

L'URBANISME LUDIQUE. SUSCITER LA CRÉATIVITÉ PAR LE JEU

Sophie Hubaut

Les références au « ludique » et au « jeu » en relation à l'urbain se sont multipliées ces dernières années. Celles-ci prennent des formes variées, telles que les happenings et interventions artistiques du Festival Kanal Play Ground en 2014 ou du festival « La ville en jeu(x) » de Mons 2015, les installations électroniques de Thomas Laureyssens¹ destinées à favoriser la participation et la rencontre de citoyens. C'est aussi le cas de la « parade » d'« Office for Public Play »² expérimentant et visant l'usage par les enfants des sentiers urbains à Gand, ou encore les jeux vidéo et de société de sensibilisation aux enjeux urbains ou de conception de projets, répertoriés sur la plate-forme « Game for Cities »³.

Une première facette de cet intérêt pour la relation ville-jeu concerne la place accordée au jeu en tant qu'usage de la ville, et aux aménagements formels et informels qui lui sont dédiés (comme les aires de jeux). Cette problématique, si elle n'est pas nouvelle⁴, trouve un regain d'intérêt dans les villes occidentales et notamment à Bruxelles autour de la mise en place d'un « maillage jeu »⁵. Parallèlement, le « jeu », le « ludique » sont

1 Il se définit comme un « designer d'interactions », et est chercheur au sein du laboratoire « Game & Play » de la faculté des arts Luca. Ses recherches et interventions portent sur le potentiel du jeu pour développer le débat autour d'enjeux urbains.

2 La « parade » est organisée en collaboration avec Trage wege vzw, Kind & Samenleving et das Kunst. « Office for Public Play » est une initiative de la chercheuse Annelies Vaneycken (université de Göteborg), dont le travail porte sur la participation des enfants au design de l'espace public.

3 « Game for Cities » est une initiative de Play The City (bureau de consultance fondé par Ekim Tan). La plate-forme se donne pour mission de développer une base de données de « jeux urbains », de promouvoir l'usage de ces jeux et d'en fournir un manuel à l'usage des acteurs publics.

4 Cette problématique a été explorée par l'architecte Aldo van Eyck lors de la conception de nombreuses aires de jeux à Amsterdam, dans les années 1950. Mais elle fut surtout d'actualité à la fin des années 1970-début 1980, dans le sillage, d'une part, d'une critique du fonctionnalisme urbain et, d'autre part, de réflexions sur les droits de l'enfant en vue de la mise sur pied d'une convention internationale les protégeant.

5 Ce maillage, à l'initiative de Bruxelles-Environnement, vise à mettre en place un réseau d'aires de jeux diversifiées et réparties équitablement sur le territoire régional.

également des catégories mobilisées au sein d'un milieu associatif et culturel bruxellois dont les actions visent à mettre en débat, à revendiquer ou à produire la ville et, plus particulièrement, ses espaces publics. C'est sur ce second aspect, que nous avons appelé « urbanisme ludique », que cet article se concentre.

L'article vise, dans un premier temps, à définir les contours de l'« urbanisme ludique » à partir de l'analyse de quatre cas bruxellois. Il s'agit de comprendre le sens du recours au jeu, les diverses formes existant derrière la terminologie de « jeu » ou de « ludique » et, enfin, de connaître le profil de ceux et celles qui le mobilisent et y participent. Dans un second temps, il s'agit de s'interroger sur le rapport entre « jeu », « créativité » et « participation », dont les relations étroites ressortent du terrain, au regard de la diffusion du « jeu » dans des sphères institutionnelles et dans des opérations de marketing urbain. On soulèvera, finalement, les tensions que cette situation génère chez les acteurs associatifs, entre les facettes « politiques » et « ludiques » de leurs actions.

ESSOR DE LA PARTICIPATION ET DU RÉFÉRENTIEL DE LA CRÉATIVITÉ

Au préalable, deux éléments de contexte nous semblent nécessaires pour resituer ce propos : d'une part, l'importance croissante de la « participation citoyenne » et, d'autre part, l'essor et la diffusion du référentiel de la « créativité » en dehors du champ artistique.

La participation citoyenne, premièrement, qui fut une revendication des luttes urbaines des années 1970 face à la « bruxellisation » s'est progressivement imposée depuis plus de vingt ans comme une préoccupation des politiques bruxelloises de l'aménagement urbain (Schoonbrodt, 2007 ; Doucet, 2015). L'instauration des « Contrats de quartier » en 1993 et leurs évolutions successives pour y améliorer la place accordée aux habitantes en sont notamment l'une des conséquences. Parallèlement, des architectes et urbanistes ont tenté d'instaurer la participation dans leurs pratiques professionnelles, en renouvelant petit à petit leur méthodologie de projet (Mercier & Moritz, 2008). Ainsi, la participation s'institutionnalise et se professionnalise, tout en gardant une place centrale dans les actions des associations citoyennes.

Le référentiel de la « créativité », deuxièmement, qui a émergé dans les années 1960-1970 dans la foulée des débats opposant « démocratie culturelle » et « démocratisation de la culture » (Genard, 2001) dépasse aujourd'hui le champ artistique et se diffuse dans d'autres domaines. Ce référentiel, qui prête à toutes et tous une capacité de création et d'expression, est notamment valorisé à l'heure actuelle dans le secteur de la gestion d'entreprise, du néo-management, mais aussi dans le champ de l'urbanisme. David Jamar et Gaël Comhaire ont ainsi soulevé qu'autour de l'occupation de l'« Hôtel

Central », en 1995, s'est développé un nouveau champ d'actions culturelles hétéroclite en prise avec les questions urbaines, les espaces publics ou interstitiels : projections de films, interventions *in situ*, performances artistiques et symboliques, etc. (Jamar, 2012). Contrairement aux luttes urbaines des années 1970 centrées sur le contrôle de la production architecturale, ces actions avaient pour mot d'ordre la « créativité ». Au tournant des années 2000, l'appel à la créativité a peu à peu gagné les architectes et urbanistes qui participaient ou se liaient à ce milieu, pour qui l'un des temps forts fut la revendication d'un concours d'architecture pour la place Flagey (Comhaire, 2012 ; Bergilez *et al.*, 2005).

