y sont accueillies chaque jour.¹ Les Grands Voisins ont développé leur propre modèle économique centré sur l'Économie Sociale et Solidaire. Le projet questionne le temps de la vacance de nouvelles façons d'aménager, d'investir et de gérer l'espace. Il était prévu initialement que tous les occupants quittent les lieux en décembre 2017 pour le démarrage des travaux de rénovation, en prévision de la construction d'un écoquartier. Les Grands Voisins resteront finalement sur une partie des lieux pendant les travaux : une phase 2 qui commencera au printemps 2018 pour environ deux ans, où le site va être remanié pour n'occuper plus qu'une partie de l'ancien hôpital, avec le soutien de la mairie de Paris. Certaines structures ont tout de même quitté les lieux et de nouvelles vont être accueillies. Pendant les deux ans qu'a duré la première phase, le site a aussi été un laboratoire de la ville grandeur nature, ayant permis d'expérimenter des formes d'urbanité potentielles, en relation avec les acteurs du futur projet (la municipalité).

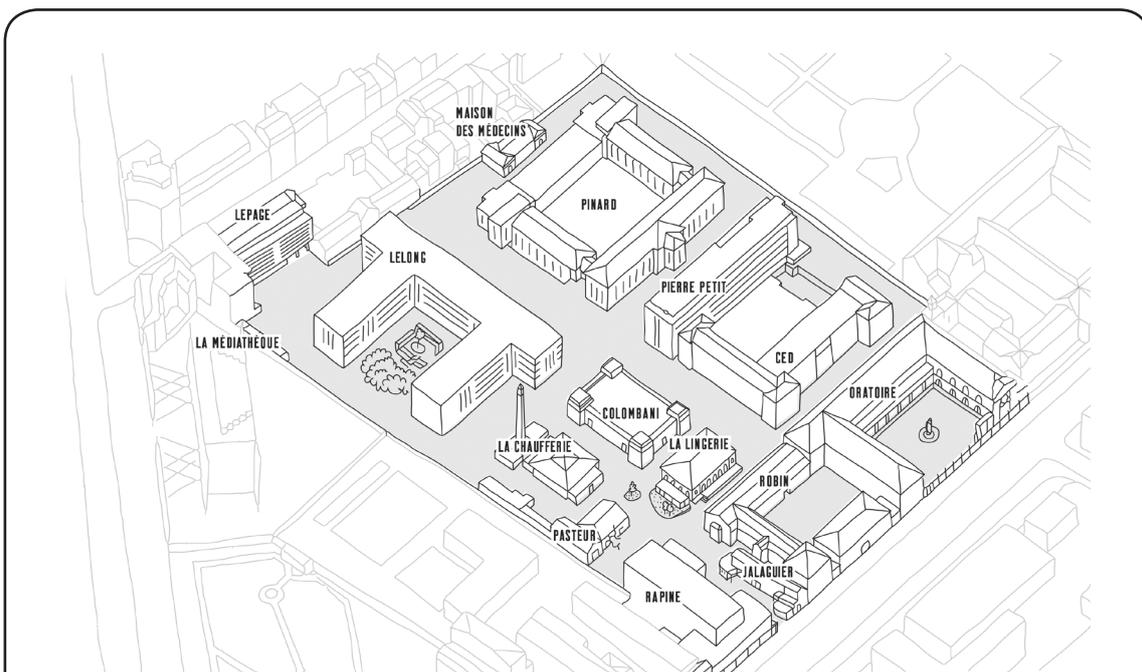
L'espace des Grands Voisins est vaste et les interventions multiples. Les espaces extérieurs y tiennent une grande place et sont chapeautés par l'association "Yes We Camp". L'association se définit comme *"un collectif ouvert, en évolution constante, mêlant architectes, plombiers, urbanistes, charpentiers, ingénieurs, administrateurs, artistes, jardiniers, bricoleurs, régisseurs de spectacle, graphistes..."* Progressivement, l'objectif a été d'ouvrir ce lieu relativement clos au public, d'en faire un espace (semi-)commun ouvert sur le quartier qui l'entoure et de favoriser un brassage social. Le site, dans sa forme initiale, comporte 15000 m² d'espaces extérieurs, piétons, surface disponible pour toutes sortes d'appropriations, pour jouer, pour construire, pour expérimenter dans le domaine de l'agriculture urbaine ou encore pour promouvoir la biodiversité en ville.² (Dans ce domaine, de multiples expérimentations s'y déroulent : jardins partagés, apiculture, gestion écologique, phytoépuration, aquaponie, champignonnière, etc.) *"Les Grands Voisins, c'est aussi un parc arboré de 15000 m² avec une grande terrasse ensoleillée, une serre en aquaponie, un poulailler, des jeux pour les (grands) enfants."*³ Parmi les aménagements et installations ont aussi été mis en place des espaces de restauration extérieurs, des équipements sportifs, des espaces de détente et même un camping urbain en plein Paris, les interventions et usages évoluant au fur et à mesure des coopérations et des propositions, incluant résidents et équipes bénévoles.

1 <http://lesgrandsvoisins.org/lesvoisins/>

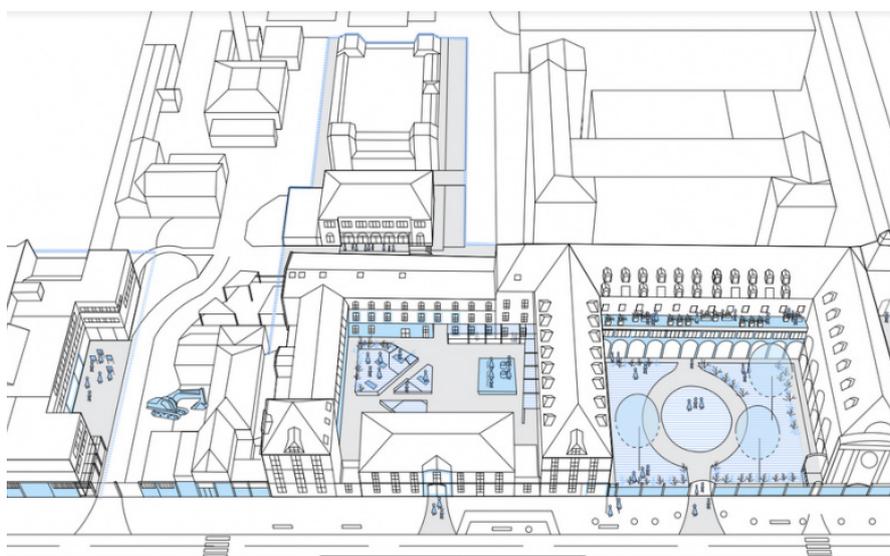
2 <http://lesgrandsvoisins.org/lesite/jardin/>

3 <http://lesgrandsvoisins.org/lesite/campsite/>

Dans cet exemple, l'éphémère a plusieurs intérêts. Premièrement de faire vivre une portion de territoire qui aurait été vouée au vide et dont l'espace aurait été inaccessible pendant cette période de transition, ainsi que d'y apporter une plus-value sociale et paysagère. Chaque partie est bénéficiaire puisque les lieux à l'abandon ont quand même un coût pour le propriétaire : murage, surveillance, etc. Deuxièmement de pouvoir expérimenter en toute liberté puisque le lieu n'avait pas d'autre fonction allouée. Et troisièmement d'être capable d'impacter positivement les politiques d'aménagement du site en y révélant des usages et des potentiels.



Les Grands Voisins, phase 1 - Source : <https://lesgrandsvoisins.org>



Les Grands Voisins, phase 2 - Source : <https://lesgrandsvoisins.org>



Crédit photo : Lisa George (Yes We Camp)



Crédit photo : Elena Manente (Yes We Camp)



Crédit photo : Axel Henry (Yes We Camp)



Crédit photo : Lisa George (Yes We Camp)

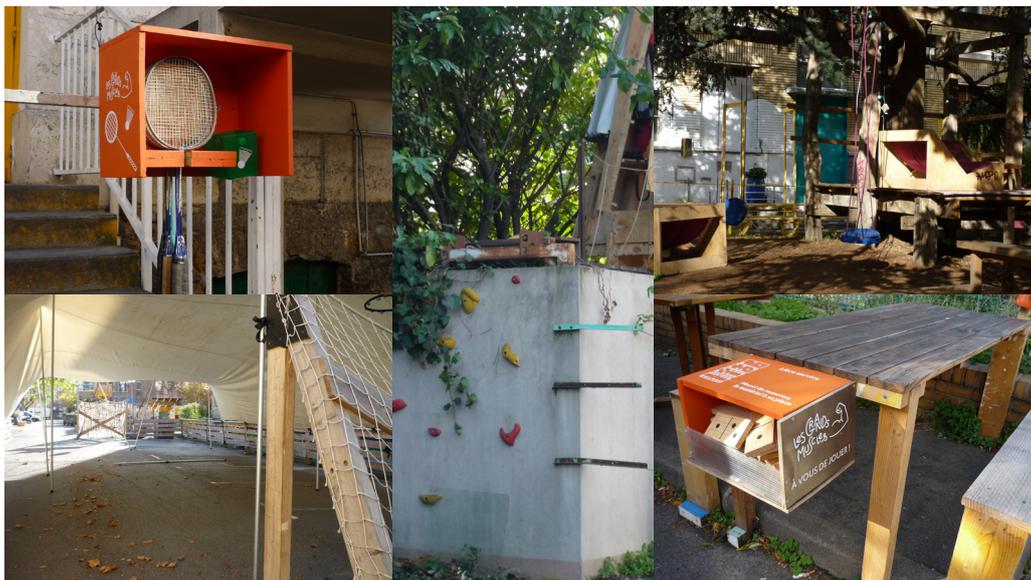


Crédit photo : Freddie Sengomona (Yes We Camp)



Crédit photo : Lisa George (Yes We Camp)

Les Grands Voisins - Espaces extérieurs



Jouer aux Grands Voisins, intégration d'éléments ludiques
Photographies personnelles, novembre 2017

2.3) Le Village au Pied-du-Courant

Projet Montréalais, appelé à l'origine "Village Éphémère", le premier Village au Pied-du-Courant a vu le jour en 2014, co-créé par la Pépinière d'Espaces Collectifs, qui le chapeaute aujourd'hui, et l'Association du Design Urbain du Québec, deux organismes à but non lucratif basés à Montréal. L'objectif premier était de révéler le potentiel d'un espace situé le long du fleuve Saint-Laurent, "chute à neige" (terrain de stockage) l'hiver et friche fermée et inoccupée le reste de l'année. Celui-ci avait pour particularité d'offrir une vue privilégiée sur le Saint-Laurent et sur le Pont Jacques Cartier, un des emblèmes de la ville de Montréal, mais que l'inaccessibilité du site et son isolement dans Montréal ne permettait pas d'apprécier.



Village au Pied-du-Courant, situation - Source : Google Maps

L'idée a alors été d'occuper cet espace en mal d'amour pendant un été en fédérant designers urbains, associations locales et citoyens. Le site ayant déjà fait l'objet de revendications citoyennes précédemment, cette initiative a ainsi été soutenue et encouragée par la communauté locale. Designers et bénévoles ont bâti le village, qui a pris la forme d'une plage urbaine entourée de différentes constructions et agrémentée de mobilier, de plantations, d'installations dédiées au jeu, etc. Une programmation culturelle gratuite a également été mise en place, ce qui a contribué à faire du village un espace estival ludique et festif reconnu à Montréal, ayant signé sa quatrième ouverture en 2017.

Le succès de la première édition a mené à la création d'un lieu semi-permanent qui revoit le jour chaque été de juin à septembre. L'appropriation collective du Village a en effet fait transparaître une volonté de le pérenniser. Au-delà de son emplacement, son attrait réside surtout dans le fait que l'espace est libre, multi-usages et destiné à toutes générations confondues, dans une ville qui compte encore beaucoup d'espaces monofonctionnels. On peut s'y restaurer, faire du sport, participer à des activités diverses (concerts, projections, conférences, marchés), jouer ou simplement s'y promener et s'y reposer. C'est aussi un espace permissif que l'on peut s'approprier comme on le souhaite et où la consommation n'est pas forcée, ce qui en fait un véritable espace de vie communautaire.

Une des particularités du lieu est que son aménagement est modulable, le lieu est réinventé chaque année par le biais de nouvelles collaborations : les installations et la programmation changent mais le Village au Pied-du-Courant conserve tout de même une atmosphère qui lui est propre. Chaque construction est travaillée, s'appuyant beaucoup sur le DIY, le recyclage et l'art et l'ensemble est pensé de manière harmonieuse, donnant une réelle identité au site. Celui-ci n'est pas ouvert en permanence, ce qui lui confère un caractère assez exceptionnel, plus qu'un lieu "de tous les jours", mais malgré tout ouvert à des évolutions.

