



HAL
open science

La ville malléable

Luc Gwiazdzinski

► **To cite this version:**

Luc Gwiazdzinski. La ville malléable. Adaptable City. Inserting the urban rhythms, Nov 2011, Oslo, Suède. pp.9-11. halshs-00957086

HAL Id: halshs-00957086

<https://shs.hal.science/halshs-00957086>

Submitted on 10 Apr 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LA ville MALLeAbLe

CHANGER DE REGARD SUR LA VILLE

La ville est par nature un lieu de maximisation des interactions mais c'est aussi un lieu de séparation. Une ville attractive, qui se développe, et où l'on se sent bien, est un territoire organisé où les individus se rencontrent et échangent. La question de l'intensité urbaine et de la rencontre est essentielle. Une ville n'est pas une ville si on ne peut pas s'asseoir, boire et uriner gratuitement, dans la journée, mais aussi la nuit et le week-end.

Le temps était une dimension qui est encore très peu abordée en aménagement et en urbanisme. On pense les villes, on les organise, on les aménage comme si elles ne fonctionnaient que 16h/24 et la semaine seulement. Jusqu'à présent, on a aménagé l'espace pour gagner du temps ; je pense à nos TGV en France, aux autres trains à grande vitesse en Europe et ailleurs, mais on l'espace pour gagner du temps ; je pense à nos TGV en France, monde s'interroge sur la manière dont on peut construire la ville sur la ville, mais en fait la ville poursuit son extension sur l'espace.

Nos modes de vie ont changé mais la fabrique de la ville, la matérialité, ne s'est pas toujours adaptée aux nouveaux modes de vie quotidiens, mais aussi aux nouveaux cycles de vie comme par exemple l'allongement de la durée de vie. On constate aussi qu'il y a une utilisation quasi monofonctionnelle des bâtiments (ce n'est pas forcément le cas de celui dans lequel on se trouve), des quartiers mais aussi des espaces publics.

Le temps est une dimension essentielle comme clé de lecture des dysfonctionnements, comme levier en termes de développement durable. Le temps, ça concerne de tout le monde dans la vie quotidienne. Le temps répond à la demande des populations en Europe en termes de proximité, de participation. Le temps renvoie aussi à la dimension sensible de chacun et laisse place à la création.

On doit avoir une approche systémique et multi-scalaire. Pour changer de regard, voir la ville comme une pulsation : en journée elle attire, le soir elle expulse. Mais on doit penser la ville comme un système de flux et non pas comme un système de stocks : il y a des gens et des choses qui rentrent, il y a des gens et des choses qui sortent. La ville est un système de flux. Il faut aussi penser une ville en mouvement plus qu'un espace figé et qu'il s'agit d'une entité à 3 dimensions et non un plan.

Il faut aussi penser que la ville est un espace qui n'est pas seulement utilisé par les résidents. La ville est aussi faite pour des utilisateurs temporaires : les travailleurs, les visiteurs, les usagers... celles et ceux qui passent leur temps éveillés dans votre ville, jamais on ne leur demande leur avis lorsqu'on organise un espace. Le banc, qu'est-ce qu'on en fait ? Est-ce qu'on l'installe ? Et où ? Et ensuite pour qui l'installe-t-on ? Pour les personnes âgées, pour les jeunes, pour les clochards... ? Pour qui installe-t-on le banc ? Pour ceux qui votent la ou pour ceux qui votent ailleurs ?

LES CARACTERISTIQUES DU TEMPS URBAIN : ETALEMENT, ECLATEMENT, URGENCE

À partir du moment où l'on a changé de regard sur les temporalités urbaines, on doit analyser leurs caractéristiques nouvelles : l'étalement, l'éclatement et l'urgence.

L'étalement de la ville sur l'espace, c'est la ville diffuse. La ville s'étale en ignorant les frontières. Mais l'étalement c'est aussi celui des activités sur le temps. L'économie a grignoté le temps de la sieste, le temps du repas, le temps du week-end, et le temps de la nuit. 18% des salariés aujourd'hui en Europe travaille la nuit. Le week-end est désormais un temps de travail, le samedi aussi et de plus en plus le dimanche. Le temps des repas a diminué de moitié en 20 ans. Pour les anglais, c'est 12 minutes le repas de midi en moyenne. En France, on est encore à 40 minutes mais ça a quand même diminué de moitié. On se couche 1h30 plus tard que nos parents. Donc la figure actuelle, c'est la ville continue, 24h/24 et 7j/7.

La ville a éclaté en espaces où l'on dort, où l'on travaille, où l'on s'amuse, en espaces où l'on s'approvisionne. La figure de cette ville composée de zones insulaires, c'est la ville archipel. Mais concomitant est l'éclatement des temps. On a fonctionné pendant longtemps au rythme du soleil, puis au rythme des cloches, puis au rythme de la sirène de l'usine (8h-12h / 14h-18h). Aujourd'hui, 53% des salariés travaillent en horaires atypiques. Donc une majorité de gens travaille en horaires décalés. On est passé des grands rythmes sociaux au temps pivot du téléphone portable. Et ça c'est l'idée d'une ville à plusieurs temps : on n'est plus dans un seul, on est dans plusieurs temps.

La 3^{ème} caractéristique du temps urbain contemporain, c'est l'urgence, et avec les télécommunications le temps réel qui implique une accélération généralisée, avec une synchronisation mondiale.