Dans ce double contexte, l'engouement récent pour le « jeu » apparaît comme l'occasion d'expérimenter ce référentiel de la créativité dans le champ de la participation citoyenne. Il s'agit donc de comprendre ici les raisons et le sens de ce recours au jeu par différents acteurs associatifs et culturels bruxellois, c'est-à-dire, plus largement, de comprendre de quoi le jeu est-il le nom. Pourquoi recourir au jeu ? Comment ? Par qui et pour qui ? Ce sont des questions que nous avons explorées lors d'une enquête de terrain, de l'été 2014 à l'été 2015, suivant une démarche inductive et compréhensive, et dont la présente communication est le fruit.

ENQUÊTE SUR QUATRE CAS BRUXELLOIS

Sur le plan méthodologique, l'enquête de terrain a porté sur quatre cas bruxellois qui, tout aussi diversifiés soient-ils, ont pour point commun de mobiliser explicitement le « jeu » ou « le ludique » en tant que catégorie indigène dans des actions destinées à revendiquer ou à questionner l'espace public urbain. L'enquête s'est basée sur une série de matériaux glanés au fil de recherches, observations et rencontres : plaquettes de diffusion, articles de presse et publications, sites Internet, billets de blogs ou de réseaux sociaux, journal de terrain⁶, etc. Elle s'appuie aussi et principalement sur des entretiens avec les responsables des quatre dispositifs analysés et, le cas échéant, avec des chercheur-e-s les ayant étudiés. Ces entretiens visaient particulièrement à comprendre ce que les acteurs et actrices de cet « urbanisme ludique » entendaient par « jeu », les objectifs qu'ils et elles lui attribuaient et leurs attentes vis-à-vis du jeu.

Le premier des quatre cas se nomme « Play the City ». C'est un concept développé par Ekim Tan, chercheuse de l'université de Delft. Il se présente comme un outil participatif d'aide à la décision et à la résolution de problèmes, basé sur quelques règles de base, un plan de site servant de plateau de jeu, un « toolkit » de modules colorés représentant divers aménagements et fonctions urbaines que les équipes disposent à tour de rôle sur le plateau, et, enfin, une plate-forme Web dédiée à la diffusion des résultats (fig. 1).

⁶ Hormis l'atelier de Pyblik pour lequel nous disposions d'une publication issue de la *masterclass* (Pyblik, 2014). Celle-ci décrit l'ensemble du workshop, tour de jeu après tour de jeu, et retranscrit les réflexions et débats qui s'y sont déroulés.

Ce concept s'exporte aujourd'hui à travers le monde⁷, et notamment à Bruxelles. Ekim Tan a, en effet, été conviée à l'animer lors d'un workshop organisé dans le cadre de la formation Pyblik, en octobre 2013. Cette dernière, d'initiative gouvernementale, se destine à des professionnel-le-s de l'espace public. L'atelier de trois jours visait à expérimenter les notions d'espace public et d'usages temporaires à la Porte de Ninove, en proposant, pour ce faire, une méthodologie innovante par le jeu.

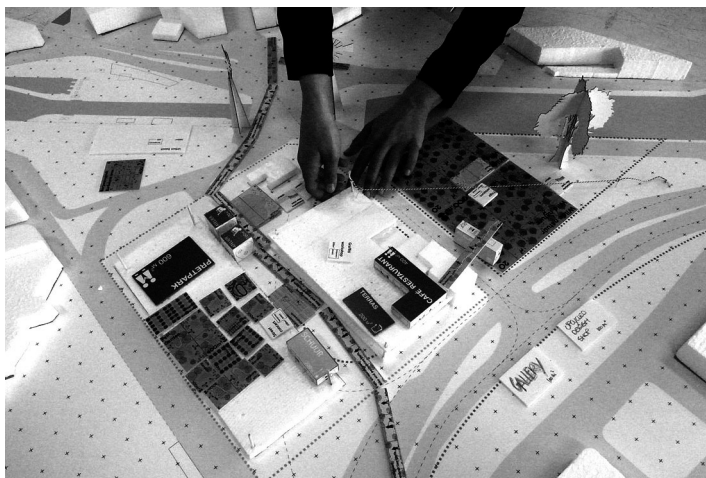


Figure 1 : Le plateau de jeu du workshop « Play the city » organisé en 2013 par Pyblik (Photo : Pyblik)

Le deuxième cas est une série de trois ateliers et de deux promenades exploratoires du nom de « Forma » qui se sont tenus au printemps 2015 à l'initiative de City Mine(d) et à l'occasion de l'occupation de la friche Eggevoort à Etterbeek. Les ateliers exploraient la thématique de la vallée du Maelbeek et du Quartier européen autour d'un plateau de jeu inspiré du cas précédent, mais prenant ici la forme d'une maquette du quartier en argile (fig. 2 et 3). Celle-ci a été confectionnée par le public de la friche Eggevoort et conçue pour y être installée à terme en tant que « jeu d'eau ». Les balades exploratoires dans le quartier permettaient, quant à elles, à la manière d'une chasse au trésor, de collecter une série de matériaux pour alimenter ces ateliers.

