

Que nous révèle

l'« urbanisme ludique » à Bruxelles ?



Midis de l'IRIB - 8 mars 2017

Sophie Hubaut

PhD student - shubaut@ulb.ac.be

Effervescence de la thématique du « Jeu » en rapport à l'urbain



Thomas Laureyssens

tergrond Speelsteden wereldwijd brengen inwoners dichter BI

Een spelende stad
is een levende stad

Bir
in:
We
We
da
'Or

KANALPLAY
GROUND

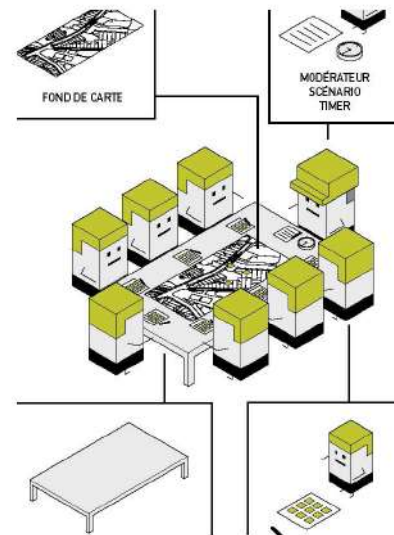
Festival Kanal Playground

Games for Cities

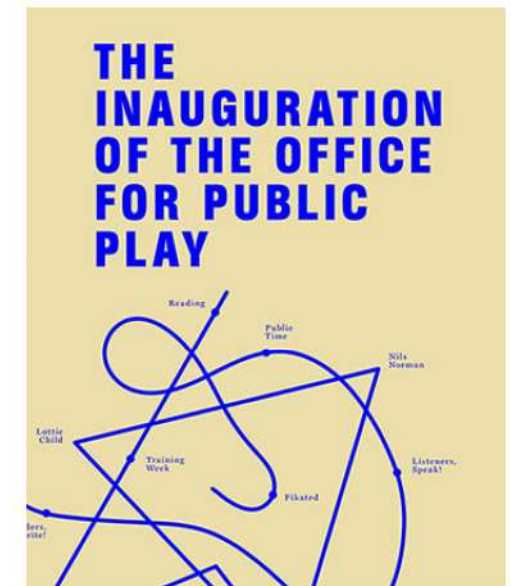
[challenges](#) [events](#) [database](#) [about](#)

Explore how games
improve city making

Gamesforcities.com



Map-it



Office for Public Play

Effervescence de la thématique du « Jeu » en rapport à l'urbain

- **Nouvelle modalité de discussion, revendication
et production de l'espace public bruxellois.**
- **Quelles raisons / Quel contexte
de l'émergence d'un «urbanisme ludique»?**

Deux éléments de contexte:

■ Participation Citoyenne & aménagement urbain

> Mobilisations citoyennes / Luittes urbaines

> Importance progressive dans l'action publique bruxelloise

> Intégration dans les pratiques professionnelles



PARTICIPATION



Illustration CQD.

Dispositifs participatifs :
Porte de Ninove (Suède 36)
Parc Bonnevie
CQD Cinéma Bellevue



Deux éléments de contexte:

■ Disperstion du référentiel de la « Créativité »

> Emerge dans les débats

Démocratie culturelle/Démocratisation de la culture (Genard, 2001)

« Milieu » d'actions culturelles (Jamar, 2012; Comhaire, 2012)

> A partir de '95 (Occupation d'Hôtel Central)

> «Créativité» pour mot d'ordre

> Actions en proie à l'urbain, l'espace public et interstitiel



La Fondation LEGUMEN et Kino-Trotter présentent

CINEMA-LEGUMEN

Los deux premiers week-ends de septembre, sur un terrain vague occupé et transformé en jardin par la Fondation Légumen (Bld Emile Jacqmain, à deux pas de la place De Brouckère), auront lieu quatre séances de cinéma gratuites et en plein-air, ayant la ville pour thème ou pour décor.

En attendant la tombée de la nuit, vous aurez le loisir de visiter ce potager issu des gravats où les poirons, en cette saison, auront fière allure et de déguster autour d'un barbecue une partie de notre récolte.

Quatre soirées pour affirmer que les lois de la spéculation et la dégradation du centre-ville ne sont pas une fatalité.