En amont de la reconstruction annuelle du lieu, citoyens, designers, bénévoles, organismes et acteurs impliqués, sont invités à participer au projet pour en poser les bases. Cela s'organise par le biais de tables rondes, charrettes, ou par l'utilisation des réseaux en ligne, avant lancement d'un appel à projet pour les installations. *"Le village souhaite faire cohabiter harmonieusement résidents du quartier, familles, travailleurs, étudiants, touristes et festivaliers. En collaborant étroitement avec un grand nombre d'organismes locaux et groupes citoyens, le village facilite l'appropriation d'outils de revitalisation urbaine par les intervenants impliqués."*¹

L'urbanisme temporaire permet dans le cas du Village au Pied-du-Courant de moduler le paysage urbain en fonction des différents rythmes qui l'habitent. Ici il est question de saisonnalité : l'hiver canadien n'étant pas négligeable, le site se transforme en un espace de vie commun et fédérateur quand les beaux jours arrivent. L'éphémère a aussi et surtout permis de tester l'appréciation du lieu et de le faire évoluer progressivement, de se réapproprier collectivement un secteur isolé et oublié de la ville en lui apportant une plus-value.

¹ <http://www.pepiniere.co/village-au-piedducourant/>



Crédit photo : Jean-Michael Seminaro



Crédit photo : Jean-Michael Seminaro



Crédit photo : Charles-Olivier Bourque



Crédit photo : Guillaume Ethier

Le Village au Pied-du-Courant (2015, 2016, 2017)

3) Comparaison et questionnements

Ces trois exemples interviennent dans des contextes et par des modes d'actions différents qui illustrent les opportunités que peut apporter l'urbanisme éphémère et ses différentes formes ("*éphémère revendicatif*", "*intérimaire*", "*labile*"). Des idées récurrentes ressortent dans chacun d'eux, dans leur volonté de contribuer à créer une ville conviviale, créative et ludique, d'intégrer du jeu, ainsi qu'à travers quelques points clés explicités ci-dessous (qui quelque part y sont liés) et qui semblent caractéristiques de ces nouveaux modes de pensée urbains. Notons que ces trois cas présentés disposent d'une visibilité importante et qu'ils sont finalement assez institués, ce qui facilite leur analyse et permet de mieux percevoir leurs évolutions par rapport à d'autres interventions de plus petite envergure, autant intéressantes à prendre en compte mais aussi plus complexes à étudier. Les autres concepts présentés précédemment ont aussi un caractère éphémère bien qu'ils ne soient pas présentés dans cette partie, sous le qualificatif d'"*urbanisme éphémère*", du fait qu'ils consistent en des actions plus isolées et qui s'apparentent moins à des formes de "*projets*".

3.1) L'expérimentation

Chacune de ces propositions s'apparente à un *"laboratoire de la ville grandeur nature"*, dans lequel sont testés des modes d'actions, des formes d'urbanité, des rapports au paysage urbain. Si chaque exemple étudié en profondeur peut être perfectible, l'expérimentation fait bel et bien partie de leur credo et leurs pratiques évoluent directement sur le terrain, au milieu des premiers intéressés : les citoyens. L'éphémère naît aussi quelque part dans la contrainte économique et permet d'expérimenter d'autres voies d'accès quand un projet permanent n'est pas envisageable. Le PARK(ing) Day illustre relativement bien ce principe d'expérience à travers les micro-actions qui y sont mises en scène, visant à tester des formes et des usages sur un temps très court. L'expérimentation induit aussi un droit à l'erreur dans le cas où les interventions proposées ne seraient pas appropriées. De même, le collectif *"Yes We Camp"* explique expérimenter à la fois *"sur les nouvelles formes architecturales, les matériaux de construction (détournement d'objets du quotidien, utilisation d'échafaudages, matériaux issus de la récupération) et les méthodes de mise en œuvre, plus participatives, entre amateurs et professionnels."*¹ L'expérimentation s'exerce ainsi à plusieurs niveaux et dans différents domaines. La modularité et la réinvention des lieux permet de s'adapter de manière progressive et évolutive. Ceci semble être l'un des principes fondamentaux de l'urbanisme temporaire.

3.2) La révision des normes

Sous différentes formes plus ou moins marquées, les trois exemples présentés s'efforcent de revendiquer et de proposer de nouveaux modèles urbains. Le mouvement PARK(ing) Day porte un message politique fort et n'hésite pas à revendiquer sa philosophie activiste. Ses interventions traduisent l'engagement porté en agissant directement sur une situation jugée dérangeante : la suprématie de l'espace fonctionnel au détriment de l'espace social. Le collectif *"REBAR"* va même jusqu'à établir un manifeste où il explicite sa vision du mouvement et du paysage urbain. De manière moins revendicative, les deux autres exemples présentés proposent de nouvelles façons de faire, dans des lieux dotés de leurs propres règles et où des usages différents se croisent. Chacune à leur manière, ces initiatives visent donc à faire émerger de *"nouvelles réalités"* (passant de fait par l'expérimentation). Elles interrogent sur la nature des espaces communs que nous souhaitons pour nos villes et sur la place que nous leur accordons.

¹ <https://www.helloasso.com/associations/yes-we-camp>

3.3) La coopération

Ces initiatives s'appuient aussi sur la collaboration et la coopération. Leur principal objectif est de remettre le citoyen au cœur du projet urbain, que ce soit en l'invitant à participer à la transformation de son milieu de vie, en l'intégrant aux processus de création ou en cherchant à satisfaire au mieux ses attentes. La thématique des arts, des jeux et de la fête est également récurrente et vise à créer des moments de convivialité et de rassemblement. Les interventions ou projets d'urbanisme éphémère sont d'ailleurs très souvent mis en place par des structures collectives qui traduisent bien cet aspect inclusif et communautaire (regroupant des acteurs de plusieurs domaines comme chez les collectifs "REBAR" ou "Yes We Camp") et pour qui la ville est un espace commun à s'appropriier ou se réappropriier.

CONCLUSION PARTIE 1 LE JEU AU COEUR DES NOUVELLES DYNAMIQUES URBAINES?

Nous observons au travers des dynamiques présentées que l'introduction de mécaniques ludiques est un élément mis en valeur et qui ressort de chacun des concepts et exemples relevés, dans toute leur diversité, ainsi que de la philosophie tactique de manière générale. Si des installations ludiques ou des usages directement liés au jeu sont décrits, certains aspects s'y rattachent aussi de manière plus subtile. C'est le cas des détournements, subversions et transgressions qui ressortent dans des exemples comme le "hacking urbain" ou les actions menées par le Laboratoire des Baignades Urbaines Expérimentales. Quant à la notion d'éphémère, elle-même peut d'une certaine manière être reliée à celle de jeu.

Les trois grandes thématiques communes aux projets d'urbanisme éphémère qui ont été citées (expérimentation, révision des normes et coopération) évoquent également certains aspects liés au jeu, qui seront décryptés en deuxième partie. Ces trois grands thèmes s'appliquent d'ailleurs tout aussi bien aux autres exemples présentés.

Un dernier exemple tactique parlant qui peut être abordé à ce sujet est celui des opérations "playstreet", populaires en Angleterre et dans certaines villes américaines (comme New-York), qui consistent à fermer temporairement une ou des rues de quartiers résidentiels à la circulation automobile afin de pouvoir y organiser des jeux extérieurs en toute sécurité. Le principe est

de collecter des signatures de plus de 50% du voisinage, suite à quoi l'idée est soumise aux autorités locales, chargées de fermer la rue.¹ Cet exemple illustre bien comment les différents rythmes urbains peuvent être modulés pour permettre aux citoyens de s'approprier la rue différemment, au travers d'espaces-temps divertissants et collectifs.



Playstreet - Source "Tactical Urbanism Vol.1" (Lydon), Crédit photo : New York Times

Ces premières conclusions nous amènent à considérer que le jeu serait détenteur d'un rôle non négligeable dans ces nouvelles tendances urbaines et de fait, dans la fabrique du paysage urbain et dans la vie urbaine en général. *"Tant que nous faisons assez attention pour les voir, les fissures du système continueront à susciter la curiosité. Le paysage lui-même est un champ d'expérimentation et un terrain de jeu concernant l'espace, mais également la structure, dans laquelle les résultats finaux de cette expérience peuvent mener à des conclusions plus générales."* (*"Manifeste PARK(ing) Day"*²). La suite de ce travail s'intéresse donc plus précisément à la notion de jeu, à ses liens au paysage urbain et à l'urbanisme tactique. Nous posons ainsi l'hypothèse suivante : **LE JEU, OUTIL TACTIQUE DE REVITALISATION URBAINE.**

¹ Lydon M. (2011), Tactical Urbanism Vol. 1, The Street Plan Collaborative, 25 p.

² REBAR, "Manifeste PARK(ing) Day", juin 2009. URL : <http://www.parkingday.fr/2010/wp-content/uploads/2010/06/manifesteparkfr.pdf>

PARTIE 2

LA VILLE LUDIQUE

DE LA VILLE COMME TERRAIN DE JEU, AU JEU COMME MOYEN D'INTERVENIR DANS LE PAYSAGE URBAIN

La notion de jeu possède de multiples facettes. Si celui-ci peut être étudié sous des angles allant de la biologie à la psychologie, c'est en s'appuyant sur les travaux sociologiques de deux auteurs (Johan Huizinga et Roger Caillois) que nous essayerons de circonscrire cette notion et ainsi de la croiser avec le paysage urbain et l'hypothèse que nous avons posée.

Le jeu renvoie souvent à l'enfance, dans son aspect primitif et nécessaire. Ce jeu enfantin, dans le paysage urbain, renvoie de prime abord aux aires de jeux. *"Ces aires de jeu soulèvent pourtant des interrogations, est-ce des espaces de contrôle ou de liberté?"*¹ Les usages qu'elles prescrivent étant en effet souvent limités, nous pensons davantage que c'est aussi et surtout à l'échelle de la ville entière et pour tous citoyens confondus que le jeu peut offrir tout son intérêt. *"Il s'agira ici de considérer la ville comme un terrain de jeu dont les règles d'usages sont perpétuellement mouvantes, à redéfinir, à inventer, et dont il est risqué de se désintéresser."*² Comprendre les relations entre jeu et paysage urbain permet aussi de mieux savoir comment prendre en compte cet élément et ses intérêts dans la pratique du métier d'architecte paysagiste (faut-il laisser la place au jeu libre ou le faciliter?)

Cette partie s'intéresse donc à la place du jeu dans la ville et vise aussi à considérer celui-ci comme moteur de changement des pratiques urbaines. *"Le jeu peut aussi se présenter comme une manière d'appréhender la ville. Comme un mode exploratoire de ce qui nous entoure et forge notre quotidien, un positionnement permettant de mettre ce quotidien en chantier en le bouleversant. Il peut être le lieu du détournement, qui s'applique à créer dans l'espace public une forme particulière, singulière d'existence. La ville est un lieu propice à l'expérimentation du quotidien. [...] Nous tenterons de percevoir à quel niveau peut se jouer aujourd'hui cette transformation d'un mode d'être à la ville, qui constituerait l'individu en sujet*

¹ Herbert F., Perdrix A., Philippon M., Programme du séminaire "la ville et le jeu", décembre 2011. URL : <http://cargocollective.com/lavilleetlejeu/PROGRAMME-DU-SEMINAIRE/>

² Ibid.

à la fois singulier et collectif, investi d'une force d'action, de création, et d'émancipation."¹
Nous commencerons par expliquer plus en détail la notion de jeu.

I. LE JEU

1) Introduction

Afin d'introduire la notion de jeu, nous aborderons ici les théories développées par les auteurs Johan Huizinga et Roger Caillois. Johan Huizinga, dans son essai *"Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu"* paru en 1938 (première édition), s'intéresse à son essence, en étudiant notamment les liens entre jeu et culture. Pour lui, le jeu précède la culture et est inhérent à celle-ci. Il décèle des ressemblances vis-à-vis du jeu (qui, certes, n'en est plus un) dans toutes les sphères et toutes les institutions de la société. Roger Caillois, dans l'ouvrage *"Les jeux et les hommes"*, paru en 1958, se base sur ces écrits et les approfondit en étudiant plus précisément les composantes **du jeu** et **des jeux**, ainsi que leur classification. Une première distinction doit s'effectuer entre le jeu comme activité créatrice et le jeu auquel on joue, qui a une consonnance plus matérielle bien que ce ne soit pas toujours le cas. En anglais, la nuance se traduit par les mots **"play"** et **"game"** tandis que le français utilise le mot "jeu" pour ces deux cas de figure. Jacques Henriot parle de *"structure ludique"* et d'*"attitude ludique"*². L'étude de ces théories servira de première base pour comprendre quelle est la place du jeu dans la ville et en quoi les dynamiques illustrées en première partie y trouvent des échos : d'une part dans les formes et les usages qu'elles proposent et d'autre part dans leur essence-même (c'est-à-dire leur philosophie et leurs méthodes d'action, à l'échelle du paysage urbain). Bien que les écrits de ces deux auteurs soient déjà anciens, ceux-ci restent des références en la matière et étudient le jeu dans sa globalité, sous un angle sociologique, sans se spécialiser dans le champ de l'enfance. Pour poser les bases, nous pouvons revenir sur les six critères déterminants du jeu énoncés par Roger Caillois. Comme présenté au début de cette étude, celui-ci caractérise le jeu comme une activité :

"- Libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

- Séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

- Incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement,

¹ Ibid.