Le troisième cas, « Pic Nic The Streets », est un rassemblement citoyen à géométrie variable organisé ponctuellement, un dimanche de juin durant quatre ans (de 2012 à 2015). Les quelque 2 000 personnes participantes, en moyenne, étaient invitées à pique-niquer, mais également à jouer sur le parvis de la Bourse afin d'en réclamer la piétonnisation, puis, progressivement, pour dénoncer les récupérations politiques du projet. Outre l'ambiance « ludique », « bon enfant », qui y était cultivée, le « jeu »

7 « Play the City » est un bureau de consultance basé à Istanbul et Amsterdam, qui a donné lieu à des workshops en Turquie et aux Pays-Bas, ainsi qu'à Bruxelles, Cape Town et Tirana (<https://www.playthecity.nl/>).

y était présent de manière explicite dans les animations mises en place lors de l'occupation (pistes de pétanque, jeux de balles, toboggans, dessins à la craie, fanfares et animations...). L'ensemble faisait l'objet d'un travail de mise en scène (ou de jeu théâtral, de « faire semblant ») destiné à relayer une « belle image », « l'image d'une ville spontanée »⁸, colorée, « innocente », au travers des réseaux sociaux et des médias.



Figure 2 et 3 : Maquette en argile du Quartier européen, support des ateliers « Forma »
(Photo : Sophie Hubaut)

Finalement, le dernier cas est le festival « PleinOPENair » organisé (presque) chaque été depuis 1996 par le cinéma Nova. Il s'approprie, sous forme événementielle rassemblant de 500 à 2 000 personnes, des friches et lieux aux enjeux urbanistiques importants avec, pour ambition, de les questionner. Le « jeu » y est présent – suivant un organisateur du festival – dans l'ambiance « ludique-festive »⁹ évoquant l'univers forain, que l'équipe organisatrice cultive. Il est également perceptible dans les pratiques d'appropriation des lieux, comme l'évoque l'éditorial de l'édition 2014 faisant référence au film *Le Chantier des Gosses*¹⁰ projeté cette année-là dans les Marolles : « Le PleinOPENair reste, quant à lui, un moment festif et à taille humaine, avec ses lampions et ses projections en pellicule, une manière de préserver son âme d'enfant sur un terrain vague, la catapulte à portée de main, prêt à défendre avec facétie ce qui ne nous a pas encore été volé »¹¹.

8 Extraits de l'interview avec un organisateur de Pic Nic The Streets.

9 Terme employé par un membre de l'organisation de PleinOPENair lors d'un entretien, le 16 juin 2015.

10 Film de Jean Harlez sorti en 1970, tourné entre 1954 et 1956, qui représente des enfants jouant dans un terrain vague au pied du palais de justice et faisant face à l'arrivée du chantier d'une nouvelle construction sur leur terrain de jeux.

11 Extrait de l'édito du journal *Nova#143* présentant le programme de l'édition 2014 du PleinOPENair.

BUT ET CONTENU DU JEU

De l'analyse comparée de ces quatre cas ressortent un certain nombre de divergences, mais également des points de convergence qui permettent de dessiner, dans cette première partie d'article, les contours d'un « urbanisme ludique ». Ces points de convergence concernent particulièrement le contexte dans lequel et par rapport auquel le jeu prend forme, ainsi que les objectifs qui lui sont attribués. On remarquera également des similitudes entre les formes du jeu, réparties en deux grands ensembles, de même qu'entre les publics participants.

Le jeu comme espace de créativité, hors cadre

Dans les quatre cas d'étude, le jeu apparaît à l'occasion d'une critique généralisée de l'institutionnalisation – et de la formalisation qu'elle a générée – tant de la participation que des secteurs de l'urbanisme ou de la culture. Cette critique se perçoit au travers d'une série d'oppositions formulées lors des entretiens : le jeu représente la « légèreté » face à la « lourdeur » des démarches administratives et des procédures (fig. 4) et à celle des mouvements sociaux davantage professionnalisés, caractérisés par le registre de la plainte. Il permettrait également de préserver le plaisir, la spontanéité, dans un secteur culturel cadenassé par les subsides et de moins en moins flexible.

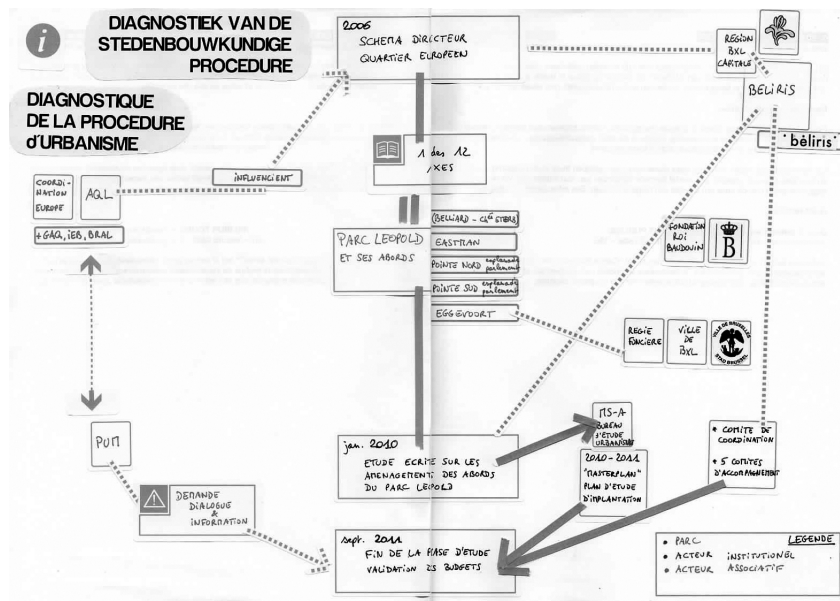


Figure 4 : Schéma de la procédure urbanistique sur la friche Eggevoort par PUM. L'enchevêtrement des flèches, des étapes et les nombreux acteurs évoquent la complexité de la procédure. (Image : City Mine(d) et collectif PUM)

La critique vise particulièrement l'urbanisme dit « classique » et ses productions, les contraintes liées aux nombreuses règles imposées et la lenteur qu'elles entraînent, mais aussi le « grand » : les « grands chantiers », les « grands schémas directeurs » (Van Bruystegem & Schmitt, 2011) assimilés à l'urbanisme traditionnel, et l'« immobilisme » qui s'ensuit. Leur sont opposés le non-définitif, le « micro » : micro-interventions, micro-urbanisme, ou encore l'urbanisme temporaire, les aménagements bricolés dans des interstices urbains. Autant de mots qui désignent des interventions éphémères ou événementielles supposées permettre d'agir vite, de manière flexible et créative.