Le potager sera accessible dès 19h. les projections débuteront à 21h30 Bld. Emile Jacqmain 105-119 1000 Bruxelles

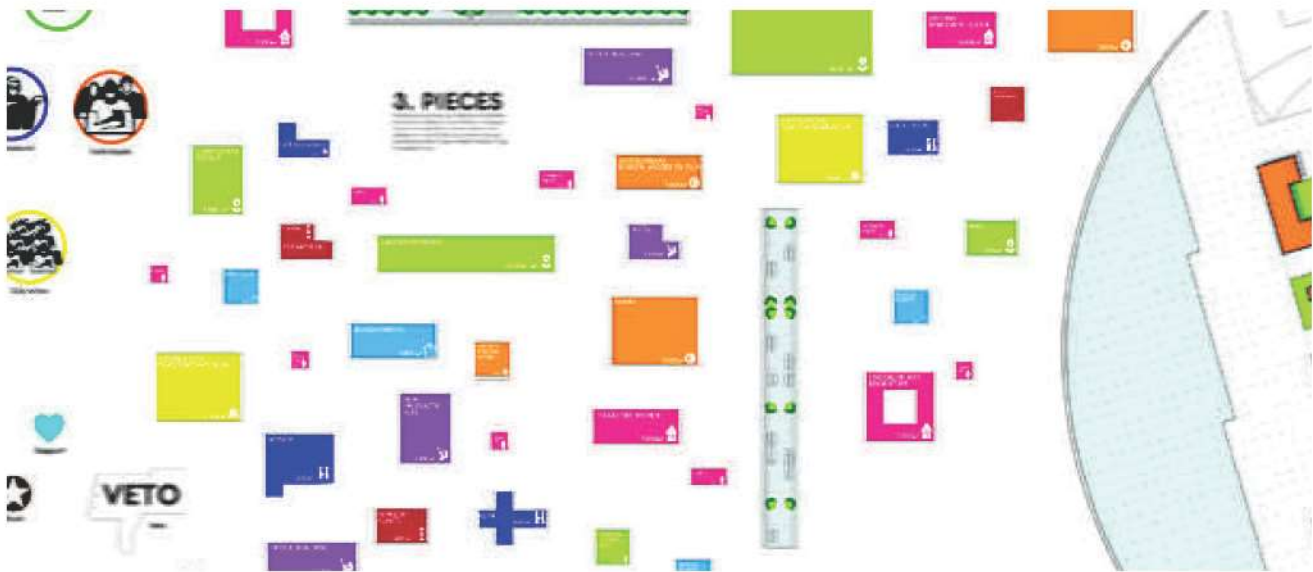
Samedi 31 août 1996

- "Denker 8" (1994 vidéo, v.o. sous-titrée), fiction (ou réalité ?) de Schuiten, sur la découverte d'une ville engloutie sous-sol sous de la Bruxelles d'aujourd'hui.

- "Brussels by night" (1983, Marc Didon, 50'), l'entrace de Max à travers Bruxelles, sur fond musical de Raymond Van Het Goenswood.



Workshop « Play The City »,]Pyblik[2 au 4 octobre 2013



Images : Ekim Tan, Photos & publication : Pyblik

Ateliers « Forma » de PUM et City Mine(d) - 3 ateliers et 2 balades du 30/1 au 5/3 2015



Pic Nic the Streets (2012>2015)



Images issues de la page Facebook de PNTS

1500, pas mal 😊



‘1.500 mensen op picknick tegen Brussels mobiliteitsplan’

De nieuwe editie van ‘Picnic The Streets’ voor de trappen van het Brusselse Beursgebouw trok zondagmiddag 1.500 mensen, zegt de organisatie. Het mooie...

STANDAARD.BE



Pic Nic the Street a ajouté 14 nouvelles photos — avec Fitnergo Friedel et 2 autres personnes.

6 juin · 🌐

For those who've never been to Picnic the Streets before, this is how it looked like previous editions 😊

[Voir la traduction](#)



Festival PleinOPENair (presque chaque année - durant l'été)



Photos personnelles + PleinOPENair

Extrait du « Chantier des Gosses »,
programmation 2014

Méthodologie

Le jeu :

Pourquoi ?

Comment ?

Par qui/pour qui?