² Di Filippo L., "Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois", Questions de communication, Presses Universitaires de Nancy - Editions Universitaires de Lorraine, 2014, pp.281-308.

une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

- *Improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

- *Réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

- *Fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante". (p. 24)

Cette définition reprend en grande partie celle de Johan Huizinga : "Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, [dans une ambiance de ravissement et d'enthousiasme,]¹ et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel."², variante de la définition donnée au début de cet essai (définition reprise par Caillois, p. 14).

Les auteurs s'accordent tous deux sur le premier point, qui est la liberté : "il n'y a pas de doute que le jeu ne doive être défini comme une activité **libre** et **volontaire**, source de **joie** et d'**amusement**." (Caillois, p. 19). Celui-ci évoque en effet une "activité sans contrainte", qui cependant fait preuve de "restrictions volontaires" se traduisant par l'établissement de règles qui lui sont propres. Ces règles vont constituer une limite mais qui n'est pas perçue comme une contrainte car le champ est laissé libre à l'intérieur de ces limites, supposant créativité, ingéniosité et **imagination**. Dans le jeu "l'homme serait **créateur** et enjoint à la **détente**, au **repos** ou à la **distraction**."³ Pour autant, le non-respect des règles fixées signe selon eux la fin du jeu. En cela, Huizinga qualifie la règle d'impérieuse. Certaines transgressions ne détruisent toutefois pas le jeu mais en modifient les règles (Stevens, 2007).

Le caractère sans contrainte du jeu l'oppose également au sérieux, bien qu'il puisse être mené de manière absolument sérieuse car supposant un investissement de la part du joueur.

¹ Termes ajoutés dans certaines éditions plus récentes (1988)

² Huizinga J. (1951), *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 350 p.

³ Citation de Caillois (Caillois R. (1946), *Le ludique et le sacré*, *Confluences*, 10, pp. 66-77.) dans : Di Filippo L., "Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois", *Questions de communication*, Presses Universitaires de Nancy - Editions Universitaires de Lorraine, 2014, pp.281-308.

L'opposition au sérieux peut donc se comprendre comme une opposition à l'utilitaire. On peut jouer avec gravité tout en ayant conscience qu'il ne s'agit que d'un jeu. *"Quoi qu'il en soit, pour l'homme et l'adulte responsable, le jeu est une fonction qu'il pourrait aussi bien négliger. Le jeu est superflu. La nécessité n'en devient impérieuse que dans la mesure où le plaisir la fait éprouver pour telle."* (Huizinga, p. 26). Le jeu s'oppose également à la réalité dans la mesure où il crée un nouveau sens. Il introduit de l'imaginaire.

A cela, Caillois ajoute deux critères dont l'un semble indissociable du jeu : l'**incertitude**. *"Il est en outre une activité incertaine. Le doute doit demeurer jusqu'à la fin sur le dénouement."* (p. 19) Son caractère incertain serait en effet l'un de ses principaux attraits : *"Un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu. Il faut un renouvellement constant et imprévisible de la situation [...]"* *"Cette latitude du joueur, cette **marge** accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le **plaisir** qu'il suscite."* (p. 20)

Le deuxième point qu'il ajoute précise l'idée de Huizinga selon laquelle le jeu est *"une action dénuée de tout intérêt matériel"*, celui-ci n'étant selon Caillois pas toujours gratuit et pouvant inclure un gain, donc étant susceptible d'avoir un impact économique. *"Dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être."* (p. 16) Il le qualifie plutôt d'improductif : *"Il y a déplacement de propriété, mais non production de biens."* *"A la fin de la partie, tout peut et doit repartir au même point, sans que rien de nouveau n'ait surgi : ni récoltes, ni objet manufacturé, ni chef-d'œuvre, ni capital accru. Le jeu est occasion de dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent, pour l'achat des accessoires du jeu ou pour payer éventuellement la location du local."* (p. 17) C'est aussi en cela que les deux auteurs considèrent le jeu comme une activité séparée de la vie courante, un espace-temps distinct n'ayant pas d'impact sur celle-ci (comme *"[...] des mondes temporaires au coeur du monde habituel [...]"*, Huizinga, p. 30). Ces deux derniers aspects seront discutés par la suite, mais l'essentiel à retenir dans le terme d'improductivité peut à nouveau se comprendre comme un caractère **non-utilitaire**. De la même manière, la notion de séparation pourrait se comprendre comme hors des préoccupations utilitaires de la vie courante. *"Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur."* (Huizinga, p. 33).

Caillois émet également une précision sur le fait que *"beaucoup de jeux ne comportent pas de règles."* (p. 21) Il s'agit dans ce cas d'adopter un comportement d'illusion. *"Ainsi, les jeux*

ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt **ou réglés ou fictifs**.” Dans le cas d’un jeu non réglé, c’est la fin de l’enchantement qui marque la fin du jeu. “[...] le briseur de jeux, naguère celui qui dénonçait l’absurdité des règles, devient maintenant celui qui rompt l’enchantement [...]” (p. 22). Cette distinction se retrouve en partie dans les concepts de *paidia* et *ludus*, définis dans la partie suivante.

Enfin, le jeu a une vocation sociale et collective. Johan Huizinga en fait part en premier lieu dans sa définition et Roger Caillois évoque cette dimension à plusieurs reprises : “Le jeu n’est pas seulement distraction individuelle. Peut-être même l’est-t-il beaucoup plus rarement qu’on ne le pense”. (p. 67) “On dirait qu’il manque quelque chose à l’activité du jeu quand elle est solitaire. Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu’au moment où ils suscitent une résonance complice”. “Ils ont besoin de présences attentives et sympathiques. Il est vraisemblable qu’aucune des catégories de jeu n’échappe à cette loi.” (p. 71)

2) Classification des jeux

Tandis que Johan Huizinga étudie le jeu de manière générale, Roger Caillois s’intéresse aux différentes formes qu’il prend. Il parle ainsi de jeux au pluriel et en distingue quatre grandes familles, selon les attitudes auxquelles les jeux en question font appel : les jeux de compétition (*Agôn*), de hasard (*Alea*), de simulation (*Mimicry*) et de vertige (*Ilinx*). L’*Agôn* implique un effort de la part du joueur dans le but de vaincre un adversaire ou de dépasser ses propres capacités, faisant appel le plus souvent à des facultés physiques ou intellectuelles. Inversement, l’*Alea* correspondrait davantage à une attente passive face au sort. La *Mimicry* se veut une manière de s’évader du monde “en se faisant autre” (p. 39). Au-delà du jeu théâtral, la simulation induit aussi de la fiction et de l’imaginaire, une réalité seconde. Quant à l’*Ilinx*, il correspond à une sorte d’ivresse, un “[...] étourdissement qui anéantit la réalité [...]” (p. 45). Certaines de ces catégories ont la possibilité d’être combinées. Si nous prenons le temps de les énumérer, c’est pour ensuite décrire, par le biais d’une autre étude tenant compte de cette classification, comment celles-ci se traduisent dans le paysage urbain et en quoi celui-ci peut leur être propice.

Parallèlement à chacune de ces quatre catégories, Caillois ajoute deux autres tendances qui s’opposent : “A une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d’improvisation libre et d’épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu’on peut désigner sous le nom de **paidia**.”

Cette tendance transparaît beaucoup dans le jeu enfantin, de par sa forme irraisonnée. "A l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme **ludus** cette seconde composante." (Caillois, p. 27/28) Nous pouvons résumer ceci comme une opposition graduelle entre **jeu spontané** et **jeu réglé**. Huizinga note d'ailleurs à ce propos que dans beaucoup de langues, le concept de jeu rejoint la signification du terme paidia, distinct du concept de compétition par exemple. Le ludus correspondrait à l'institutionnalisation progressive de la paidia. "Mais il reste qu'à la source du jeu réside une liberté première, besoin de détente et tout ensemble distraction et fantaisie." (p.52).

REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses } luttres } non réglées etc. } athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs	pari roulette	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions spor- tives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Répartition des jeux selon Roger Caillois dans "Les jeux et les hommes", p.66

Les théories de Huizinga et de Caillois constituent une première approche du jeu et nous en indiquent certains fondements primordiaux. Celles-ci méritent malgré tout d'être croisées avec d'autres approches pour tenter de donner un sens à la formule de *"ville ludique"*, la classification et les critères abordés n'étant pas forcément transposables en l'état à toute étude relative au jeu. Patrick Schmoll (anthropologue), cité par Laurent Di Filippo dans un article consacré aux deux auteurs, précise aussi que *"les jeux accompagnent les évolutions du social et celles-ci en retour modifient la nature du jeu et de ce qui s'y joue"*, élément qui doit être pris en compte.

3) Manifestation du jeu dans la ville : le potentiel ludique du paysage urbain

Dans l'ouvrage *"The Ludic City : Exploring the potential of public space"*, Quentin Stevens étudie le potentiel ludique de l'espace urbain. Il mène une observation des manifestations du jeu dans la ville et par ce biais, de la relation entre environnement urbain, perceptions et comportements (évoquant notamment la psychogéographie, qui sera expliquée plus loin). *"Le jeu signifie différentes choses, pour différentes personnes, dans différentes situations ; son potentiel change continuellement dans l'espace et dans le temps. Le jeu n'est pas un phénomène fixe."*¹ (p. 196) L'environnement urbain, de par sa diversité, laisserait donc la voie libre à une multitude de comportements ludiques différents, qui questionnent le rapport au design. *"Le caractère ludique de l'espace urbain met en évidence l'imprévisibilité continue et la fragilité de toutes les solutions préconçues et déterminées."* *"Le processus de découverte et de développement d'usages ludiques de l'espace est dynamique et pour cette raison, sa conception devrait également chercher à être progressive et ouverte, flexible et retravaillable."* (p. 197)

L'auteur croise plusieurs approches du jeu en s'intéressant, parmi d'autres, aux travaux de Caillois, d'Henri Lefebvre et de l'Internationale Situationniste, abordés dans une deuxième partie. Il prend également en compte adultes comme enfants : *"Pour comprendre la largesse du potentiel offert par l'urbain, il est nécessaire d'étudier comment la population dans son ensemble utilise l'espace public pour jouer."* (p. 27) Le jeu des adultes dans l'espace urbain est en capacité d'activer un réenchantement de leur monde. Ceux-ci jouent à première vue moins souvent que les enfants ; mais leurs connaissances, leurs facultés et leur liberté d'action leur permet de s'adonner au jeu dans des moments et dans des lieux non exploités par ces derniers. Par conséquent, *"c'est le jeu des adultes qui peut conduire à reconsidérer la*

¹ Tous les passages cités sont traduits de l'anglais depuis : Stevens Q. (2007) *The Ludic City : Exploring the Potential of Public Spaces*, Routledge, 234 p.

manière dont l'espace urbain pourrait stimuler et faciliter des comportements inattendus et non utilitaires, comment l'espace peut être utilisé pour échapper à des significations et usages sérieux et critiquer l'ordre social." (p. 27) Rappelons que contrairement au loisir, considéré comme une occupation destinée à occuper son temps libre hors de la sphère du travail, "le jeu est un concept qui met en évidence les potentiels de l'expérience urbaine pour encourager et mettre en scène des façons d'agir **actives, créatives** et par dessus tout **collectives**." (p. 29). Bien qu'il puisse intervenir sur un temps de loisir, celui-ci n'en dépend pas.

Le contexte premier de cet ouvrage part d'une réflexion sur le rôle de l'existence des espaces communs et de leurs usages. Quentin Stevens soutient que ceux-ci devraient être le terrain d'interactions sociales, de pratiques informelles et de jeu ; élément souvent négligé, mais somme toute important, de l'expérience urbaine. C'est en s'intéressant à des pratiques ludiques spontanées ou irrationnelles, souvent dissimulées, que celui-ci tente de révéler tout le potentiel que peut receler le paysage urbain, quand celui-ci est détaché de mécanismes fonctionnels, utilitaires ou instrumentaux. La diversité des interactions que la ville est en mesure de générer constitue la base des manifestations du jeu sous toutes ses formes au sein du paysage urbain ("*formes*" renvoyant ici à la typologie de Roger Caillois : compétition, hasard, simulation et vertige). La ville mêlant des individus pour la plupart étrangers les uns aux autres, "*le jeu fournit un moyen relativement peu risqué pour tester les limites des autres*" (p. 47) et de créer des relations sociales.