Plus largement, les personnes qui initient cet urbanisme ludique dressent un portrait critique de la participation institutionnalisée, qu'il s'agisse des procédures d'enquête publique ou – dans une moindre mesure – des Contrats de quartier, deux dispositifs qu'elles côtoient sur leurs terrains d'action. À l'instar des institutions bruxelloises, les procédures de publicité-concertation sont jugées trop complexes, peu accessibles ou encore vides de sens.

À travers ces oppositions, le jeu est associé à l'idée d'un espace de « créativité », compris dans le sens d'un espace des possibles, sans contrainte, constructif et positif. Il est l'occasion de sortir du cadre, l'espace d'un instant, ou de ne pas y entrer. C'est-à-dire de s'affranchir ou de réinventer les règles qui régissent les manières de s'exprimer sur la ville, telles que la participation institutionnalisée, ou de concevoir la ville, telles que la planification et la conception de projets.

Entre méthodologie et ambiance : les formes du jeu

C'est donc en tant qu'espace de créativité que le jeu apparaît dans les cas étudiés. Mais au-delà de ce trait commun, il y prend des formes diverses que l'on peut globalement répartir en deux grandes catégories. Une première, chez Play the City et dans les ateliers Forma, où le jeu est avant tout une méthodologie de travail. Une seconde, chez Pic Nic The Streets et PleinOPENair, et, de manière plus diffuse, à travers les actions de City Mine(d), faisant référence à la fête, à l'amusement, où le jeu est une ambiance qualifiée de « ludique ».

En tant que méthodologie, tout d'abord, le jeu s'inspire plus ou moins fidèlement du principe des jeux de société : des jeux de plateaux assortis d'un certain nombre de règles. Celles-ci sont tantôt claires et rigides, tantôt ouvertes et évolutives dans le temps. Le plateau autour duquel se déroule le jeu est considéré comme un moyen de réunir des joueuses et joueurs d'horizons différents et de développer le dialogue entre eux. Les règles peuvent induire un jeu de rôle, où chaque participant-e se voit attribuer un statut particulier (maire, entrepreneur-e, architecte...), comme dans le cas de Play the City. L'objectif est alors de débloquer, de dépolariser les débats sans nécessairement remettre en cause les hiérarchies entre les rôles. À l'inverse, le jeu peut également être

l'occasion de gommer les statuts, de ne rassembler que des « joueurs parmi d'autres »¹² et de mettre au « même niveau » toutes les formes d'expertises. Il est alors considéré comme un vecteur de dialogue horizontal et de valorisation des expériences de terrain.

Le but du jeu consiste, dans ces deux déclinaisons, à produire le diagnostic d'un territoire, à faire émerger le programme d'un futur projet, ou encore à concevoir les esquisses de ce projet et d'en simuler les évolutions dans le temps et dans l'espace. L'entreprise est facilitée par la possibilité de manipuler les objets, de les superposer, de tester et de visualiser directement les résultats. Ce sont donc des compétences habituellement spécifiques à la maîtrise d'ouvrage et aux architectes-urbanistes (Toussaint, 1995) telles que le diagnostic, la programmation ou la conception, ainsi que leurs outils d'expression comme la maquette ou le plan, qui sont (re)pris en charge autour du plateau de jeu. Les attentes envers ce type de dispositif dépassent donc souvent le cadre du jeu lui-même, ce qui le rapproche de la catégorie des « jeux sérieux », comme le revendique Ekim Tan. C'est-à-dire des jeux à caractère éducatif ou opérationnel, dont on attend un résultat concret et valorisable.

À l'opposé d'un jeu dit « sérieux », le jeu en tant qu'ambiance « ludique-festive » est présenté comme « innocent », « spontané », par les acteurs associatifs. Ainsi présenté, il peut répondre à plusieurs objectifs : il est une manière de rassembler du public grâce à l'ambiance conviviale cultivée, d'assurer le « plaisir » des bénévoles ou, encore, de s'amuser tout en travaillant (City Mine(d) évoque à ce sujet le principe de « gamification », c'est-à-dire d'enrobage ludique du travail). Il peut également être une modalité d'action : en mettant à profit la représentation d'« innocence » du jeu, celui-ci devient un alibi permettant de passer « inaperçu », de dénoncer sans attirer l'attention ou les frictions.

Ce dernier aspect est particulièrement exploité par Pic Nic The Streets, qui joue de son image « ludique », « bon enfant »¹³ dans le but de produire une « belle image », se rapprochant ainsi d'une mise en scène et du jeu théâtral. Cette image travaillée se destine à un public qui n'a pas l'habitude des manifestations, notamment familial, en vue de constituer une masse critique. Elle est aussi destinée aux médias dont la présence et le relais auprès de l'opinion publique sont pensés en amont de l'action. Le jeu intervient dès lors comme une nouvelle stratégie d'action collective et participe à l'esthétisation de la mobilisation citoyenne (Rouet, 2014).

La distinction entre « jeux innocents » et « jeux sérieux » sur laquelle s'appuient les acteurs de terrain relève de l'opposition classique entre le jeu et le travail, le premier étant considéré socialement comme une activité inutile ou gratuite, le second comme une activité productive (Delchambre, 2009). Cependant, tel qu'il est mobilisé sur

12 Entretien avec des responsables de City Mine(d), le 17 avril 2015.

13 Suivant un entretien avec un organisateur de Pic Nic The Streets, le 12 juin 2015.

le terrain, le jeu n'est jamais totalement gratuit ou innocent, puisqu'il est utilisé ou cultivé en vue d'un objectif. À l'inverse, il n'est jamais totalement « sérieux », se laissant toujours dépasser par le potentiel du dispositif et par la dynamique de groupe qu'il permet, devenant parfois « vraiment du jeu »¹⁴.