	PYBLIK // PLAY THE CITY	CITY-MINE(D) // FORMA	PICNIC THE STREETS	PLEINOPENAIR
BUT DE L'ACTION	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer la thématique des espaces publics temporaires, poser des questions et développer des outils méthodologiques pour y répondre (jeu) + Attirer l'attention des politiques sur la Porte de Ninove 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer un « Interstice supra-local » (la Vallée du Maelbeek), y questionner les problématiques abordées sur la friche, à une échelle plus large - « Jungle » : explorer la notion de vallée, de l'eau, du paysage et du relief - « République » : questionner les limites administratives, les pouvoirs en place 	<ul style="list-style-type: none"> - 2012/13 : Réclamer le projet du piétonnier autour de la Bourse (But premier) - 2014 : Dénoncer le Miniring - 2015 : Dénoncer le Miniring + le projet de la Ville en faveur des touristes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apporter un autre regard sur un lieu - Sensibiliser le public - Dénoncer un projet/une politique - Venir en soutien d'acteurs locaux (comités, etc.)
DEFINITION DU JEU (Selon les acteurs)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Jeu sérieux</i> : il y a un but, ce n'est pas un simple divertissement - <i>Game</i> : règles, tours de jeu, maître de jeu. Image du « Monopoly », du <i>Jeu de société</i> - <i>Plateforme de discussions</i> - <i>Jeu de simulation</i> - <i>Jeu de rôle</i> (pas dans tous les cas) - <i>Jeu de construction</i> (assemblages, superpositions, blocs), aspect enfantin du plateau, des blocs, ... (vu de Pyblik) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>L'amusement, le plaisir</i> - <i>Gamification, Défi</i> : rendre agréable une « tâche », un travail, jouer avec un agenda derrière - <i>Game</i> : Règles et objectifs nécessaires (mais pas maintenus jusqu'au bout en pratique) - <i>Plateau de jeu</i> - <i>Plateforme de discussion</i> - La production : <i>Jeu d'eau, aire de jeux</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>L'amusement, l'ambiance</i> (Bon-enfant, conviviale, ...) - <i>Les animations</i> - <i>L'idée de « naïveté », d'« innocence »</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>L'ambiance « ludique-festive »</i>, aussi « conviviale », « agréable » - <i>L'imaginaire</i> du cinéma forain, les « lampions », le décor - <i>Le plaisir, le désir</i>, liés à la non-professionnalisation - <i>Balades champêtres</i> - <i>Refus de l'animation, du jeu organisé // Valorisation de la « spontanéité ».</i>
AUTRES EXPRESSIONS DU JEU (peu ou pas valorisées par l'acteur)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Détournement</i> de la part des joueurs (propositions et détournement du jeu) et <i>Prise au jeu</i> - <i>Espaces publics temporaires</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Jeu (presque) libre</i>, objectifs flous, rediscussions des règles et objectifs au sein du groupe - <i>Explorations, balades exploratoires</i>, chasse aux trésors - <i>Modelage, manipulations, corps</i> - <i>Le terrain d'aventure : la friche</i> - <i>Jeux de mots</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mise en scène</i> (Simulacre, jeu théâtral) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Explorations secrètes, âme d'enfants</i> - <i>Bricoler (manipuler), jouer, aménager</i> les lieux : scénographie, « jouer avec » l'environnement