- Compétition : la compétition vise à repousser sans cesse ses limites, face à soi-même ou face aux autres (se mesurer aux autres ou se dépasser soi-même devant une audience qui l'atteste), ce que favorise le fait de jouer dans des espaces communs et ouverts, face ou avec une diversité de personnes ayant des qualités et des poursuites différentes. Précisons qu'ici, des conditions d'égalité sont créées. "*Ces actions ont un aspect ludique : elles sont exploratoires et ne reposent pas sur des relations de pouvoir existantes (Sennett, 1971).*" (p.37)

- Hasard : l'auteur note que "*la vie en ville est elle-même un grand jeu de hasard.*" (p. 38) C'est une sorte de labyrinthe dans lequel la confrontation à des éléments physiques nouveaux ou inconnus, à des circonstances ou des rencontres fortuites, a le potentiel de faire dévier des trajectoires "*Les rencontres hasardeuses dans la ville offrent des possibilités pour s'évader des parcours d'action prédéterminés et ritualisés*" (p. 38). C'est ce que suggère la notion de spontanéité.

- Simulation : simuler ne se limite pas à imiter mais aussi à transcender les codes et conditions usuels. *“Cela peut aussi impliquer la création de nouvelles significations ou d’une nouvelle réalité, c’est pour cette raison que le terme de simulation est plus approprié que la Mimicry de Caillois.”* (p. 39). Les formes du paysage urbain, ses ouvertures, ses fermetures, vont constituer différents mondes, différentes scènes. La vie urbaine est aussi une sorte de théâtre dans lequel on peut être acteur comme spectateur : *“Le nombre et la diversité des personnes utilisant les espaces publics urbains maximisent la probabilité qu’on puisse y trouver quelque chose d’intéressant à regarder.”* (p. 40) *“Le design des espaces urbains soutient et encourage aussi évocation et fantasme : la complexité de l’architecture et de l’espace dans une ville offre une myriade d’éléments et de supports pouvant catalyser le jeu imaginaire.”* (p. 40)

- Vertige : la sensation de vertige est en confrontation directe avec l’environnement physique, incluant une idée de mouvement, de vitesse, de risque maîtrisé, ainsi que d’improvisation. *“La sensation de vertige est souvent atteinte à l’aide d’équipements, qui dans l’espace urbain comprennent skateboards, vélos ou rollers.”* (p. 41) Le vertige peut aussi passer par une *“stimulation sensorielle”* et par la marche. *“Dans la ville, la perception est constamment déstabilisée par des changements soudains d’échelle, la vue de grands immeubles et de véhicules se déplaçant rapidement, tout comme la vue que l’on a depuis ceux-ci ; des contrastes de lumière et d’obscurité, de bruit et de silence.”* (p.44) Le désordre du paysage urbain serait propice au vertige, désordre physique comme désordre social.

Au niveau du marquage spatial du jeu, plusieurs espaces ou éléments du paysage urbain favorisant des pratiques ludiques sont mis en avant : les chemins, les intersections, les limites, les seuils (ambiguïté public/privé) et les accessoires (mobiliers urbains, objets, etc.), qui ont aussi pour la plupart une première vocation pratique. Les chemins piétons et la possibilité d’atteindre un point suivant différents parcours offrent d’autant plus de potentialités ludiques. Le rôle des interstices, bien que ceux-ci ne soient pas directement évoqués (les *“limites”* peuvent s’y rattacher dans le sens où ce sont des espaces marginaux), est aussi à relier au jeu : espaces dont le sens est à inventer, laissant libre cours à l’exploration et à l’imagination. Quant au mobilier, nous avons déjà évoqué sa propension à être détourné de ses fonctions premières. Le paysage urbain, selon ses spécificités, peut rassembler autant que séparer, créant des espaces-temps distincts et donnant lieu à diverses manifestations du jeu.

L'auteur soutient aussi que la modularité des usages et des flux, ou encore les événements officiels comme officieux, favorisent l'appropriation ludique du paysage urbain. *"L'expérience de l'espace urbain est caractérisée par la multiplicité, l'ambiguïté et la contradiction, l'imprévisible et l'inconnu. En ce sens, c'est un royaume extraordinaire pour jouer."* (p.25)

Dans cette vision des choses, c'est la ville entière qui est support de jeu, à condition bien-sûr que celui-ci y soit toléré et encouragé, le travail de Quentin Stevens s'axant sur son *"potentiel"* ludique (qui peut donc être plus ou moins favorisé). Ceci s'oppose à l'idée qu'on peut s'en faire, le jeu urbain étant bien souvent concentré dans des aires de jeux ou de loisirs, espaces délimités et normalisés qui offrent assez peu de marge de manoeuvre. *"The Ludic City"* nous montre que le paysage urbain est doté de nombreux potentiels capables d'activer des attitudes et des structures ludiques. A l'inverse, le jeu est aussi doté de potentiels propices, en retour, à activer le paysage urbain. Ceci fait l'objet de la partie qui suit.

II. DÉTOURNER LES RÈGLES DU JEU URBAIN : RETOUR SUR LES ORIGINES DE L'URBANISME TACTIQUE

1) Les théories Situationnistes et l'opposition au fonctionnalisme : quand le jeu rejoint la vie courante

Bien que les dynamiques tactiques soient récentes, nous pouvons en retrouver des échos dans des modes de pensée et d'action plus anciens. Comme évoqué rapidement en première partie, l'urbanisme tactique puise sa source dans les mouvements sociaux urbains des années 1960/1970 (Douay et Prévot, 2016). Sa philosophie se rattache en effet à bien des égards aux écrits d'Henri Lefebvre dans *"Le Droit à la ville"*, ainsi qu'aux idées de l'Internationale Situationniste. L'Internationale Situationniste a été fondée en 1957 en Italie, regroupant des membres de plusieurs pays du monde, et se présente *"à la fois comme une avant-garde culturelle, une recherche expérimentale sur la voie d'une construction libre de la vie quotidienne et une contribution à l'édification théorique et pratique d'une nouvelle contestation révolutionnaire (Debord, 1963)"*¹

En bref, les Situationnistes s'apparentent à un groupe ou un mouvement de pensée relativement élitiste, s'éloignant des mouvements politiques et populaires d'alors. Ceux-ci s'attellent à des réflexions sur le monde moderne de l'époque et s'attardent particulièrement

¹ Bonard Y., Capt V., "Dérive et dérivation. Le parcours urbain contemporain, poursuite des écrits situationnistes?", Article - Journal of Urban Research, Special issue 2, 2009

sur la question urbaine. L'urbanisme fonctionnaliste, inspiré par les travaux de Le Corbusier, y est sévèrement critiqué. Celui-ci aurait banalisé l'espace, amenant les Situationnistes à un "premier constat : la ville moderne est ennuyeuse". "Nous nous ennuyons dans la ville, il faut se fatiguer salement pour découvrir encore des mystères sur les pancartes de la voie publique, dernier état de l'humour et de la poésie"¹ (Bonard et Capt, 2009). Le fonctionnalisme est jugé dérangeant car il reviendrait à guider chacun des usages et des pratiques de ceux qui vivent la ville au quotidien. La "fonction" décide pour le citoyen, contribuant à son contrôle et à son aliénation. Pour eux, l'urbanisme fonctionnaliste organise "l'impossible appropriation de l'espace urbain" (Bonard et Capt, 2009) en imposant à l'inverse de nouveaux modes de vie.

C'est la Charte d'Athènes, élaborée en 1933 et publiée dans les années 1940, qui a scellé les grands principes de l'approche fonctionnaliste, dont le véritable essor a eu lieu après-guerre. Sa principale caractéristique est la séparation des fonctions par le zonage, au service de quatre fonctions clés : habiter, travailler, se récréer et circuler (le mot récréer renvoyant ici à la notion de loisir). La ville est adaptée à la circulation automobile, dissociant formellement bâti et voirie et excluant le piéton d'une partie de la rue. L'habitat se standardise et la modernisation de la ville s'accompagne aussi de politiques hygiénistes : dé-densification, aération de la trame urbaine par la construction en hauteur, imperméabilisation des sols, etc. Si cette approche a été plus d'une fois remise en cause, d'autant plus aujourd'hui où l'on se plaît à parler de ville durable et où les approches paysagères sont mises en avant, nos villes n'en demeurent pas moins les héritières de ces politiques.

A l'époque de l'Internationale Situationniste (qui a existé de 1957 à 1972), le fonctionnalisme est bien loin d'avoir fini d'œuvrer. Les Situationnistes s'opposent non seulement à son essence mais aussi à son aspect technocratique. A un modèle qui réduit l'homme à des besoins primaires au service de la société de consommation, dans laquelle "la maison est une machine à habiter" comme le dit Le Corbusier lui-même et dont le but serait rendre l'individu plus productif. Ils y voient une atteinte à la vie. Leur position est bien entendu radicale (et discutable) mais au-delà du simple discours contestataire, les propositions qu'ils explorent pour ré-humaniser la ville sont intéressantes à pointer du doigt. Leur but est de ramener de la poésie dans l'ordinaire et de "changer la vie en changeant la ville" (Simay, 2008). Ils vont ainsi éditer le "Formulaire pour un urbanisme nouveau", déjà rédigé depuis 1953 par l'un d'eux, Gilles Ivain, dans lequel ils proposent "d'inventer de nouveaux décors mouvants" (Ivain, 1953).

¹ Bernstein M., Debord G., Debord G-E., Jorn A., "Formulaire pour un urbanisme nouveau" dans "Internationale Situationniste n°1", juin 1958, 32 p.

Les Situationnistes vont insister, comme leur nom l'indique, sur la notion de "situation". Celle-ci se définit comme un "moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements". Cette définition évoque d'ailleurs celle des tactiques énoncée par Michel De Certeau. Ils mettent eux aussi l'accent sur l'éphémère et l'expérimental : "La pratique architecturale, entendue au sens restreint ou au sens large, doit faire de chaque citoyen un acteur participant lui-même à la construction de situations, c'est-à-dire à l'élaboration de moments de vie, à la fois singuliers et collectifs, à la création d'ambiances ou de jeux d'événements, tous transitoires. De ce fait, chaque construction, pour être à l'écoute du désir et ouverte sur le possible, devra nécessairement être mobile et modulable, permettant à chacun, au gré de ses envies, des rencontres et de la forme des lieux, de réinventer sa vie à travers une série indéfinie d'expérimentations." (Simay, 2008). La construction de situations s'accomplit comme un jeu commun visant à créer des ambiances ludiques, à baser le quotidien sur la liberté du jeu créatif. Ainsi leur idée est de détourner l'espace urbain des finalités utilitaires que l'urbanisme fonctionnaliste lui a imposées, "de faire renaître le désir au cœur de la ville, d'y introduire des vertiges et des troubles insoupçonnés, d'y inventer des formes de vie inédites [...]" (Simay, 2008), de laisser la place à une ville "riche en surprises" et à un paysage urbain moins morne.

L'apport des théories Situationnistes sur la notion de jeu réside principalement dans le fait qu'ils le considèrent comme devant faire partie intégrante de la vie courante et qu'ils l'opposent à toute forme de compétition, qui est pour eux source de conflit entre les individus. Sans complètement remettre en cause les propos de leurs prédécesseurs, c'est la propension du jeu à évoluer au rythme de nos sociétés qui les amène à ces considérations (de la même manière que l'évoque Patrick Schmolli). Leur vision des choses est explicitée dans le paragraphe "Contribution à une définition situationniste du jeu" du premier bulletin de l'Internationale Situationniste : "On ne peut échapper à la confusion du vocabulaire et à la confusion pratique qui enveloppent la notion de jeu qu'en la considérant dans son mouvement." Ceux-ci considèrent que la compétition s'exerce d'ores et déjà dans la vie courante par le biais de rapports de force incessants qui doivent laisser la place au jeu collectif : "L'élément de compétition devra disparaître au profit d'une conception plus réellement collective du jeu : la création commune des ambiances ludiques choisies. La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire."

2) Henri Lefebvre et "Le Droit à la ville"

Henri Lefebvre, philosophe français, se situe dans la même ligne de pensée, qu'il explicite dans son ouvrage *"Le Droit à la ville"*, paru en 1968. Celui-ci considère également la ville moderne comme un temple de la consommation et du spectacle, et l'urbanisme comme une idéologie qui les sert. Il parle de *"société bureaucratique de consommation dirigée"* (p. 95). Le droit à la ville sonne en quelque sorte comme un appel à la révolution urbaine. Comme le précise Thierry Paquot dans un article consacré, Henri Lefebvre *"sent qu'il est indispensable de penser l'urbain, de rompre avec la pratique bureaucratique d'aménagement de la ville pour fonder un urbanisme expérimental, combinant une analyse des phénomènes inédits liés à l'affirmation de l'urbain et un droit, c'est-à-dire une légitime revendication d'un mode de vie transfigurant la quotidienneté urbaine"*¹, ce qui rejoint le discours des Situationnistes.