Finalement, et au-delà de ces catégories, le jeu sous ses différentes formes vise à rassembler, à ouvrir le dialogue, à coproduire, à exprimer les compétences d'usages, à sensibiliser, à mobiliser les citoyens et citoyennes sur des questions urbaines, et, enfin, à se (ré)approprier l'espace public matériel et immatériel. Il intervient donc dans une optique de démocratisation du geste urbanistique, dans le cadre d'une recherche de nouveaux outils et de nouvelles manières de s'exprimer sur la ville, de la penser et la concevoir.

De cette recherche découle une certaine visibilité du discours citoyen : publications, expositions et diffusion des résultats, interpellations d'acteurs politiques et institutionnels, communication auprès de la presse et au travers de nouveaux médias (réseaux sociaux). Si leur « impact » est difficilement évaluable, ces pratiques contribuent, du moins sur le plan urbanistique, à mettre en évidence certains sites urbains et leurs enjeux. Ces mises en lumière auront par la suite une influence non négligeable sur les politiques d'aménagement¹⁵.

Un même « milieu » associatif et culturel

Le profil des acteurs de cet « urbanisme ludique », enfin, est relativement hétéroclite. Parmi les quatre cas analysés figurent des ASBL subsidiées telles que City Mine(d) et le Nova – l'organisateur du PleinOPENair. Pic Nic The Streets est, à l'inverse, un collectif sans structure formelle, mouvant. La formation Pyblik, quant à elle, d'initiative gouvernementale, constitue une forme plus « institutionnelle », tout en faisant le pont entre le monde associatif, académique, administratif et professionnel¹⁶.

Cependant, et malgré leur diversité apparente, de nombreux liens se tissent entre ces acteurs dans l'espace et dans le temps, lors de collaborations ou via des partenaires communs tels que le Beursschouwburg ou le Brusselse Raad voor het Leefmilieu (BRAL) (fig. 5). Ces liens sont également spatiaux, autour de terrains d'action comme l'Hôtel

14 Pour reprendre la formule d'une responsable de Pyblik, qui constate, lors d'un entretien, le 20 juin 2015, que le workshop « Play the City » « est devenu vraiment un jeu », ne produisant pas les résultats escomptés.

15 Pensons à la mise en œuvre par la Ville de Bruxelles du piétonnier sur les boulevards du Centre, ainsi qu'à la mise en route, en 2017, du projet d'un « Parc évolutif » à la Porte de Ninove.

16 Pyblik, bien qu'initiative gouvernementale, se présente comme un organe à la croisée des chemins entre différents niveaux de pouvoir et différents secteurs. Lors des ateliers se croisent effectivement concepteurs, fonctionnaires, chercheurs universitaires et acteurs du monde associatif, témoignant d'un échange de pratiques entre ces métiers et cultures de l'espace public. Sous cet angle, la mobilisation du jeu dans le cadre de la formation suggère une diffusion des pratiques associatives auprès des professionnels de l'aménagement.

Central, les boulevards du centre ou la Porte de Ninove, qui concentrent des enjeux urbains. Des connexions se font également à l'échelle des personnes organisatrices ou participantes, qui sont engagées dans plusieurs actions. Nous pouvons ainsi, comme David Jamar (2012), qualifier cet ensemble de « milieu » associatif et culturel, dans lequel baignent les quatre cas étudiés.

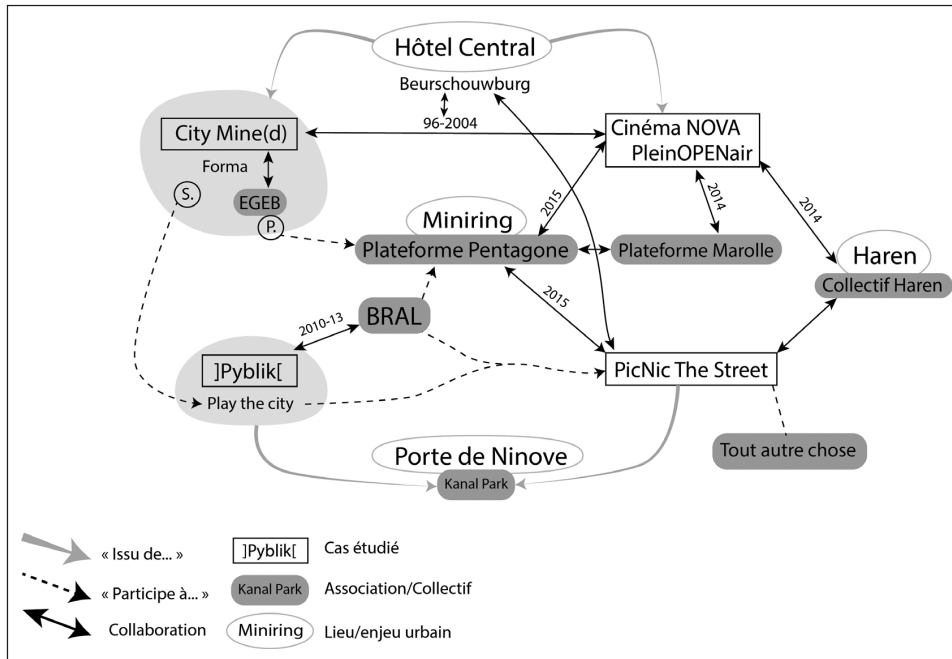


Figure 5 : Schéma non exhaustif du « milieu » associatif et culturel – (Sophie Hubaut)

Le public varie également suivant les cas. Il diffère en fonction du nombre de participantes (de 10 en atelier à 2 000 lors de rassemblements), du profil professionnel (Pyblik se destinant spécifiquement aux professionnel-le-s), ou encore de la langue véhiculée : français, néerlandais ou plurilingue. Mais il présente également des caractéristiques communes : relativement jeune, au capital culturel élevé (universitaires, artistes, personnes issues du secteur culturel ou passionnées d'urbanisme...), et qui n'est pas nécessairement riverain des lieux ou quartiers investis. Sur cet aspect, et tout comme bon nombre d'expériences de démocraties participatives européennes (Bacqué *et al.*, 2005 ; Blondiaux, 2008), les exemples étudiés n'offrent pas de réelle alternative à la participation institutionnalisée, dont le manque de représentativité des couches sociales plus populaires ou précarisées est souvent pointé.

