VERS DES ESPACES PUBLICS D'INTENSIFICATION D'USAGES

GLOSSAIRE

PRINCIPES

LA VILLE DU DEHORS (OUTDOOR CITY)

La ville du dehors est une ville où les fonctions essentielles de la vie quotidienne (discuter, boire et manger, travailler, se reposer, jouer etc.) peuvent s'effectuer confortablement à l'extérieur, dans l'espace public. Après un mouvement d'internalisation du commerce au XXe siècle, le contexte sanitaire de la crise contexte contemporain où les enjeux de santé publique rendent incontournable l'adoption des modes actifs (marche à pied et vélo) dans les déplacements urbains, où le développement des nouvelles technologies rend possible le nomadisme de nombreuses activités et où l'économie créative s'épanouit dans un cadre territorial attrayant. Elle constitue donc un enjeu pour les collectivités, tant en termes de modes de vie que de rayonnement et d'attractivité.

LUDIFICATION

La ludification de l'espace public repose sur le présupposé que le jeu peut faire partie intégrante de l'espace public ordinaire, et qu'il n'est pas nécessairement parqué dans des espaces exclusivement dédiés. Pouvant s'adapter à toutes les situations et concernant l'ensemble des classes d'âge, le ludique, ainsi distillé dans la rue, devient un facteur de mixité fonctionnelle et généralomnelle.

INTERMODALITÉ/MULTIMODALITÉ

L'intermodalité renvoie à l'utilisation successive de plusieurs modes de déplacement au cours d'un même trajet. Pour l'usager, elle repose sur la possibilité de faire des choix cohérents et pratiques dans un cadre urbain, lisible et le moins contraignant possible. Dans l'optique d'améliorer le chaînage, les moments d'attente, de pause ou de passage entre deux modes constituent des interstices stratégiques pour l'aménagement de l'espace public.

La multimodalité renvoie quant à elle à la possibilité de le réaliser en utilisant alternativement différents modes de transport lors de déplacements différents au cours de la journée ou de la semaine, tout en effectuant chaque trajet à l'aide d'un seul mode de transport (absence de chaînage).

SÉJOUR

Le séjour renvoie davantage à un temps (période durant laquelle on séjourne) qu'à un espace. Il interroge donc la faculté de l'espace public à accueillir confortablement différents usages et à favoriser la rencontre entre différentes catégories d'usagers aléatoires. Cette capacité de l'espace public à fomenter une biodiversité d'usages au fil du temps est cruciale pour assurer son attractivité. Il s'agit là d'un aspect fondamental de la ville du dehors.

MARCHABILITÉ

La marchabilité (de l'anglais walkability) définit l'adaptation d'un environnement urbain aux déplacements à pied. Elle se définit grâce à de nombreux critères d'accessibilité de nature réelle et/ou perçue. Elle est souvent associée à la notion de confort et la capacité de la ville à offrir aux piétons « des bonnes raisons d'être là », dont la première raison reste la présence d'autres piétons.

CORPORALITÉ

La relation des usagers à l'espace public est avant tout une relation corporelle, dans la mesure où l'on prend la mesure, par notre corps, dynamique ou statique, des lieux que nous traversons et où nous séjournons. Des aménagements qui intègrent cette dimension (mobilier urbain, sols, éclairage, corporalité), qui favorisent son épanouissement par la prise en compte de la diversité de ses postures, participent largement à l'externalisation des usages dans l'espace public.

ARCHITECTURE DES CHOIX

Les usages ne se décrètent pas, et l'aménagement n'a pas en soi le pouvoir (ni l'objectif) de les modeler. En revanche, une démarche d'urbanisme tactique vise à accompagner les usages en influençant leurs choix, en les rendant plus cohérents et contextualisées. Des interventions légères peuvent en effet avoir des effets considérables, en réinterrogeant le statut d'un espace, en le donnant à voir et à vivre autrement, et en ouvrant donc le spectre de ses appropriations.

LIGNE DE DÉSIR

La ligne de désir désigne un sentier informel, créé par l'activité des piétonnements engendrant l'usure ou l'érosion de la surface du sol. Elle révèle donc l'usage réel d'un espace public et, par extension, les pratiques réelles de cheminement et le cadre physique et réglementaire dans lequel elles se déploient.

IMAGINAIRE

L'imaginaire prend racine dans le réel pour le détourner, le réinventer et le recréer. Interroger, développer et donner à voir l'imaginaire d'un lieu, c'est le réenchanter, en modifier le statut dans le regard et dans le vécu des usagers, et donc leur usage. Les détournements et interventions artisiques et poétiques ont cette faculté de créer de nouvelles images qui ont le pouvoir de s'ancrer (plus ou moins durablement) dans les perceptions et pratiques des usagers.