Lefebvre préconise *"un programme politique de réforme urbaine"* et met l'accent sur le citoyen, dégageant l'importance d'une démocratie participative contre la pratique des architectes et des urbanistes, qui imposent leur conception de la ville aux citoyens sans prendre en compte leurs perceptions et leur vécu : leur paysage urbain en somme. *"Finalement, ce "droit à la ville" est une exigence de beauté urbaine, de confort urbain, de bien-être environnemental, articulée à une demande forte en démocratie participative, en autogestion locale."* (Paquot, 2009). Henri Lefebvre le définit de la manière suivante : *"Le droit à la ville se manifeste comme forme supérieure des droits : droit à la liberté, à l'individualisation dans la socialisation, à l'habitat et à l'habiter. Le droit à l'œuvre (à l'activité participante) et le droit à l'appropriation (bien distinct du droit à la propriété) s'impliquent dans le droit à la ville"* (p. 125), la ville étant considérée comme le support d'expression des individus.

Dans le chapitre spécialement consacré à cette notion de droit à la ville, il s'arrête aussi sur celle de besoins. Parcourant les besoins primaires et sociaux des hommes, il précise qu'à cela *"s'ajoutent des besoins spécifiques, que ne satisfont pas les équipements commerciaux et culturels plus ou moins parcimonieusement pris en considération par les urbanistes. Il s'agit du besoin d'activité créatrice, d'œuvre (pas seulement de produits et de biens matériels consommables), des besoins d'information, de symbolisme, d'imaginaire, d'activités ludiques [...]"* Il évoque effectivement le jeu à plusieurs reprises et ajoute aux besoins spécifiques le besoin *"d'accumuler"* et de *"dépenser"* ses énergies, *"et même de les gaspiller dans le jeu"* (p. 95). Ceux-ci se traduiraient également par un besoin de lieux d'échanges *"gratuits"*,

¹ Paquot T., "Redécouvrir Henri Lefebvre", Rue Descartes, vol. 63, n°1, 2009, pp. 8-16.

c'est-à-dire hors de la sphère de la nécessité et du profit. Comme l'explique Thierry Paquot, *"il attend les "utopies" qui viendront subvertir les opérations urbaines technocratiques et s'afficheront comme des alternatives, ludiques et démocratiques"*. On perçoit bien dans cette description l'analogie entre les modèles et exemples présentés en première partie et la philosophie d'Henri Lefebvre. L'imaginaire et l'éphémère sont également deux notions mises en lumière : *"Que l'imagination se déploie, non pas l'imaginaire qui permet la fuite et l'évasion, qui véhicule des idéologies, mais l'imaginaire qui s'investit dans l'appropriation (du temps, de l'espace, de la vie physiologique, du désir). A la ville éternelle pourquoi ne pas opposer des villes éphémères et des centralités mouvantes aux centres stables ?"* (p. 104). Les pratiques ludiques seraient ainsi le moyen de véhiculer de l'imaginaire, un imaginaire changeant, propice à l'appropriation.

3) La "dérive urbaine", l'usage du jeu et du détournement

Lefebvre et les Situationnistes trouvent alors une réponse aux problématiques urbaines qu'ils énoncent en s'intéressant au modèle du jeu, s'inspirant notamment des écrits de Johan Huizinga, dans lequel ils voient une activité créatrice et socialisante. *"Le jeu, à notre avis, est multiforme et multiple. Loisir et jeu ne se recouvrent pas exactement. Ne serait-ce pas le jeu qui parachève et couronne la sociabilité ? [...] Le jeu ne correspond à aucun besoin élémentaire, encore qu'il les présuppose tous. Il correspond à des désirs affinés et différenciés, selon les individus et les groupes, désirs qui tuent vite la monotonie et l'absence de possibilités."*¹

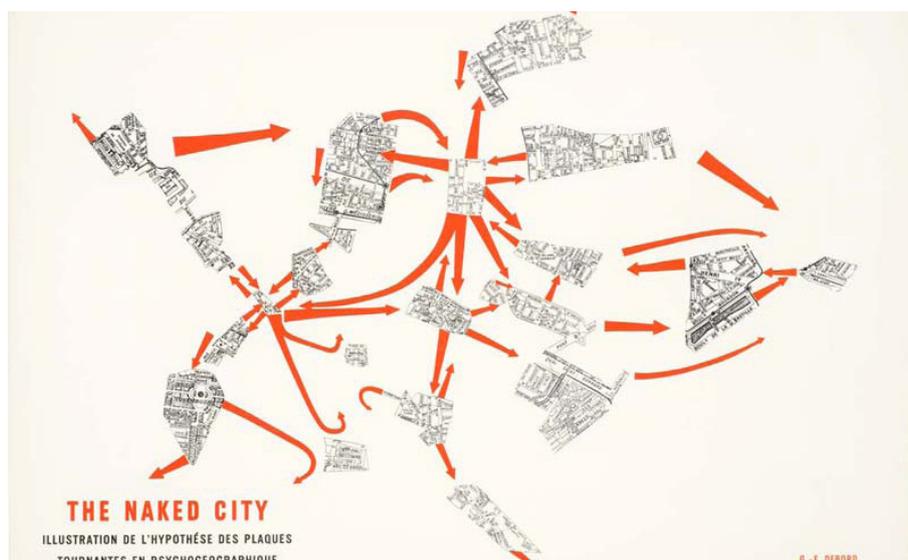
Pour eux, le jeu va être le moyen d'agir et de s'immiscer dans l'espace urbain, d'y créer des univers surprenants et d'y révéler de nouveaux potentiels. Son caractère désintéressé permet en outre d'aller à l'encontre des valeurs productivistes et de consommation attribuées à la ville fonctionnelle. Le détournement et la subversion seront le moyen de créer de nouveaux espaces-temps. *"Le jeu n'est donc pas simplement l'expression d'un désir qui met le monde en chantier, il est aussi ce qui en réinvente constamment - mais toujours provisoirement - les règles. Or c'est précisément ce qui manque à la ville. Les règles que l'urbanisme moderne propose manquent tellement de plasticité qu'il n'est même plus possible de se perdre dans la ville, c'est-à-dire d'être pris à son jeu."* (Simay, 2008).

Poursuivant leurs réflexions, *"les Situationnistes vont promouvoir de multiples stratégies ludiques"* (Simay, 2008), notamment à travers ce qu'ils vont appeler la *"dérive urbaine"*,

¹Lefebvre H., "Utopie expérimentale : Pour un nouvel urbanisme", Revue Française de Sociologie, n° 3, 1961, p. 197.

définie par Guy Debord comme la "technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade. [...]". Cette définition un peu floue peut se traduire comme une déambulation sans destination précise, une libre circulation parmi différentes ambiances urbaines (à travers différentes "situations"), la psychogéographie caractérisant l'influence directe du milieu géographique sur les émotions et le comportement des individus (Guy Debord). La dérive s'apparente à une flânerie, mais dont le but ultime, plus qu'une évasion, va être la réinvention du quotidien, la recherche de nouvelles conceptions et pratiques spatiales hors "fonction".

La dérive peut s'effectuer seul ou en groupe, sans limite de temps ni d'espace, comme un jeu continu. Elle est associée à une déconstruction éphémère. Il s'agit donc en résumé d'une exploration ludique de la ville, indépendante de sa logique habituelle, omettant volontairement pendant un temps les règles, implicites ou non, qui régissent l'espace urbain. Le but de ces dérives est de briser la routine quotidienne en provoquant des aventures, de découvrir des sensations nouvelles au cœur d'une ville apparemment normée. Pour accompagner cette idée, les Situationnistes vont élaborer des cartes détournées, qui mettent en scène un découpage de la ville en fonction des différentes "unités d'ambiance" qu'elle recèle, oubliant toute logique cadastrale. L'idée de la dérive met aussi en évidence un point intéressant : que de multiples potentiels sont présents dans la ville, aussi fonctionnaliste et normée soit-elle, et qu'il suffit simplement de les activer.



Cartographie Situationniste - Source : The Naked City, Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie (Guy Debord, 1957)

Mis à part l'expérience de la dérive, les idées des Situationnistes en sont néanmoins restées au stade théorique, leur visée ayant été davantage la critique du modèle dominant de leur époque que l'élaboration d'une nouvelle doctrine urbanistique à leur image. Les interventions d'urbanisme éphémère semblent être l'un des moyens de réalisation concrète de l'idée de situation, non seulement capable de créer des ambiances changeantes au sein d'une structure fixe, mais aussi d'expérimenter de nouvelles façons de concevoir l'espace et de réenchanter le quotidien. L'opposition à l'urbanisme fonctionnaliste et marchand est encore perceptible, d'où le terme de modèles alternatifs. Nous l'avons vu par exemple avec l'événement PARK(ing) Day dont l'intention est de rendre la rue aux citoyens. La contestation sous-jacente dans les initiatives tactiques et éphémères est moins radicale que celle exposée dans les modèles dont elles s'inspirent - bien que présente - et les solutions proposées sont concrètes.

Ces pratiques détournent ou réinterprètent les règles du jeu urbain, les réinventent momentanément. Elles s'inscrivent donc elles-mêmes dans une forme de jeu. L'usage du détournement et de la subversion, inhérents au jeu car inventant un nouvel ordre des choses, est en effet marqué dans bien des cas ("*hacking*", "*baignades pirates*", appropriations illicites). Les dynamiques tactiques possèdent un statut ambigu, assez peu défini. Nous avons déjà évoqué l'aspect exploratoire de l'urbanisme temporaire par exemple. La tendance est à l'intégration de cette forme d'urbanisme dans la loi et dans les processus d'aménagement. Certains projets peuvent en effet passer par la commande publique, notamment comme phase d'avant-projet exploratoire. En France le Code de l'urbanisme prévoit également une autorisation d'occupation temporaire et des zones sans règlement ont été intégrées aux Plans Locaux d'Urbanisme depuis 2015. L'urbanisme transitoire quant à lui est régi par des baux d'occupation temporaire. Le droit de l'urbanisme s'y adapte donc petit à petit mais leur forme hybride, souvent confondue avec l'événementiel ou parfois impalpable, permet de contourner les lois qui régissent l'espace urbain, de jouer d'une ambiguïté législative et donc d'une certaine flexibilité. Certaines actions n'en tiennent d'ailleurs pas compte du tout, notamment dans le cas d'initiatives citoyennes hors cadre. Il n'existe dans tous les cas pas de méthode d'action formelle, laissant à chaque projet une marge de manœuvre et de liberté dans l'invention de ses propres règles. Cette notion de marge de manœuvre se retrouve aussi dans la deuxième signification du mot jeu.

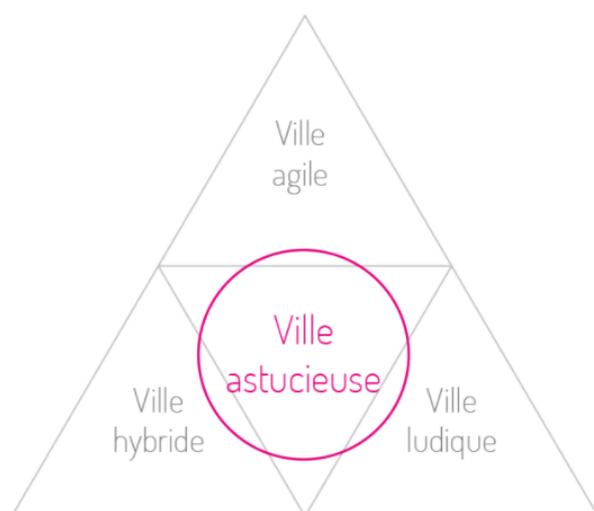
Dans la vision d'Henri Lefebvre et des Situationnistes, le jeu est donc un élément éminemment créateur et générateur dont l'impact positif sur la vie courante n'est pas à négliger. Jeu et détournement détiennent cette capacité à inventer un nouveau sens. "*Notre passé est plein*

de devenir [...] Le détournement est un jeu dû à la capacité de dévalorisation. Celui qui est capable de dévaloriser peut seul créer de nouvelles valeurs. Et seulement là où il y a quelque chose à dévaloriser, c'est-à-dire d'une valeur déjà établie, on peut faire une dévalorisation"¹ Recréer du sens en permanence permet d'aboutir à ces "expériences inédites" recherchées par les Situationnistes, de jouer avec le temps et l'espace. "L'avènement de l'homo ludens commuera l'espace urbain en gigantesque terrain de jeu, offrant des possibilités de rencontres, d'expériences et de surprises sans cesse renouvelées." (Simay, 2008).