LIMITES DU JEU

L'« urbanisme ludique » apparaît donc dans un milieu associatif et culturel qui cherche à échapper aux cadres institutionnels contraignants. Il y est alors considéré comme un gage de créativité, et devient l'occasion de développer de nouvelles formes d'expressions et de mobilisations citoyennes. Constatant la diffusion du « jeu », du « ludique » dans des sphères plus institutionnelles et dans des opérations de marketing urbain, cette seconde partie interroge la relation entre « créativité », « participation » et jeu, en proposant quelques pistes de réflexion. Vont-elles toujours de pair ? Sont-elles des dimensions du jeu toujours recherchées ?

De l'outil au « kit » participatif

Le jeu, que l'on retrouve sur le terrain en tant qu'outil alternatif à la participation institutionnalisée, trouve également des échos dans des expériences plus formelles. Mathieu Berger (2014 : 5) a ainsi montré comment « l'immixtion du jeu, du divertissement, du fun, du chant, de la danse » et « les usages participatifs de la cartographie, de la photographie et du film » survenaient depuis les années 2000 dans la participation, et notamment dans les Contrats de quartier durables (CQD). Ces derniers invitent d'ailleurs les habitants à « s'impliquer dans des initiatives plus informelles de participation à chaque étape du processus : promenades “diagnostic”, ateliers de travail, visites de projets menés dans d'autres quartiers, permanences sur l'espace public, activités festives et ludiques, etc. »¹⁷. Le fait que Pyblik s'empare du jeu à l'occasion d'une de ses formations témoigne également d'une dispersion de ce type d'outils dans les sphères professionnelles et dans la fonction publique.

Ces nouvelles approches qui se développent permettent à un public « profane » de s'exprimer plus facilement, avec les moyens du bord, nous dit Mathieu Berger. Il devient, en effet, possible d'illustrer son point de vue en manipulant, touchant, montrant du doigt, modifiant les objets du plan et de la maquette. Mais le jeu risque aussi, lorsque son utilisation se systématisait et que la participation se réduit au seul temps du jeu, de se muer en « kits participatifs » tout-en-un (Bonaccorsi & Nonjon, 2012). Sous cette forme très cadrée, à l'inverse, il aura tendance à réduire la portée des discours citoyens à de la simple production de données, et, de ce fait, également à réduire le potentiel de créativité recherché dans le jeu par les acteurs et actrices de terrain.

17 Bruxelles Rénovation urbaine (s.d.), « Participer » [page Web], repéré sur le site des Contrats de quartier : <http://quartiers.brussels/1/page/participation/participer>

De la mobilisation citoyenne à l'attractivité urbaine

Parallèlement, les manifestations théâtralisées, les carnivals et parades, l'intervention de clowns¹⁸, les *flash mobs*... sont autant de nouvelles formes de mobilisations, ludiques et esthétisées, prisées par les mouvements citoyens à travers le monde (Rouet, *op. cit.*) pour toucher le public et les médias. Mais ces interventions dans l'espace public séduisent également – pour les mêmes raisons – les auteurs des campagnes de marketing urbain, touristiques ou commerciales. Ce sont ainsi parfois les mêmes « images » qui vont être produites et véhiculées pour soutenir des objectifs très différents.

Pic Nic The Streets incarne à cet égard un bon exemple : les photographies de l'événement sont apparues par la suite dans plusieurs brochures à destination d'investisseurs pour vanter l'attractivité de Bruxelles¹⁹. D'autre part, Visit.Brussels, l'agence de communication du tourisme en Région de Bruxelles-Capitale, a lancé, en 2012, « PiQniQ » au parc en collaboration avec Delhaize, dans le cadre de l'année de la gastronomie. L'événement, largement sponsorisé, s'est installé un dimanche de cet été-là au « parc de la Bourse », s'inspirant ainsi du premier Pic Nic The Streets (fig. 6).



Figure 6 : Visuel de l'événement « PiQniQ » au parc de la Bourse, dans le cadre de Brusselicious 2012 (Source : Facebook - Brusselicious 2012 | piQniQ)

La formule du « pique-nique urbain » est donc également devenue un événement d'animation urbaine dénué de revendication citoyenne. Dans le même ordre d'idées, les *flash mobs* (« freeze party », « zombie walk », etc.), les jeux « pervasifs », c'est-à-dire qui s'immiscent dans tous les recoins des villes, tels que les cache-cache géants, les chasses au trésor, mais également les parades²⁰, sont des outils de plus en plus valorisés au profit de l'attractivité touristique (Seel, 2015). À côté des labels de villes intelligentes et créatives est d'ailleurs né le label de « playable city »²¹, suivant lequel le jeu serait un indicateur d'hospitalité et d'ouverture des villes.

18 Suivant l'exemple cité par l'organisateur de Pic Nic The Streets : les clowns dans les rues de Bogota pour pacifier la circulation automobile.

19 L'image est notamment reprise à son compte par la Ville de Bruxelles pour vanter la convivialité du centre-ville, dans un dossier de presse « Un nouveau cœur pour Bruxelles ! » (31 janvier 2014).