HISTORIQUE DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> - Ponctuel dans l'histoire de Pyblik - Par hasard (bouche à oreille) - Commande auprès d'un acteur extérieur, consulting - Pas de réédition prévue 	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu a toujours été présent dans l'action de CM, sous une forme moins formelle que « le plateau de jeu », mais dans l'amusement et dans l'« Interaction design » 	<ul style="list-style-type: none"> - A la base du concept de PNTS, le jeu a atteint son summum en 2014 avec toute une série d'animations programmées pour l'occasion - Retour en 2015 vers une forme plus proche du militantisme classique (banderoles, pétitions), au contact d'autres acteurs associatifs, et fin de l'action de PNTS 	<ul style="list-style-type: none"> - L'ambiance ludique-festive, au départ importante mais remise en cause à partir de 2004 - Réajustement du ludique dès '04, intégration plus profonde de l'événement dans le terrain et la durée, dans les questions politiques - Aujourd'hui : volonté d'aller plus dans le suivi des luttes urbaines/acteurs locaux tout en faisant de POA un événement festif et d'action parmi ce processus
LE LUDIQUE EST-IL ASSUME DANS LEUR ACTION ?	<ul style="list-style-type: none"> - Déception quant au résultat du jeu - Considéré comme inadapté, « devenu trop un jeu », pas assez concret dans les productions 	<ul style="list-style-type: none"> - Mot « ludique », au départ négatif, devenu une manière de se démarquer et de se faire une place parmi les acteurs institutionnels/politiques/activistes - Aujourd'hui le jeu – surtout l'amusement- est considéré comme très important dans l'action de CM 	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiguïté vis-à-vis de la terminologie « ludique » au sein de l'action de PNTS : ce n'est pas « que du jeu », il y a un message politique, activiste, mais ils ne s'assument pas non plus comme « acteur politique », d'où l'ambiance ludique mise en place. 	<ul style="list-style-type: none"> - Questionnement interne au sein de l'équipe de POA p/r à la dimension ludique : acceptée, mais dépendant en tension avec la dimension plus politique ; celle-ci étant plus défendue par le noyau organisateur minoritaire tandis que les bénévoles sont plus attirés par la dimension ludique - Refus de l'impression d'« animation » // peur de la « récupération politique ».
OBJECTIF DU RECOURS AU JEU	<ul style="list-style-type: none"> - Méthodologie de travail - Apporter un « Autre regard » afin de pousser la réflexion plus loin - Rassembler des acteurs de tous bords pour développer le dialogue et les consensus (limite : manque de présence de citoyens) - Fluidifier la discussion grâce à la « visualisation directe » 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le dialogue en rassemblant autour de la table des acteurs venant d'horizons divers - S'affranchir des statuts préétablis - Méthodologie de travail : développer la créativité et les propositions (plutôt que négativisme) - Alléger les thématiques abordées en les enrobant d'une enveloppe d'amusement, de festivités. 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner une image « belle » et positive <ul style="list-style-type: none"> o pour toucher les médias o pour toucher le public, les familles - Pour ne pas passer « pour les méchants » et faire passer un message (positif) plus facilement - Pour ne pas avoir de frictions (avec les forces de l'ordre, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Apporter un « autre regard » sur les lieux au travers des aménagements, du décor (imaginaire) - Mais pas vraiment d'« utilité » au jeu au-delà d'alimenter le plaisir, de s'assurer de vivre une expérience agréable et de pouvoir le transmettre au public.