III. DYNAMIQUES TACTIQUES ET VILLE LUDIQUE

1) Définir la ville ludique

En croisant les différents points de vue abordés (Huizinga, Caillois, Situationnistes, Henri Lefebvre), nous disposons d'éléments pour proposer une vision de la ville ludique. Le terme ludique signifie basiquement "qui relève du jeu". "Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante."² Ce dernier ajout permet de préciser, selon un ressenti personnel, que le ludique renvoie, au-delà de ce qui relève du jeu à proprement parler, à une atmosphère. Ce point est important, puisqu'il s'agit de considérer qu'une ville puisse être perçue comme plaisante et divertissante, sans pour autant s'adonner à la pratique du jeu (mais sans l'exclure). Dans la même veine, l'atelier de prospective "pop-up urbain", dont la ville ludique est l'un des sujets de recherche, en donne la définition suivante : "Introduction de l'onirisme, du jeu et du plaisir dans la fabrique de l'espace urbain. La ville ludique peut désigner l'introduction de mécaniques ludiques dans l'espace urbain, mais ne s'y réduit pas."³



Ville agile : en constante évolution, la ville se réinvente par le recyclage et l'écoute de ses citoyens.

Ville hybride : la ville tire son dynamisme de son métissage entre espaces physiques et numériques.

Ville ludique : la ville est un terrain de plaisir, d'expression et de jeu, au-delà de son aspect fonctionnel.

Source : pop-up urbain

¹ Jorn A. (1989), *Peinture détournée*, in M.N.A.M. *Sur le passage de quelques personnes*, Paris, éd. du Centre Pompidou, p.7

² Dictionnaire en ligne l'Internaute

³ <https://www.pop-up-urbain.com/glossaire/ludique-ville/>

Nous pouvons donc l'appréhender à plusieurs niveaux :

- Une ouverture à la pratique du jeu libre, au jeu spontané et/ou réglé, aux attitudes et structures ludiques. En cela, les aires de jeu ne sont pas exclues mais la pratique du jeu ne se réduit pas à celles-ci.
- Une pratique quotidienne de la ville qui peut s'apparenter en elle-même à une forme de jeu, suscitant surprises, rencontres et plaisir et activant des potentiels.
- Une fabrique de la ville qui constitue une forme de jeu, et une prise en considération du potentiel créatif de celui-ci.

Si l'on en revient aux cas abordés en première partie, leur aspect ludique doit se comprendre à la fois à leur échelle et à l'échelle de la ville.

Des éléments que nous avons étudiés, nous pouvons considérer que le jeu est :

- Libre
- Séparé de la vie courante dans la mesure où il introduit des espaces-temps fictifs, de l'imaginaire et des réalités alternatives, mais capable d'avoir un impact sur celle-ci
- Incertain
- Improductif dans le sens de désintéressé et non-utilitaire, mais créateur
- Réglé ou spontané
- Rassembleur
- Associé à un caractère fantaisiste dans tous les cas

À l'échelle de la ville, nous pourrions considérer que la traduction des caractéristiques du jeu :

- Laisse des marges de manoeuvre et des possibilités de s'approprier l'espace librement et de redéfinir les règles
- Introduit de la fiction et de l'imaginaire, un caractère malléable et mouvant, créant des espaces-temps différenciés
- Laisse place à l'improvisation et à l'expérimentation
- Admet un caractère désintéressé (parler de gratuité n'est pas approprié dans le cas d'interventions urbaines qui ont quand même un coût, mais on pourrait parler de juste prix ou de non-profit, du moment que les espaces restent communs et gratuits pour le citoyen)
- Favorise création et ingéniosité
- Rassemble
- Introduit fantaisie et détente

2) Dominantes du jeu dans les exemples présentés

Les différents aspects du jeu dans les dynamiques tactiques

	Echelle des interventions : Attitude ludique	Echelle des interventions : Structure ludique	Echelle de la ville : Atmosphère ludique	Echelle de la ville : Méthodes d'interventions ludiques
Hacking urbain	Imaginaire, Appropriation libre, Marge de manoeuvre, Fiction, Invention	Selon intervention	Fantaisie, Surprise	Détournement, Ingéniosité, Improvisation, Création, Spontanéité,
LBUE	Enchantement Vertige, Fantaisie, Détente, Rassemblement, Imaginaire		Fantaisie, Surprise, Rassemblement, Espace-temps à part	Subversion, Spontanéité Espace-temps à part, Imaginaire
PARK(ing) Day	Espace d'appropriation spontané selon intervention (toutes catégories), Fiction	Intervention dans les limites d'un cadre défini, Structures ludiques selon intervention	Nouveauté, Surprise, Hasard, Espace-temps à part	Expérimentation, Création, Marge de manoeuvre, Détournement Espace-temps à part
Les Grands Voisins	Espace ouvert au jeu libre et spontané (toutes catégories)	Structures ludiques (toutes catégories)	Espace-temps à part, Rassemblement	Expérimentation, Création, Espace-temps à part
Le Village au Pied-du-Courant	Espace ouvert au jeu libre et spontané (toutes catégories)	Structures ludiques (toutes catégories)	Espace-temps à part, Surprise, Enchantement, Rassemblement	Expérimentation, Création, Espace-temps à part
Playstreet	Espace ouvert au jeu libre et spontané, (toutes catégories) Fantaisie, Rassemblement Jeu réglé		Espace-temps à part, Surprise, Fantaisie, Enchantement, Rassemblement	Liberté, Marge de manoeuvre, Espace-temps à part

Nous observons que le jeu se traduit de multiples manières à travers les exemples présentés au début de ce travail, mais qu'il s'inscrit bel et bien d'une manière ou d'une autre en chacun d'eux. Dans les tendances communes à quasiment chacun des cas abordés, le jeu constitue un espace-temps à part, qui se pose comme un échappatoire du quotidien, modifiant les regards qui y sont portés. Nous observons aussi que ces espaces-temps proposent des lieux propices à des formes spontanées du jeu (évoquées sous le terme de *paidia* chez Caillois). Cette liberté d'appropriation ludique semble être l'une des principales nouveautés apportées par ces méthodes d'aménagement. La ville ludique que nous évoquons s'oppose finalement à la *"ville garantie"* (Marc Breviglieri, 2013), expliquée comme telle par Sonia Curnier : *"Ce terme se réfère à une tendance de planification qui consiste à déterminer une utilisation normale et prévisible de l'espace urbain en annihilant tout flou d'usage et toute possibilité d'expérimentation."*¹, que les Situationnistes dénonçaient sans la nommer ainsi. L'un des critères déterminants du jeu, l'incertitude, est donc perçue ici comme une opportunité. En intégrant du jeu (dans tous les sens du terme) dans leurs pratiques, ces modèles participent à la création d'une ville ouverte dont le sens n'est pas univoque. Celui-ci se place donc comme l'un de leurs principaux outils.

3) Le jeu, outil tactique de revitalisation urbaine?

Comme nous l'avons vu tout au long de cette deuxième partie, le jeu se situe dans une double posture : à la fois généré par la ville, mais aussi potentiellement capable de la générer. La réponse à l'hypothèse de revitalisation urbaine est à chercher à la fois au niveau du jeu en lui-même et dans les concepts et exemples abordés en première partie, la revitalisation constituant l'un des objectifs premiers de l'urbanisme tactique (à ce titre nous pouvons rappeler la comparaison avec l'acupuncture : *"revitaliser des points névralgiques de la ville pour en régénérer son ensemble"*). Revitaliser signifie en effet dynamiser, apporter une nouvelle vigueur ou vivifier, le terme employé de *"dynamiques"* étant déjà parlant. Ces modèles étant récents, nous ne disposons pas de suffisamment d'éléments pour évaluer de manière effective leur rôle en terme de revitalisation urbaine. Nous pouvons simplement poser l'hypothèse, du fait de leur développement croissant, que leur impact semble bénéfique pour nos villes. En témoigne, dans le cas d'exemples comme l'événement PARK(ing) Day ou le Village au Pied-du-courant, le fait que ces initiatives réussissent à trouver une certaine forme de pérennité dans l'éphémère. Idem dans le cas des Grands Voisins dont la durée de vie limitée à l'origine se voit prolongée jusqu'à nouvel ordre. Quoi qu'il en soit, il est utile de s'intéresser aux processus mis en place et d'aborder le jeu, par le biais de ces concepts, comme un outil

¹ Curnier S., "Programmer le jeu dans l'espace public ?", Métropolitiques, 2014.
URL : <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html/>

capable de générer des opportunités, ainsi que de supposer que, dans son mouvement, il instaure une dynamique. La revitalisation urbaine passant aussi et surtout par la force d'action de ses habitants, nous aborderons pour terminer les opportunités que le jeu peut générer en terme de participation citoyenne.

PARTIE 3

CO-CONSTRUIRE LA VILLE

PAR LE JEU?

OPPORTUNITÉS D'UNE FABRIQUE LUDIQUE DU PAYSAGE URBAIN

Cette dernière partie vise à aborder le jeu comme un moyen d'impliquer le citoyen dans la fabrique du paysage urbain, via ce qu'Yvette Lazzeri nomme la participation créative. Nous nous appuyerons sur l'ouvrage "*Participation créative et Paysage*", paru en 2015, dans lequel sont explorées des méthodes de participation citoyenne, des prémices de la participation citoyenne, qui seront abordées rapidement, à l'émergence de nouvelles modalités de coopération.

I. JEU ET PARTICIPATION CRÉATIVE

1) *La participation citoyenne*

Dans les pays européens, la notion de participation en aménagement et gestion du paysage a réellement pris son essor avec la Convention Européenne du Paysage de Florence (2000), entrée en vigueur en 2004. Celle-ci met notamment l'accent sur le développement durable et sur les relations entre l'individu et son cadre de vie, la vision du paysage ayant évolué progressivement de "*l'état de nature à l'état de culture*". Le paysage est ainsi perçu comme une "*œuvre conjuguée de l'homme et de la nature*" (p. 15). Celui-ci est notamment reconnu comme un "*élément important de la qualité de vie des populations*", comme un bien commun (p. 17). La Convention accorde donc aux citoyens le droit de participer à l'aménagement ou à la gestion de leur environnement. Elle introduit "*une obligation de participation lors de la mise en œuvre de ses dispositions*" (p. 19) en matière d'aménagement, de gestion et de protection du paysage, mais qui dépend cependant de chaque État et non de sa population. Ses modalités concrètes de mise en œuvre restent donc assez peu éclairées et diffèrent selon les États, ce qui se rapproche davantage de grandes orientations. Cette participation s'effectue sous une approche descendante.

Forme de participation		Passive
Objectif de la participation		Information-Consultation
Processus de participation	Politique publique	Information institutionnelle -Porter à connaissance -Etudes de diagnostic et d'impacts -Modalités de transmission
	Intensité de l'articulation	↓
	Initiatives privées (Asso, Fondation ...)	Accès à l'information
	Outils de participation	Transmission des productions (diag...)
	Qualité des relations	-Indifférence -Relation d'affidée ou d'opportunité -Tension
	Acteurs dominants	Institutionnels Associations
Intention/intentionnalité du paysage		Paysage à protéger Paysage ressource à exploiter « Paysage objet »

Schéma participation passive - Source : Yvette Lazzeri

2) L'implication ou "participation active"

Au-delà d'une participation passive, on peut distinguer un deuxième niveau de participation citoyenne : la "participation active" qui vise à impliquer davantage le citoyen par le "faire" et l'action. L'objectif est "d'apporter une part, de prendre la responsabilité, de s'approprier jusqu'à construire ensemble des propositions et influencer sur le contenu des politiques publiques" (p. 169). La démarche reste relativement descendante mais implique le citoyen à la prise de décision. Celui-ci est donc amené à exprimer directement ses envies, ses besoins et ses propositions en étant actif au sein d'un projet. Cette approche de la participation a un aspect formatif pour le citoyen. Yvette Lazzeri la qualifie de "démarche endoformative".