PETITES SOCIABILITÉS

Les interactions et les rencontres constituent le ciment et la raison d'être de la ville : se croiser, discuter, échanger sont les fondements de la sociabilité urbaine. Les petites sociabilités ne de motif valable à la concentration des hommes et des activités dans un espace. Or l'espace public est le lieu privilégié de la sociabilité, par son ouverture à tous et ses capacités de brassage. Il est donc nécessaire de favoriser la proximité, les interactions et les échanges, d'autant plus que la sociabilité se nourrit d'elle-même, que c'est l'animation qui engendre l'animation.

MÉTHODE

CONTEXTE

L'urbanisme tactique est profondément ancré dans le contexte dans lequel il se déploie. Il repose sur un diagnostic de terrain immersif, permettant d'observer et d'analyser le fonctionnement et la vie quotidienne des espaces, leurs usages et représentations. Ce diagnostic constitue le socle du projet, et la base à partir de laquelle il peut se déployer.

GESTALT (LA MISE EN RÉCIT)

La gestalt est un mot allemand qui peut être traduit par « ensemble », « configuration » ou « organisation d'éléments » (l'équivalent de pattern en anglais). Contre l'éparpillement et l'isolation des éléments les uns des autres, la gestalt présuppose que le tout est plus grand que l'agrégation des parties. Concernant l'urbanisme tactique, cette intervention doit obéir à une logique d'ensemble, de manière à ne pas se transformer en ne pouvant se réduire à la juxtaposition d'actions décomposées, sans souffle et sans récit. Car agir dans l'espace public c'est avant tout raconter une histoire.

TÂTONNEMENT

Le tâtonnement, comme acte de chercher par essais renouvelés, constitue une véritable philosophie de travail fondée sur le test permanent et le refus de s'en remettre au pâlaugage de recettes et autres idées toutes faites. La conduite d'un projet c'était ne suit pas un chemin tracé d'avance, mais se fraie un chemin parmi des solutions puissent apparaître facilement et mécaniquement. Le tâtonnement est donc un temps utile, dans la mesure où, par les allers-retours entre le bureau et le terrain et le souci constant de justesse vis-à-vis des enjeux, il permet, in fine, d'avancer avec assurance et d'agir sur les véritables noeuds des problèmes.

PROTOTYPAGE ET EXPÉRIMENTATION

L'expérimentation, en tant que préfiguration, prototypage et/ou mise en oeuvre temporaire, permet de tester, directement dans le réel, des propositions et hypothèses d'aménagement et de les évaluer, afin de faire émerger des pistes d'action crédibles. L'expérimentation s'inscrit dans une temporalité figé ne peut pas forcément toujours comprendre, qui initie un changement de regard et permet de nouvelles pratiques, des appropriations inédites.

EVALUATION

L'évaluation est un moment décisif du processus, dans la mesure où elle permet de tirer les enseignements sociaux, urbains, de chaque intervention. Les qualités d'usage, d'appropriation et de représentation sont ainsi systématiquement mesurées afin de faire avancer le projet.

PORTES

L'aménagement des portes constitue une priorité pour l'émergence de la ville marchable, qui a besoin d'un contenant de limites claires dans les représentations et la carte mentale des citoyens. Dans beaucoup de villes, ces portes se situent sur des axes structurants, continus et confortables, qui favorisent la marche sur de longues distances et permettent la distribution des flux piétonniers. Leur aménagement vise à instaurer une véritable culture de la marche et de la ville du dehors.

NEUD D'ACUPUNCTURE

Un noeud d'acupuncture est un lieu identifié comme présentant un problème particulier, dont la résolution permettrait de débloquer une solution à une échelle territoriale plus large. Par analogie avec l'acupuncture, il s'agit de trouver le point précis du noeud d'acupuncture offre un effet de levier considérable : les actions qu'y sont menées vont pouvoir rayonner loin à la ronde. De ce fait, le ratio coût-bénéfice de ses actions est beaucoup plus fort que s'il on agit ailleurs.

SUPERMANZANA

La supermanzana est un concept de cellule urbaine délimitée par des voies structurantes pour le trafic de transit, et dont l'intérieur est consacré à des usages plus apaisés, nuls, places zones de rencontre, de jeu, de repos, de commerce, de pratiques d'une grande diversité d'usage en toute tranquillité. Expérimenté à Victoria-Gasteiz et à Barcelone, ce concept a pu démontrer déjà son utilité à l'aune d'une batterie d'indicateurs pertinents pour le développement urbain durable (diminution des nuisances liées au bruit et à la pollution, traitement des îlots de chaleur, etc.)

QUICK WINS

Les quick wins désignent des aménagements légers, économes et rapides, qui visent à tester des scénarios sociaux, urbains, de vision et des pratiques. Ils permettent de constituer, en insufflant de la surprise à l'espace au profit des piétons.