Critique de l'institutionnalisation et de ses effets :

- Idées de « Légèreté », de « plaisir », de « spontanéité »
- > < Procédures, Mouvements Sociaux, Institutions culturelles

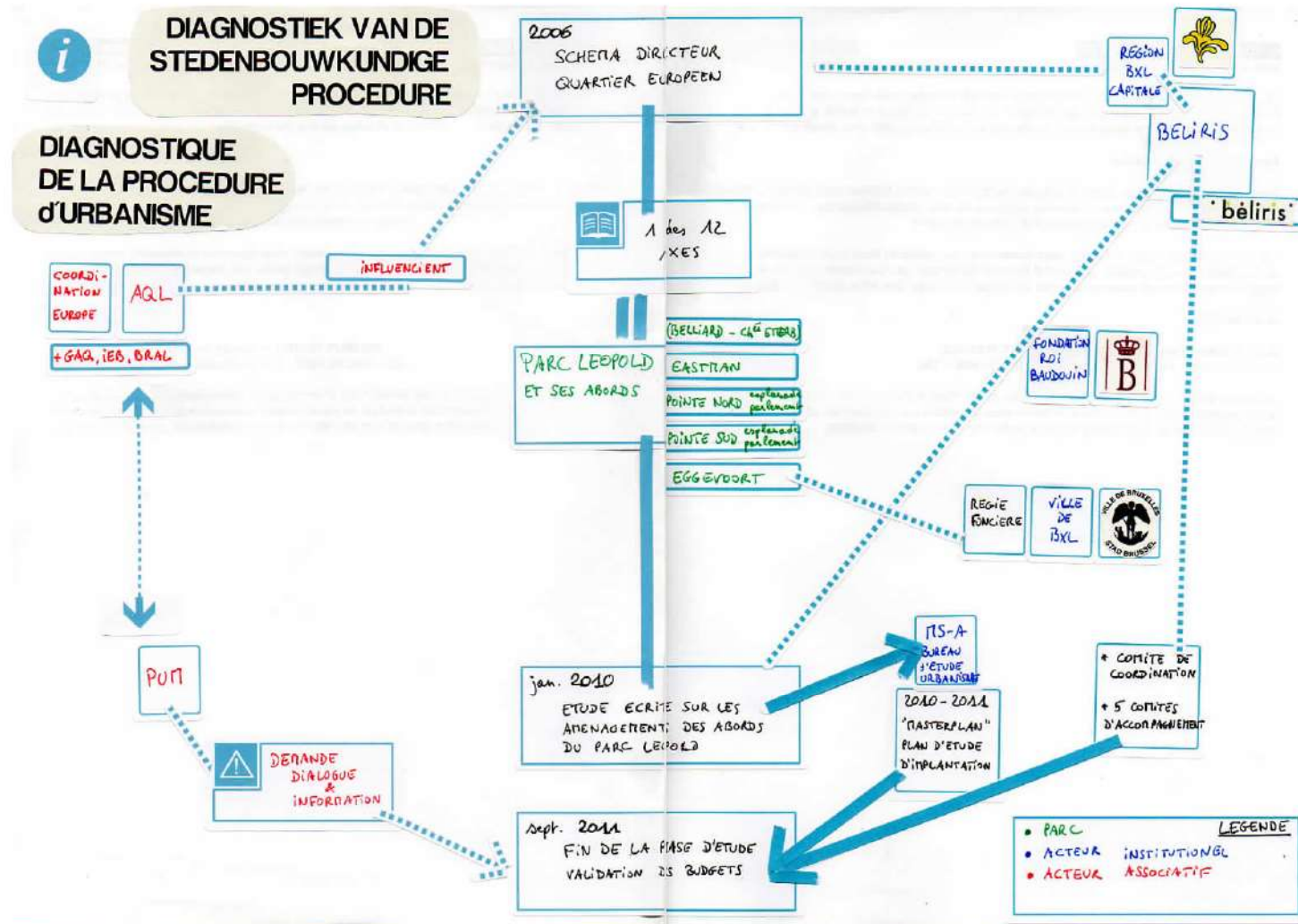


Schéma : City Mine(d) et le collectif PUM

Critique de l'institutionnalisation et de ses effets :

- Idée d'un urbanisme flexible, bricolé, éphémère, micro face à un urbanisme «classique» lent et imposant.



Critique de l'institutionnalisation et de ses effets :

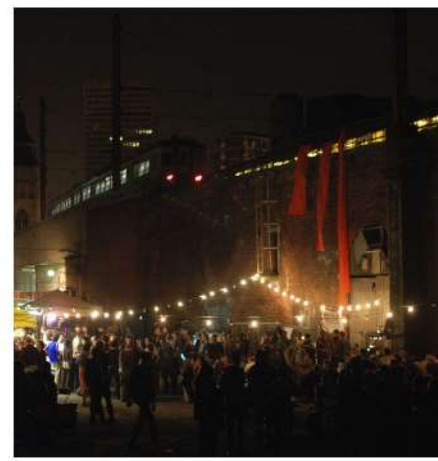
- **Jeu comme espace de créativité , « Hors du cadre »**
- **« Créativité » comprise comme :**
Espace des possibles, sans contrainte, positif et constructif

Déclinaisons des formes du jeu :

▪ Méthodologie



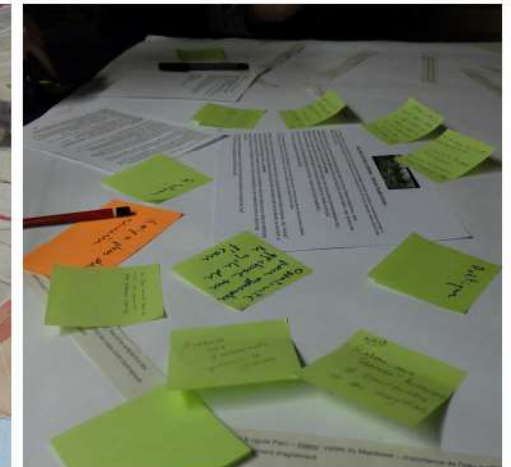
▪ Ambiance



Déclinaisons des formes du jeu :

Méthodologie

- «Jeu de société» / Game
- > Plateau de jeu
- > Rassembler des joueurs autour de la table
- > « Jeu Sérieux »



Déclinaisons des formes du jeu :