Objectif de la participation	Consensus démocratique de paysage	
	Emergence collective	
Politique publique	Démarche endoformative Identification des acteurs Caractérisation des acteurs Structuration des acteurs	Concertation Identification des niveaux de participation ; Choix des techniques de participation ; Mise en oeuvre de la participation
Intensité de l'articulation	↓	↓
Initiatives privées	Echange d'informations	Mobilisation et appropriation
Outils de participation	Construction d'un outil de formation à partir des productions	Médiation paysagère Enquêtes/rencontres ; Forums ; Ateliers ; Support de représentation du paysage (films, photos...)
Qualité des relations	-Amorce d'échanges	-Production d'outils -Négociation -Coopération
Acteurs dominants	Institutionnels ; Associations Politiques	Institutionnels; Politiques; Sociaux (Associations, Habitants...)
Intention/intentionnalité du paysage	Elément de cohérence et de médiation « Paysage objet-frontière »	

Schéma participation active - Source : Yvette Lazzeri

3) La "participation créative"

Enfin, dans le dernier chapitre de son ouvrage, Yvette Lazzeri met en avant la nécessité de renouveler les processus de participation citoyenne classiques en faveur de ce qu'elle nomme la "participation créative". Celle-ci juge la participation citoyenne "encore trop convenue et formatée" (p. 167) et explore donc un nouveau concept, qui constitue un troisième niveau de participation. Plus que le fait de pouvoir donner son avis ou de s'impliquer dans la réalisation d'un projet de manière accompagnée, l'accent est mis sur l'importance pour le citoyen d'apprendre à s'émanciper au travers des processus de coopération "pour co-élaborer, co-décider, voire co-concevoir" (p. 167). La participation créative constituerait le niveau le plus inclusif et le plus abouti de participation et s'appuie sur la coopération. Celle-ci peut se définir comme "un processus d'apprentissage imaginatif et expérientiel qui favorise la prise en compte des savoirs et des compétences de chacun, ainsi que la capacité à être, faire et décider ensemble. L'individu prend part, apporte une part et reçoit une part en étant à la fois acteur, maître d'ouvrage, usager". Cette forme de participation renvoie à "un processus par lequel les individus et les communautés acquièrent le contrôle des événements de leur vie" (p. 169). Ce principe peut ainsi s'entendre comme un droit à la ville, comme l'entendait Henri Lefebvre, celle-ci étant le support de vie des citoyens. Le but est donc d'arriver à une coopération d'égal à égal entre architectes paysagistes ou autres professionnels des métiers de la ville, par le biais de relations de confiance et d'un partage des compétences.

Cette formule est intéressante puisqu'elle rappelle sans conteste des aspects du jeu, comme activité créatrice et imaginative passant par la coopération. Arriver à un stade de co-décision peut permettre d'élaborer des règles du jeu ensemble, et donc convenant à un maximum de personnes, dans la fabrique du paysage urbain. Les termes "imaginatif" et "expérientiel" illustrent bien cet aspect. Cependant, aucune solution clé-en-main n'est donnée dans l'ouvrage cité. L'auteure précise que la participation créative "reste à construire" (p. 170). Le concept peut donc paraître très beau à lire mais nécessite du temps et de la réflexion. Ceci étant, intégrer de plus en plus le jeu dans la fabrique et la pratique de la ville pourrait s'avérer être l'une des pistes de réflexion à suivre.

Quelques pistes sont quand même explorées par l'auteure, notamment à travers plusieurs cas de figure dans lesquels la participation créative trouverait sa place. Yvette Lazzeri distingue plusieurs types d'initiatives (que l'on peut rattacher aux initiatives présentées quel que soit leur cadre) non selon leurs méthodes d'actions mais en fonction du but qu'elles recherchent. Ainsi

trois courants qui seraient propices à la mise en place d'une participation créative peuvent se distinguer : *"les uns révèlent, les seconds ré-enchantent, les derniers expérimentent."* (p. 170)

- Les *"révélateurs"* : leur but est de croiser les regards sur le paysage afin de le révéler dans toute sa diversité en s'axant sur *"le sensible, l'invisible"*. La participation créative peut passer par des déambulations, des formes de représentation variées (films, photographies, maquettes interactives, etc.)
- Les *"ré-enchanteurs"* : rôle souvent attribué aux artistes mais de manière non exclusive. On y note une correspondance forte avec les composantes du jeu, le réenchantement s'axant sur l'imaginaire et s'opérant par exemple via le détournement, ou en donnant une plus-value à l'espace par des effets de surprise. La surprise et l'étonnement ont pour but de favoriser le dialogue avec les citoyens, de les inviter à se prendre au jeu qui s'opère et donc d'en devenir acteurs, de faire évoluer leur regard sur ce qui les entoure.
- Les *"expérimentateurs"* : *"pour une fabrique citoyenne de la ville"* via des chantiers ouverts qui passent par des ateliers divers et événements conviviaux. C'est une expérimentation qui se fait directement avec la population, en allant la chercher là où elle se trouve. Le but est de *"développer les capacités créatives de chacun", "de fédérer, d'éduquer et débattre (d'exprimer, de réaliser)"*.

Ces trois aspects ne sont pas considérés comme aboutissement ultime de la participation créative mais comme des moyens propices à l'*"émergence d'idées"* et au *"lâcher prise"*, à créer un climat favorable à la discussion (p. 170). La créativité est ce qui va permettre *"de générer en permanence de nouvelles idées et solutions. Mais la créativité ne se décrète pas. Il est nécessaire d'identifier les dynamiques qui sous-tendent le processus créatif des individus (leadership, motivation, acceptation du risque, remise en question...) et les pratiques participatives qui contribuent à créer un "climat créatif" (p. 171)"*. En cela, explorer des méthodes participatives par le jeu pourrait s'avérer judicieux. Tout le champ est encore une fois laissé libre à la réflexion.

Yvette Lazzeri précise qu'aboutir à une participation créative et à des formes d'*"intelligence collective"* suppose d'abord de *"stimuler la créativité individuelle"* des citoyens, de valoriser leur potentiel créatif. Cela passerait entre autres par l'assurance de leur *"liberté*

psychologique”, qui se définit comme *“le fait de permettre à l’individu d’être lui-même de façon responsable. C’est encourager la personne à s’ouvrir à des perceptions et des concepts nouveaux. Le créatif est celui qui se met en capacité de créer, donc de prendre des risques puisqu’il ne peut anticiper le résultat, et de lâcher-prise par rapport à la défense ou la paternité des idées. Il accepte les idées nouvelles qui naissent et prennent forme au fur et à mesure de ses rencontres et son cheminement. Il lui faut passer par des phases de désordre, accepter les détours, ne pas savoir, ne pas juger, ne pas exclure, laisser sa place au hasard et libérer son imaginaire”* (Rogers, 1970) (p. 173). Cela passerait aussi par l’assurance de leur *“sécurité psychologique”*, qui supposerait l’acceptation de nouvelles normes sans jugement, autant d’éléments qui trouvent leur écho dans la pratique du jeu.

“La médiation paysagère, l’activisme artistique, les collectifs de fabrique citoyenne de la ville [...] sont autant d’“outils” propres à sécuriser et libérer l’individu. Dépassant le mode de pensée habituel et logique, en sollicitant l’intuition, l’imaginaire, l’inventivité, ces mouvements peuvent favoriser le lâcher-prise, l’ouverture au dialogue, l’émergence d’idées et aller là où nul ne pensait aboutir” (p. 173). Ces *“outils”* étudiés participent donc bel et bien à faire émerger des potentiels créatifs, empruntant des voies qui se recoupent encore une fois avec le jeu. Ceux-ci ont ainsi un grand rôle à jouer dans le domaine de la participation créative et donc dans la dynamisation de nos paysages urbains.

Quoiqu’il en soit, la participation créative nécessite une part de révision des méthodes, cela passe par exemple par l’adoption d’un langage commun et non expert (du côté des institutions comme des professionnels de terrain). *“Au-delà de la profusion d’experts de la concertation et de la communication, l’accent doit être mis sur le renforcement des compétences des maîtres d’œuvre et maîtres d’ouvrage, quant aux “bénéfices” sociaux, économiques et environnementaux de la participation habitante et les savoirs citoyens (usagers, techniques, militants). Or, dans les écoles d’architecture ou de paysage, la participation est complexe à faire passer concrètement dans les enseignements alors même qu’il y a un appétit des nouvelles générations sur cette question [...] le paysage s’affirme comme média et médiateur, mais aussi comme le vecteur d’un processus de fabrication citoyenne qui potentialise l’action créative dans les territoires de proximité”* (p. 178). Si un certain nombre d’outils existent déjà, de nouvelles méthodes restent donc à explorer.

	Objectif de la participation	Production citoyenne	Coconception	
Processus de participation	Politique publique	Apprentissage et Coproduction		
	Intensité de l'articulation	↓ ↑		
	Initiatives privées (Asso, Fondation...)	Apprentissage et Coproduction		
	Outils de participation	Médiation dynamique Création d'évènements Observation participante Ateliers participatifs Communication engageante		
	Qualité des relations	Confiance, Coopération, Délégation		
	Acteurs dominants	Habitants, citoyens, associations; Institutionnels; Politiques		Habitants, citoyens et associations; Institutionnels; Politiques
Intention/intentionnalité du paysage	Entre mémoires et anticipations imaginaires	Territoire désiré		

Schéma participation créative - Source : Yvette Lazzeri¹

¹ Source des schémas : Lazzeri Y., "Paysage et développement durable : à la recherche d'une participation créative", Paysage et Développement Durable 2, Séminaire de lancement, Aix Marseille Université, 2012. URL : http://paysage-developpement-durable.fr/IMG/pdf/Lazzeri-29_mars_2012_Tours-1.pdf

II. EXEMPLES

1) Les chantiers ouverts du collectif Etc.

Nous pouvons citer quelques exemples d'acteurs dont la pratique se rapproche des méthodes de participation créative. Parmi eux, le collectif Etc., basé en France, qui est un collectif d'architecture multidisciplinaire, défendant l'idée de retrouver des lieux communs, et construits en commun. Leur démarche passe pour cela par le chantier ouvert, espace-temps dans la ville, au sens de "situation". En ouvrant le chantier et en en faisant un moment festif, ils souhaitent faire du mouvement inaltérable de la fabrique du paysage urbain un atout. "Que les espaces publics de proximité ne soient pas figés pour 30 ans, mais qu'ils restent en chantier, évoluant en fonction des populations, des usages, des interventions [...]".¹ Leur pratique vise à créer des espaces évolutifs, qui puissent être corrigés et améliorés. Le chantier ouvert permet de coopérer, de mobiliser les citoyens pour les amener à créer eux-mêmes ou simplement de susciter curiosité et étonnement.

¹ <http://www.collectifetc.com/le-chantier-ouvert-vers-un-partage-du-pouvoir/>

2) Les Saprophytes

Le collectif de paysage les Saprophytes, également basé en France, mène des expérimentations du même ordre, défendant l'importance d'une expertise partagée et se plaçant comme *"un catalyseur d'actions citoyennes"*¹. Mobilisés pendant six mois en 2016 pour un projet de réappropriation de la friche ferroviaire de la Petite Ceinture parisienne, ceux-ci ont souhaité baser leur intervention sur l'expérimentation et l'imaginaire, *"de ne pas figer un projet sur un espace qui suscite tant de rêves et d'envies. Mais au contraire laisser vagabonder les idées, au gré des ouvertures et des propositions, que les habitants suggèrent."*² Leur parti pris était avant tout de croiser les regards sur cet espace à inventer, d'ordinaire interdit d'accès mais qui compte tout de même son lot de visiteurs. Ils résument leur expérience comme telle : *"Rêver, se raconter des histoires, imaginer l'impossible, s'amuser, accumuler de bons souvenirs, des sourires, du désir."*³

La première phase de leur travail est passée par des ateliers d'écriture recueillant les impressions des promeneurs, par des dessins ou encore des cartographies interactives *"Les promeneurs nous ont rapporté leurs sensations après avoir pris le temps de flâner, et les participants aux ateliers "portrait chinois" et BD nous ont aidé à récolter une belle somme de métaphores, d'images, des petits bouts d'histoires, comme autant de débuts ou de parcelles d'un récit qui reste à écrire."*⁴ Suite à ces idées se sont succédées des micro-interventions, dont l'une a pris la forme d'un carrousel se déplaçant sur les rails : *"celui-ci sert à démontrer la créativité des habitants tout en apportant un point de vue ludique sur ce linéaire et les espaces qu'il traverse. [...] Il se déplace poussé par un/des humain/s, c'est à dire lentement, et dans un esprit de coopération."*⁵ Ce carrousel permet de relier plusieurs *"stations"* de la Petite Ceinture sous une forme décalée. Les créations ont également été fabriquées en chantiers ouverts, ponctués de moments ludiques et festifs (déambulation, concours photo). Au final, ce travail in situ de six mois aura permis d'écrire un bout d'histoire de la petite ceinture, *"à lui donner une place plus nette dans l'imaginaire collectif"*⁶. La pratique du paysage passe aussi par cela.

1 <http://www.les-saprophytes.org/>

2 Ibid.

3 Ibid.

4 Ibid.

5 Ibid.

6 Ibid.

3) AnteSchole

Un dernier exemple un peu différent est celui d' "AnteSchole". Le jeu se présente ici comme un moyen d'appréhender la ville et ainsi de prendre du recul sur un espace pratiqué à l'aveugle au quotidien. C'est ce que propose le jeu "AnteSchole", fruit du travail de l'artiste Briana Bray, conçu en 2011, dont le plateau de jeu est la ville de Montréal¹. Les joueurs ont pour objectif de se rendre dans des lieux de la ville, à proximité de stations de métro, pour y réaliser des missions et en rapporter des preuves aux autres joueurs, avec qui ils communiquent sur le web ou avec qui ils se retrouvent autour du plateau de jeu de départ. Afin de mener leurs missions à bien, ceux-ci sont dotés au début de la partie d'un plan des transports et de la ville, d'un carnet de route et d'un appareil photo.