URBANISME TACTIQUE

LE GUIDE STRATÉGIQUE

URBANISME TACTIQUE, URBANISME DES CHOIX

L'urbanisme tactique est un **mode d'action sur les espaces publics urbains** ayant pour objectif de réinterroger et de réenchanter les habitudes, l'usage et l'imaginaire de ces dernières, à travers une méthode immersive et inclusive qui repose sur 5 piliers :

- Une **compréhension et une analyse contextuelle des usages**, pour des interventions inscrites dans le quotidien des pratiques.
- Le **faire comme mode opératoire**, avec une place centrale donnée à l'expérimentation, au prototypage et au tâtonnement, pour une évaluation critique toute la matière du projet. Dans une **logique de prototypage et d'expérimentation**, les premières phases d'action permettent une adaptabilité des interventions dans le temps, pour davantage de souplesse. Les **allers-retours** avec les services, les acteurs locaux et les usagers, sous forme d'ateliers, permettent d'alimenter cette démarche.

Cette démarche réflexive, active et prospective vise donc à imaginer et à ré-organiser un espace public, à le penser différemment, à le rendre plus attractif, à permettre à l'usager de se reposer, jouer, manger etc.). Il ne s'agit bien sûr pas de contraindre les pratiques, de les enfermer dans une fonction urbaine prédéfinie mais, bien au contraire, d'**ouvrir le champ des appropriations en favorisant la liberté de choix**. Cet urbanisme des choix vise à accompagner les usages sans les guider, à influencer les décisions sans les restreindre, à enrichir les imaginaires et à ouvrir le champ des appropriations par des interventions subtiles et légères, ancrées dans la réalité des modes de vie quotidien.

A la fois méthode et mode opératoire incluant l'ensemble des acteurs qui fabriquent la ville (pouvoirs publics, professionnels, acteurs locaux, usagers etc.), l'urbanisme tactique mille donc...

- ...pour une **ville apaisée**, moins stressante, où la pause, la détente et le plaisir d'être là y ont leur pleine et entière place.
- ...pour une **ville respirable et marchable**, où les déplacements mettent à contribution l'énergie de notre corps (modes actifs) plutôt que des énergies fossiles.
- ...pour une **ville attractive** enfin, dont le rayonnement réside dans sa capacité à attirer les visiteurs, touristes, travailleurs et habitants potentiels.
- ...pour une **ville animée**, promouvant la rencontre, les sociabilités et les petits événements.
- ...pour une **ville agréable**, favorisant le bien-être du corps et la diversité des appropriations.

métropole
bfluid

L'URBANISME TACTIQUE

OU LA STRATÉGIE DU TÂTONNEMENT

POUVOIRS PUBLICS
- ÉLUS
- SERVICES
- TECHNICIENS

USAGERS
- HABITANTS
- PASSANTS / TRANSITANTS
- VISITEURS / TOURISTES
- CONSOMMATEURS

A.M.O. URBANISME TACTIQUE
- ÉQUIPE PLURIDISCIPLINAIRE ET TOUCHE À TOUT

FAISEURS
- COLLECTIFS
- CONSTRUCTEURS
- DESIGNERS
- ARTISTES / ARTISANS

PARRAINS
- GESTION / ANIMATION
- PARTENARIATS CULTURELS, COMMERCIAUX, ASSOCIATIFS...
- INSERTION

1 DIAG-NOSTIC

[RÉCOLTES]

USAGES & PRATIQUES — REPRÉSENTATIONS & IMAGINAIRES — TACTIQUES & STRATÉGIES

Des MODES DE COLLECTE permettant de hiérarchiser la donnée récoltée

Immersion terrain

Observations — Mieux appréhender les comportements dans leur contexte

Entretiens — Aller à la rencontre des usagers

Filatures — Décoder les stratégies en temps réel

Questionnaires — Comprendre les modes de vie quotidiens

Cartes mentales — Saisir les représentations symboliques

Des MÉTHODES D'ENQUÊTE variées, issues des sciences humaines et sociales

2 BOÎTE À OUTILS

[INTERPRÉ-TATION] → Détermination de la GESTALT

ATELIER 1 — MISE EN RÉCIT

RESULTATS → *Documents d'ORIENTATION*, *Cahiers d'INTENTION*

DIRECTION OPERATIONNELLE/ COORDINATION
- *Identification des FAISEURS*
- *Mobilisation des PARRAINS*

3 EXPÉRI-MENTA-TION

ATELIER 2 — DESIGN THINKING

[ENDU-RANCE]

[TEST/ PROTO-TYPE]

OBJECTIFS
- *Bousculer les HABITUDES*
- *Faire basculer les choix QUOTIDIENS*

EVOLUTION

ATELIER 3 — BILAN

4 ENSEIGNE-MENTS

[ÉVALUA-TION]

Mobilités — Est-ce que ça bouge ?

Occupation de l'espace public — Est-ce que ça vit ?

Consommation — Qu'est-ce que ça change ?

Confort — Est-ce qu'on y est bien ?

Des INDICATEURS de changements de comportements

PALETTE D'INTERVENTIONS

- Quick Win
- Super Connecteurs
- Nœuds d'acunpuncture
- Actions artistiques
- Super Manzanas

VILLE APAISÉE — VILLE RESPIRABLE — VILLE CONFORTABLE — VILLE ANIMÉE — VILLE ATTRACTIVE