Ambiance

Attirer du public

Garantir le plaisir

Travailler en s'amusant

Passer inaperçu

> Idée d'un jeu

«innocent»

« spontané»



Déclinaisons des formes du jeu :



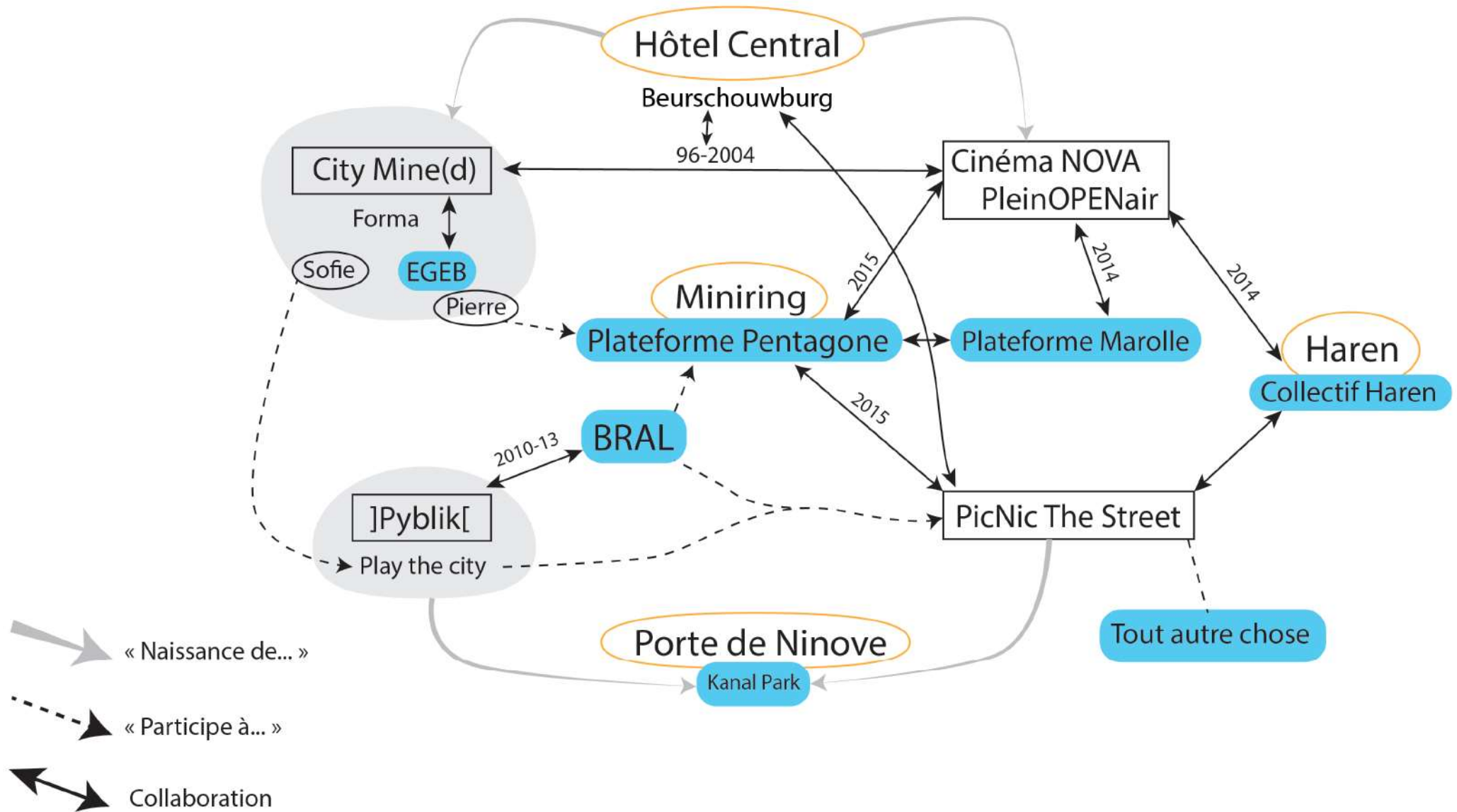
Ja maar neen tegen autovrije lanen: 'Halfslachtige oplossing niet op maat van de Brusselaar'

Terwijl burgemeester Yvan Mayeur in China verbleef, hielden meer dan 500 Brusselaars zondagmiddag - opnieuw - het Beursplein bezet. Met de actie 'Picnic...