20 Pensons à Bruxelles aux différentes parades comme la Zinneke ou la Balloon Parade.

21 Le label « Playable City » est une initiative de Watershed (un organisme culturel centré sur les médias digitaux et le cinéma, localisé au port de Bristol). Voir : <http://www.watershed.co.uk/playablecity>.

Sur le plan de l'aménagement et du marketing urbain, ce recours au ludique, et plus largement à la fête, est l'occasion de projeter dans l'espace public un idéal de « vivre ensemble », de convivialité (Garnier, 2008 ; Gravari-Barbas, 2009). En effet, alors que l'espace public était l'objet d'une approche purement « techniciste » dans les années 1960-1970, centrée sur la gestion des flux et de la mobilité, sa conception s'est peu à peu complexifiée. Les piétons, les usages ont progressivement été pris en compte (Moritz, 2011). Aujourd'hui, l'espace public endosse toute une série de responsabilités : son (ré)aménagement doit permettre la sociabilité, la rencontre, le « vivre ensemble », voire même la cohésion sociale (Lenel, 2013). En ce sens, le jeu permet de simuler cette convivialité, que ce soit pour revendiquer une meilleure qualité de vie pour les habitants, ou à des fins commerciales, de pacification urbaine ou, encore, de légitimation de certains projets urbains (Garnier, *op. cit.* ; Gravari Barbas, *op. cit.*).

Ces différentes facettes de la diffusion du « jeu » au travers de la participation institutionnalisée, du tourisme ou du marketing amènent à nuancer le potentiel de créativité et de participation du jeu. Il apparaît en effet que ce n'est pas tant le dispositif lui-même que l'intention avec laquelle il est mis en place, la manière dont il est conçu et le cadre dans lequel il est mobilisé qui seront déterminants.

LUDIQUE OU POLITIQUE : TENSIONS INTERNES

Finalement, ces derniers exemples d'instrumentalisation du jeu ne sont pas sans causer des inquiétudes, voire des réticences chez les acteurs associatifs et culturels. En effet, en misant sur le jeu, ils peuvent, parfois bien malgré eux, participer à une politique de revalorisation urbaine²². Le « jeu » et le « ludique » entrent alors en tension de manière plus ou moins conséquente avec une dimension plus politique de leurs actions. Plus précisément, les acteurs interrogés se distancient des formes du politique incarnées par les partis, de la démocratie représentative, des mandataires politiques, ou de la bureaucratisation des procédures – la forme du politique la plus visée par le jeu. Mais ils revendiquent cependant le caractère « critique » de leurs actions et le fait de faire de « la politique autrement », « nouvelle » ou « dans le bon sens du terme ».

City Mine(d) affirme ainsi avoir d'abord été « allergique » au terme « ludique », car cela semblait être l'opposé de l'« activisme » et du « politique », avant de miser dessus comme une stratégie d'action. C'est le mouvement inverse que l'on observe chez Pic Nic The Streets, qui bannissait, lors de ses premières éditions, toute référence aux manifestations « classiques ». Lors de la dernière édition, le public interrogé tempérait cependant le caractère ludique de l'événement, en affirmant qu'il ne s'agissait pas « que

22 Voir également, à ce sujet, les travaux d'Elsa Vivant sur la scène culturelle *off*, qui en décrit l'instrumentalisation au profit de la sécurisation et l'attractivité d'un nouveau public plus aisé dans le quartier de Stalingrad à Paris (Vivant, 2007).

de ça ». La communication de l'événement a également évolué à mesure que le projet de piétonnier s'est vu récupéré par la Ville : changement de ton des revendications, visuels moins « festifs » et plus dénonciateurs, utilisation d'objets connotés plus « militants » lors du rassemblement (calicots, mégaphones, pétitions...) (fig. 7 et 8). Quant à PleinOPENair, qui se défend de faire de l'animation urbaine, ses deux piliers, « politique » et « ludique », ont toujours été en équilibre instable et en négociation permanente au sein de l'équipe, qui se demande régulièrement « à quel point est-ce que nous-mêmes on ne participe pas à ce qu'on dénonce »²³.



Figure. 7. et 8 : Visuels des événements Pic Nic the Streets de 2013 (2^e année) et 2015 (dernière édition) : l'ambiance festive, colorée, ludique de l'édition 2013 contraste avec le visuel de 2015, plus sombre et marquant clairement son opposition, avec le slogan « oui mais non » et les dessins de voitures, d'embouteillages, du costard-cravate et du « Beer Temple », perçus comme négatifs par le mouvement (Source : Facebook - Pic Nic The Streets)

23 Extrait de l'entretien avec un organisateur de PleinOPENair, le 16 juin 2015.

CONCLUSION

C'est en cherchant à se libérer des carcans, tant des procédures urbanistiques que de l'image négative des mouvements sociaux et de l'institutionnalisation du secteur culturel, que les acteurs associatifs et (socio)culturels ont recours au jeu et développent un « urbanisme ludique ». À partir des expériences de terrain, l'« urbanisme ludique » peut se définir comme une recherche de « créativité » dans l'expression citoyenne, que ce soit sous la forme d'outil participatif ou de mobilisation dans l'espace urbain. L'espace public en est le fil rouge, à la fois comme enjeu de réappropriation, comme objet de questionnement et comme lieu d'intervention.

Rejoignant ainsi l'hypothèse soulevée en introduction, les appels à « participation » et à « créativité », nés dans des sphères différentes au tournant des années 1970, trouvent autour des questions urbaines et d'espace public un point de convergence – un rapprochement qui semble initié depuis le milieu des années 1990 et l'occupation de l'« Hôtel Central » (Jamar, *op. cit.* ; Comhaire, *op. cit.*). Pour poursuivre cette réflexion, il nous semblerait intéressant de questionner du point de vue plus historique les évolutions conjointes, les articulations et temps forts depuis les années 1970 de la « participation », de la « créativité » et de « l'urbain » : comment ont-ils convergé avant d'aboutir à l'occupation de l'« Hôtel Central » et aux évolutions que l'on connaît récemment ? Comment ont-ils circulé et s'en sont-ils trouvés diversifiés ?