Comme l'explique sa créatrice, "AnteSchole souhaite offrir un nouveau regard et une manière différente d'appréhender la ville. Pour cela le jeu explore les moyens et le temps offert par l'art pour proposer une exploration ludique et créative des espaces urbains et domestiques montréalais." Le jeu propose un mélange entre fiction et réalité car les pratiques qu'il demande sont similaires à celles de tous les jours (se rendre d'un point A à un point B par exemple) et vont mobiliser l'imaginaire des participants, qui devront par exemple romancer ce qu'ils voient autour d'eux. "AnteSchole souhaite introduire une réflexion sur les moyens de s'appropriier les espaces et les temps de la ville de Montréal à travers les moyens et la symbolique offerts par le jeu. En mettant en place des formes de "happening" dans le tissu urbain, le jeu tente de remettre en question les usages et les perceptions généralement établis dans les espaces publics et intimes du joueur."

L'idée peut en partie rappeler celle des dérives urbaines, avec toutefois des règles et un objectif à la clé, mais favorisant un comportement ludico-constructif, sans limite de temps sauf celui que se fixent les joueurs. "A l'intérieur du jeu, AnteSchole souhaite détourner et inciter les joueurs à réfléchir sur les notions d'activité et de loisir, d'usage et de liberté dans un contexte urbain." Ce moyen pourrait s'avérer judicieux pour amener les citoyens à s'interroger sur leur paysage urbain, sur leurs propres pratiques et pour rendre compte de leurs ressentis sans voir cela comme une contrainte. Sous des formes différentes, le jeu possède donc plusieurs potentiels à explorer en terme de participation créative et de réflexion collective sur nos paysages urbains.

¹ Expliqué dans : Bray B., "AnteSchole : création d'un jeu comme moyen de s'approprier des espaces de la ville de Montréal par le biais d'actions artistiques", Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en Arts Visuels et Médiatiques, Université du Québec à Montréal, 2011.

CONCLUSION

L'objet de ce travail a été de mettre en lumière des thématiques croisées. Dans un premier temps, il a fallu mettre de l'ordre dans les concepts liés à la philosophie de l'urbanisme tactique, qui sont multiples et éparpillés, mais qui constituent par là-même différents moyens subtils de construire et de dynamiser le paysage urbain. L'étude de ces concepts permet de voir que tout un panel de méthodes et d'interventions se rattachent à la pratique de l'architecture du paysage, en dehors des clous traditionnels. L'urbanisme tactique, par des installations simples, optimise chaque recoin de la ville afin d'y ramener de la vie et de l'enchantement.

Le choix de traiter un sujet de ce type s'est manifesté assez tôt de mon côté, suite à un stage effectué à l'Association du Design Urbain du Québec en 2014, année pendant laquelle le processus de création du premier "*Village Éphémère*" était en réflexion et où j'ai découvert, sans en décortiquer tous les éléments, la philosophie tactique, sa propension à faire vivre des lieux jusque là mal aimés et à proposer des solutions à échelle humaine. Ce choix s'est également croisé avec un fort intérêt pour la ville en général. Ce type d'urbanisme, qui était, je le pensais, lié à des villes nord-américaines, se développe aujourd'hui dans différents contextes urbains. J'ai donc trouvé opportun de l'étudier plus en profondeur, car il est représentatif de nouvelles façons de penser et d'agir dans nos villes actuelles.

Le développement de ces pratiques s'inscrit dans une volonté commune de réappropriation des espaces urbains que la ville fonctionnelle a relégués au second plan. La ville post-industrielle, en revanche, offre un terrain de jeu d'envergure pour le développement de ces pratiques. Les interstices qu'elle laisse derrière elle sont en effet idéaux pour donner à la ville le sens que l'on souhaite. Je m'étais parallèlement intéressée au sujet du jeu urbain avant de finalement noter que ces deux notions étaient intrinsèquement liées. Ainsi, j'ai souhaité appréhender le jeu comme un outil tactique, qui s'immisce dans le paysage urbain, et qui par les dynamiques qu'il crée et l'imaginaire qu'il véhicule, est à même de jouer un rôle dans la revitalisation de nos paysages urbains. Les conclusions de mon travail ouvrent une première porte, suggérant de s'intéresser de près au modèle du jeu, mais qui pourrait être creusé de différentes façons, la notion de jeu étant très vaste.

L'un des points intéressants que je retire particulièrement de ce travail est la manière dont le jeu pourrait favoriser l'implication des citoyens aux projets de paysage. Les exemples montrent qu'il existe de nombreuses façons d'exercer la profession d'architecte paysagiste, notamment en collectifs multidisciplinaires qui travaillent en collaboration avec les citoyens.

Par ailleurs, ce travail m'a aussi permis de découvrir des réflexions inspirantes sur la ville, je pense notamment ici aux travaux des Situationnistes et d'Henri Lefebvre, qui rejoignent ma vision des choses. J'ai souhaité mettre en lumière dans ce travail, une vision positive de l'urbanisme tactique et de l'introduction de mécaniques ludiques dans le paysage urbain, sans forcément chercher à en peser le pour et le contre. Rappelons que ces éléments constituent une des méthodes pour fabriquer la ville parmi d'autres et que celles que j'explicité dans cet écrit ne les excluent pas.

Ouvrages

Ascher F. (2008), *Les Nouveaux Compromis urbains : lexique de la ville plurielle*, l'Aube, Monde en Cours, 141 p.

Bascop N., Delprat E., Ya+K (2016), *Manuel illustré de bricolage urbain : Outils, ressources pratiques et projets à faire soi-même pour rendre la ville plus conviviale et partagée*, Design – Alternatives, Gallimard, 122 p.

Caillois R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 384 p.

Diaz I. (2017), *Palmarès des jeunes urbanistes 2016-2017*, Parenthèses, 160 p.

Dorne G. (2016), *Hacker Citizen*, Tind éditions, 129 p.

Garcia A., Lydon M. (2015), *Tactical Urbanism : Short-term Action for Long-term Change*, Island Press, 224 p.

Huizinga J. (1951), *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 350 p.

Lafortune J-M. (2004), *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail : fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*, Presses Universitaires du Québec, Sainte-Foy, 237 p.

Lazzerri Y. (2015), *Participation créative et paysage. Vecteurs d'une gouvernance renouvelée*, Publication Université Provence, Espace et développement durable, 196 p.

Lefebvre H. (1968), *Le droit à la ville*, Anthropos, 3e édition, 135 p.

Lévy J., Lussault M. (2003), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p. 333, 336 et 339.

Lydon M. (2011), *Tactical Urbanism Vol. 1*, The Street Plan Collaborative, 25 p.

Paquot T. (2011), *L'urbanisme c'est notre affaire !*, Comme un accordéon, 176 p.

Paquot T. (2015) *La ville récréative : enfants joueurs et écoles buissonnières*, Infolio, 179 p.

Stevens Q. (2007) *The Ludic City : Exploring the Potential of Public Spaces*, Routledge, 234 p.

Articles et publications collectives

Bernstein M., Debord G., Debord G-E., Jorn A., "Internationale Situationniste n°1", juin 1958, 32 p.

Bonard Y., Capt V., "Dérive et dérivation. Le parcours urbain contemporain, poursuite des écrits situationnistes?", *Articulo - Journal of Urban Research*, Special issue 2, 2009.

Cahiers de l'Institut du patrimoine de l'UQAM, "Les temps de l'espace public urbain : Construction, transformation et utilisation", éditions MultiMondes, 2008.

Di Filippo L., "Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois", *Questions de communication*, Presses Universitaires de Nancy - Editions Universitaires de Lorraine, 2014, pp.281-308.

Douay N., Prévot M., "Circulation d'un modèle urbain "alternatif"?", *EchoGéo*, 36, 2016.

Douay N., Prévot M., "Park(ing) day : label international d'un activisme édulcoré?", *Environnement Urbain*, Volume 8, 2014.

Dris N., "La ville brûle-t-elle ? Pour une réappropriation citoyenne de nos villes", *Mouvements*, n°74, 2013.

Lefebvre H., "Utopie expérimentale : Pour un nouvel urbanisme", *Revue Française de Sociologie*, n° 3, 1961, p. 197.

Paquot T., "Redécouvrir Henri Lefebvre", *Rue Descartes*, vol. 63, n°1, 2009, pp. 8-16.

Simay P., "Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes", *Métropoles*, 4, 2008.

Michel X. "Paysage urbain : prémisses d'un renouvellement dans la géographie française, 1960-1980", *Strates*, 13, 2007.

Tempo Territorial (Réseau national des acteurs des démarches temporelles territoriales), "Prendre en compte le temps dans l'aménagement", guide pratique, 2016.

Publications en ligne

Agence d'Urbanisme et de Développement Intercommunal de l'Agglomération Rennaise, "Faire la ville autrement : urbanisme tactique et participation citoyenne", juillet 2014. URL : http://www.audiar.org/sites/default/files/documents/etudes/urbanisme_tactique_participation.pdf

Baldassi M., "Histoire d'eaux – Entretien avec le "Laboratoire des baignades urbaines expérimentales"", pop-up urbain, 21 septembre 2016. URL : <https://www.pop-up-urbain.com/histoire-deaux-entretien-avec-le-laboratoire-des-baignades-urbaines-experimentales/>

Bonnet C., Violaine M., Les Saprophytes, "Espace politique", Openfield numéro 3, janvier 2014. URL : <https://www.revue-openfield.net/2014/01/30/espace-politique/>

Curnier S., "Programmer le jeu dans l'espace public ?", Métropolitiques, 2014. URL : <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html/>

Gargov P., "Eloge du hacking urbain", chronique des villes agiles #2 (Chronos), 28 octobre 2011. URL : <https://www.pop-up-urbain.com/contributions/chroniques-des-villes-agiles-2-eloge-du-hacking-urbain-chronos/>

Gargov P., "Ludifiez, ludifiez, il en restera toujours quelque chose !", De Ligne en Ligne n°17, 2015. URL : <http://www.bpi.fr/files/live/sites/SiteInstitutionnel/files/emags/de-ligne-en-ligne/17/index.html#/10/>

Herbert F., Perdrix A., Philippon M., Programme du séminaire "la ville et le jeu", décembre 2011. URL : <http://cargocollective.com/lavilleetlejeu/PROGRAMME-DU-SEMINAIRE/>

Lazzeri Y., "Paysage et développement durable : à la recherche d'une participation créative", Paysage et Développement Durable 2, Séminaire de lancement, Aix Marseille Université, 2012. URL : http://paysage-developpement-durable.fr/IMG/pdf/Lazzeri-29_mars_2012_Tours-1.pdf

Mallet P., "Des rives et des rêves – Les baignades urbaines", publications ADUQ, 2014. URL : <http://aduc.ca/2014/08/des-rives-et-des-reves-les-baignades-urbaines/>

Pradel B., "Des usages aux projets et inversement : l'urbanisme temporaire, un outil pour expérimenter et faire la ville autrement?", 2016. URL : <https://www.linkedin.com/pulse/des-usages-aux-projets-et-inversement-le-court-terme-un-pradel/>

REBAR, "Manifeste PARK(ing) Day", juin 2009. URL : <http://www.parkingday.fr/2010/wp-content/uploads/2010/06/manifesteparkfr.pdf>

Travaux universitaires

Bray B., "AnteSchole : création d'un jeu comme moyen de s'approprier des espaces de la ville de Montréal par le biais d'actions artistiques", Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en Arts Visuels et Médiatiques, Université du Québec à Montréal, 2011.

Crombez R., "La ville sans les urbanistes ? Urbanisme tactique en Amérique du Nord. Une étude de cas Artiviste à Toronto", Mémoire de fin d'études Aménagement, Urbanisme, Développement des Territoires, Université Lille 1, 2014.

Dionne-Cormier R.S., "Paysage du jeu : expérimentations et réinterprétations des règles du jeu urbain", Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en Design de l'Environnement, Université du Québec à Montréal, 2016.

Pradel B., "Rendez-vous en ville ! Urbanisme temporaire et urbanité événementielle : les nouveaux rythmes collectifs", Sciences de l'Homme et Société, Université Paris-Est, 2010.

Ramirez Cobo I., "L'incertitude comme levier de co-construction au prisme du projet urbain : L'émergence d'un mode de conception "transitionnel" des espaces urbains : entre pratiques institutionnelles et pratiques alternatives", Architecture, aménagement de l'espace, Université Grenoble Alpes, 2016.

Sites internet

<http://www.aduq.ca>

<https://www.aupiedducourant.ca/>

<http://www.collectifetc.com/>

<http://www.demainlaville.com/>

<https://lesgrandsvoisins.org/>

<http://www.les-saprophytes.org/le-collectif/>

<http://www.parkingday.fr/>

<http://pepiniere.co/>

<http://www.pop-up-urbain.com/>

<http://tomasmoravec.cz/>

<http://we-lab.co/urbanisme-tactique/>