**Recherche de nouveaux outils /
nouvelles manières de penser, s'exprimer sur, concevoir la ville**

Un même « milieu » d'acteurs, de sites et d'actions



Un outil en appui à la participation

- Participation renouvelée par le jeu
- Idée d'une dynamique constructive, positive
 - > propice à la coproduction et au consensus
- Idée d'un espace « sans contrainte » propice à la créativité
- Expression des expériences « profanes », de terrain

> Le jeu s'impose aussi dans des moments plus «formels» de la participation citoyenne (Contrats de Quartiers)

Risque : Participation « en kit » (Bonnaccorci & Nonjon, 2012, Berger, 2014)



L'espace public au cœur de l'attention

- Complexification de la question de l'espace public urbain
- Passage d'une vision «Techniciste»
à une prise en compte des usagers (// participation)
- Idées de sociabilité, de rencontre et de «vivre-ensemble»

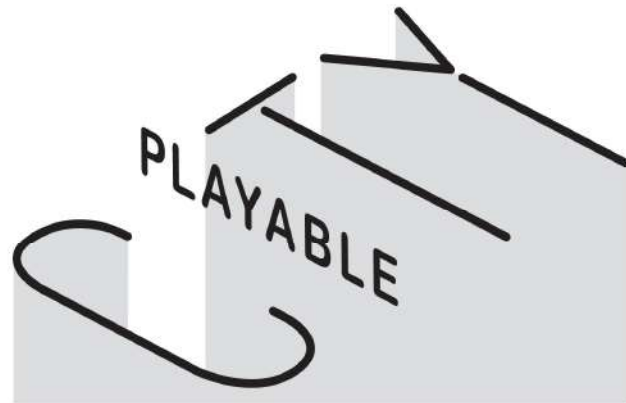
Jeu / Festivité dans l'espace public

> projeter cet idéal de convivialité et sociabilité



Ville festive

- Jeu au service du Marketing urbain
- « Creative City » - « Playable City »



ET CE DIMANCHE PIQNIQ AU PARC DE LA BOURSE



piQniQ

Dim. | 10:00-13:00

26/08/2012

Bourse - Bd. Anspach | 1000

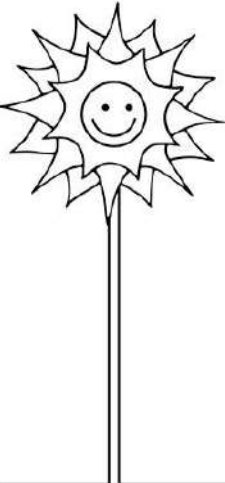
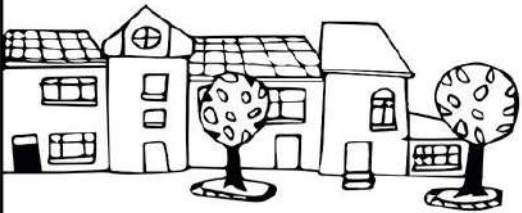



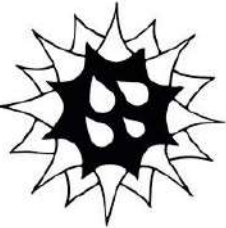
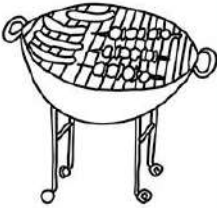