L'on a vu, d'autre part, que le « jeu » tend à se répandre dans d'autres sphères et d'autres domaines, sous la forme de « kits participatifs » ou d'animation urbaine, au risque de réduire la créativité et la portée des discours citoyens. Dès lors, le « jeu » est régulièrement mis en tension par rapport à une posture plus politique. Cela nous amène à la nécessaire question de la compatibilité entre le jeu, et plus largement la créativité, avec le caractère plus politique ou critique de l'action. Les deux dimensions sont-elles (in)conciliables ? La créativité et le jeu peuvent-ils servir de stratégie et à quelles conditions ? Ne risquent-ils pas de masquer les rapports de force existants ? Quelles balises mettre en œuvre pour l'éviter ?

Enfin, les initiateurs et initiatrices de l'« urbanisme ludique » opposent généralement la « créativité » au « poids » des démarches administratives et des procédures, tant dans l'urbanisme que dans le secteur culturel. Il s'agirait, à leurs yeux, d'une spécificité de la complexité institutionnelle bruxelloise, face à laquelle le jeu représente une nouvelle stratégie. Dans les secteurs de la culture et de l'aménagement urbain, les acteurs et actrices de terrain évoquent souvent cette complexité institutionnelle et administrative (Carlier *et al.*, 2013) en insistant à la fois sur les difficultés qu'elle provoque, mais également sur le bouillonnement créatif nécessaire pour la vaincre. En ce sens, cette complexité bruxelloise serait-elle donc propice au développement de la créativité ?

Bibliographie

- Bacque, M.-L., Sintomer, Y., & Rey, H. (2005). « La démocratie participative, un nouveau paradigme de l'action publique ? ». *Gestion de proximité et démocratie participative*. Paris : La Découverte, pp. 9-46.
- Berger, M. (2014). « La participation sans le discours ». *EspaceTemps.net*, Travaux, 15 septembre 2014. URL : <https://www.espacetemps.net/articles/la-participation-sans-le-discours/>.
- Bergilez, J.-D., Grulois, G., Lund, I., & Bouhassoun, T. (dir.) (2005). « De la participation urbaine : la place Flagey ». *Les cahiers de La Cambre Architecture*, 4.
- Blondiaux, L. (2008). *Le Nouvel Esprit de la démocratie*. Paris : Éd. Le Seuil et La République des idées.
- Bonaccorsi, J., & Nonjon, M. (2012). « La participation en kit : l'horizon funèbre de l'idéal participatif », *Quaderni*, 79, 29-44.
- Comhaire, G. (2012). « Activisme urbain et politiques architecturales à Bruxelles : le tournant générationnel ». *L'information géographique*, 76(3), 9-16.
- Carlier, L., Curado, L., Gilsoul, S., & Guisse, S. (2013). « Étude en vue de l'élaboration du plan culturel pour Bruxelles : Rapport final ». Document non publié. URL : <http://hdl.handle.net/2013/ULB-DIPOT:oai:dipot.ulb.ac.be:2013/245890>
- Delchambre, J.-P. (2009). « Le jeu créatif comme modalité de l'expérience dans une perspective pragmatique élargie ». *Recherches sociologiques et anthropologiques*, 40(1), 15-38.
- Doucet, I. (2015). *Practice Turn in Architecture: Brussels after 1968*. Éd. Routledge.
- Garnier, J.-P. (2008). « Scénographies pour un simulacre : l'espace public réenchânté ». *Espaces et sociétés*, 134, 67-81.
- Genard, J.-L. (2001). *Les Pouvoirs de la culture*. Bruxelles : Éd. Labor.
- Gravari-Barbas, M. (2009). « La "ville festive" ou construire la ville contemporaine par l'événement ». *Bulletin de l'association de géographes français*, 86(3), 279-290.
- Jamar, D. (2012). « Art-Activisme : enjeux de créativité urbaine à Bruxelles ». *L'information géographique*, 76(3), 24-35.
- Lenel, E. (2013). « La mixité sociale dans l'action publique urbaine à Bruxelles. Projet ou langage politique ? ». *Brussels Studies*, 65. URL : <https://journals.openedition.org/brussels/1129>
- Mercier, C., & Moritz, B. (2008). « Logements publics : du nimbysme au wimbysme ? ». *La Revue nouvelle*, 2008(2). URL : <http://www.revue nouvelle.be/Logements-publics-du-nimbysme-au-wimbysme>
- Moritz, B. (2011). « Concevoir et aménager les espaces publics à Bruxelles ». *Brussels Studies*, 50. www.brusselsstudies.be.
- Pyblik (dir.) (2014). *Masterclass, les espaces publics temporaires 2-3-4 octobre 2013*. URL : <http://www.pyblik.brussels/fr/node/637>
- Rouet, G. (dir.) (2014). *Mobilisations citoyennes dans l'espace public*. Paris : Éd. L'Harmattan.
- Seel, V. (2015). « Ville à jouer, ville intelligente ». *Espaces*, 322, 5-11.
- Schoonbrodt, R. (2007). *Vouloir et dire la ville : quarante années de participation citoyenne à Bruxelles*. Bruxelles : Éditions AAM.
- Toussaint, J.-Y. (1995). « Le collectif d'énonciation de l'espace, ou l'histoire des acteurs que cachait l'architecte ». *Les cahiers du LAUA*, 3, 7-19.
- Van Bruystegem, S., Schmitt, M. (2011). « PUM, une approche collaborative du territoire ». *Bruxelles en Mouvements*, 252, Inter-Environnement Bruxelles.
- Vivant, E. (2007). « Sécurisation, pacification, animation. L'instrumentalisation des scènes culturelles off dans les politiques urbaines (enquête) ». *Terrains & Travaux*, 13, 169-188.