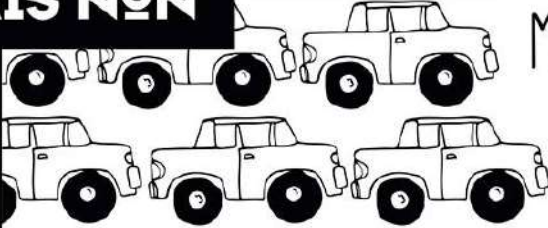

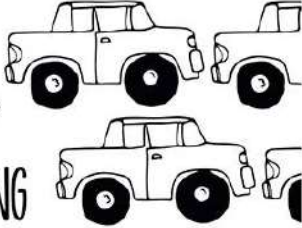
WWW.BRUSSELICIOUS.BE



Tensions internes : Jeu / dimension Politique

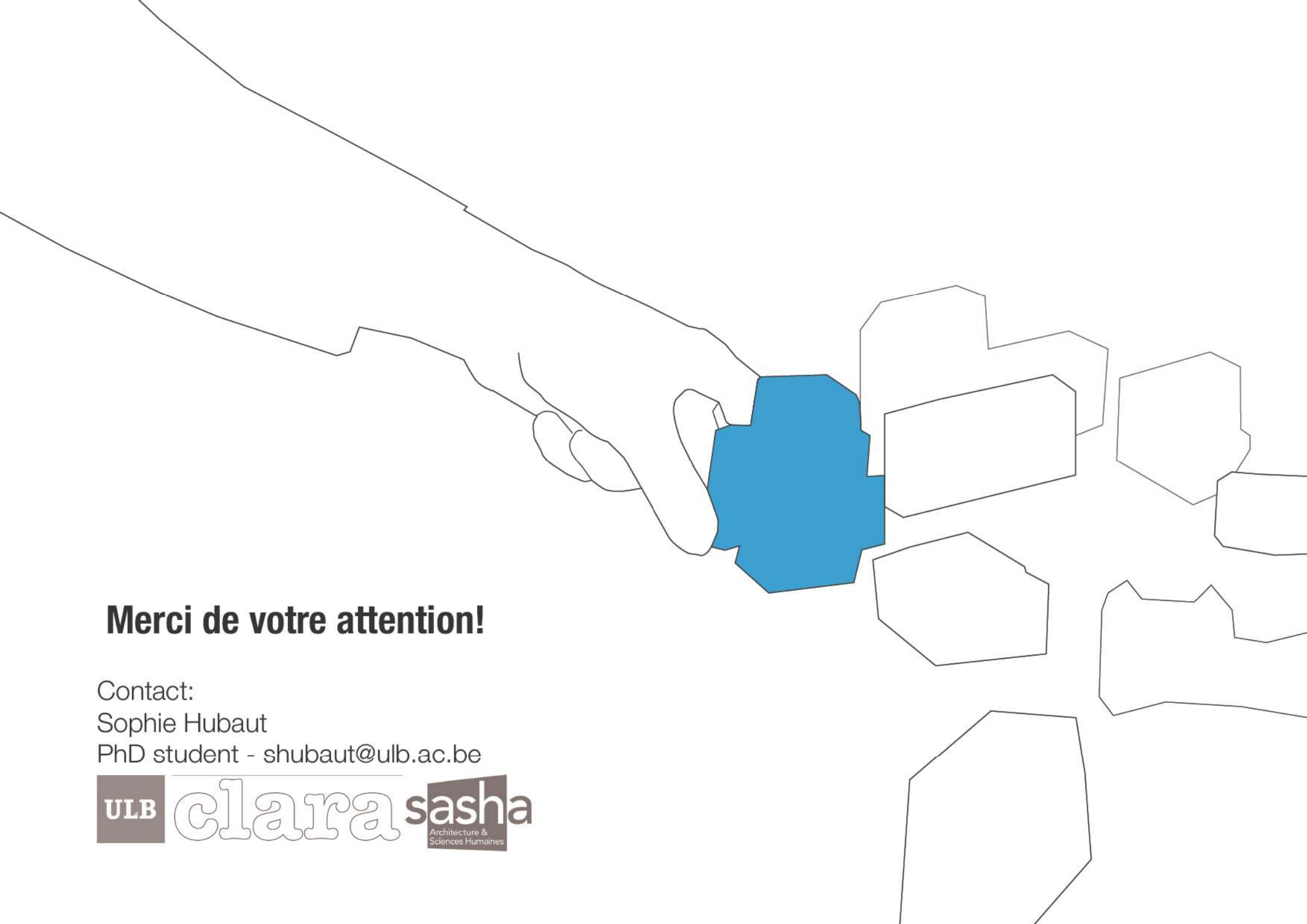
« A quel point
on ne participe pas à ce
que l'on dénonce ? » (Gwen, POA)



				BEER TEMPLE 			
	PICNIC THE STREETS 07/06/2015 - 12H00						
			OUI MAIS NON				

Conclusion

- Jeu comme ambition de développer la créativité
- « Créativité » au sens d'espace des possibles,
sans contrainte, positif et constructif
- Tension dimension « Politique » / «Jeu»
- « Complexité bruxelloise » propice à la créativité ?



Merci de votre attention!

Contact:

Sophie Hubaut

PhD student - shubaut@ulb.ac.be