Les mobilités s'étalent de la même façon : elles éclatent et deviennent de moins en moins régulières, de plus en plus périphériques et événementielles. Ce sont de plus en plus des mobilités de loisirs que l'on continue pourtant de regarder comme si c'était toujours du domicile/travail qui ne représente que 25% des mobilités. Ces mobilités sont de moins en moins prévisibles et sont de dernière minute. Elles sont zigzagantes, donc travailler sur le temps, ça passe par des ajustements des systèmes de transport mais ça veut dire aussi relocaliser les services près de l'habitat et relocaliser les services près des entreprises.

Par rapport à ces évolutions l'individu devient de plus en plus mobile. Il est poly-topique : il a plusieurs lieux. Il est poly-actif : il a un portefeuille d'activités plus qu'un seul métier. Il est de plus en plus instable : en famille, au travail, dans sa localisation. Il est de plus en plus imprévisible, il devient de plus en plus un hybride alors que l'offre urbaine est toujours plus statique et rigide.

Les conséquences de ces évolutions, c'est tout d'abord l'accroissement de la complexité : on est face à quelque chose qu'on a du mal à comprendre, qu'il faut penser en 3 dimensions et y intégrer le temps : 30% des européens disent ne plus maîtriser le temps. C'est aussi une consommation accrue d'espaces : chaque fois que l'on produit une nouvelle fonction, on produit un nouvel objet célibataire en périphérie et donc on accroît la ville. C'est une désynchronisation et des difficultés à concilier la vie professionnelle et la vie familiale. Et puis sans doute des difficultés à se rencontrer au sens où l'on pouvait le dire avant.

Mais alors qu'existe-t-il comme réponses? D'abord il y a des réponses individuelles par rapport à l'accélération : la reprise en main de la maîtrise de son temps : si je veux je peux arrêter. C'est l'explosion des loisirs lents, c'est le lâcher-prise d'un certain nombre de personnes, à un moment de la vie. Et puis il y a aussi des réponses collectives à travers des courants militants comme le Slow Food ou la Città Slow, ces villes qui fonctionnent au ralenti. Mais c'est aussi la capacité que l'on a d'inventer dans tous nos territoires des fêtes : la fête des voisins pour faire quartier ; les vides grenier où l'on va acheter le cendrier de son voisin ; les nuits blanches : on a vu l'explosion de ces fêtes qui permettent en soirée de faire territoire et de faire ville et ça marche !

LA VILLE MALLEABLE COMME REPONSE ?

Mais il y a des réponses aussi en termes de polyvalences des espaces, de rotation d'activités et d'hybridation. C'est la question de la ville malléable. Quelques exemples à différentes échelles : les quais de la Seine deviennent une plage pour l'été ; la place de la mairie devient une patinoire à Strasbourg ; une école accueille d'autres activités le soir ; un avion transporte des hommes la journée et du courrier la nuit ; un couloir de bus devient un parking la nuit ; un espace anxigène devient un lieu de spectacle pour des artistes ; un espace vide dans le désert devient une ville le temps d'un événement, une rue devient un terrain de foot mais aussi un bar devient un lieu de travail, un espace hybride, une laverie devient une bibliothèque, une gare un supermarché.

Donc par rapport à ça et au-delà de ces petites expériences que l'on peut constater dans les villes, l'objectif autour de la ville malléable c'est de pouvoir répondre à des contraintes en utilisant la clé des temps.

Comment s'adapte t-on à la diversité de la demande au long de la vie, de l'année et des jours ?

Comment limite t-on la consommation d'espace et optimise t-on les surfaces disponibles ?

Comment réduit-on les couts ? Et enfin, comment gagne t-on en intensité urbaine pour faire ville ?

La ville malléable c'est une cité qui se laisse façonner sans rompre. Ce n'est pas la ville 24h/24, ce n'est pas la ville éclatée mais c'est une cité qui est dans une logique d'intelligence collective et où on se laisse le droit d'expérimenter et de se tromper pour revenir

en arrière. Une ville malléable, c'est la polyvalence et l'usage alterné de l'espace public et des bâtiments donc à différentes échelles temporelles : de l'année à la journée en passant par les saisons ; et à différentes échelles spatiales : de l'habitation à l'agglomération en passant par le quartier et la rue. La ville malléable, c'est aussi des espaces publics polyvalents ; des bâtiments polyvalents ; un mobilier urbain qui soit adaptable, modulaire et convertible ; une signalétique en temps réel puisque la ville va changer d'affectation au cours du temps ; un nouveau design de la ville ; et surtout une co-conception à chaque étape.

Une ville malléable, c'est également de nouvelles règles pour des nouveaux usages : ce sont des règles de partage de l'espace collectif : c'est déjà difficile le partage d'un espace collectif dans la ville aujourd'hui donc comment fait-on lorsque les activités tournent dans un même espace, dans un même bâtiment ? Donc il faut des règles. Il faut établir des limites spatiales et temporelles de cet usage alterne : quand et où ça s'arrête ? Il faut une signalétique adaptée, une organisation de la gestion de calendriers d'usages, mais aussi des chartes d'usage de l'espace collectif afin d'éviter les conflits : on commence à travers des chartes de la nuit, des codes de la rue à penser à ces questions là.

Il faut aussi bien évidemment des outils de gestion et d'aménagement spatio-temporels de la ville : je me ferai l'avocat des agences des temps et des mobilités pour essayer de donner le bon tempo aux villes ; un schéma de cohérence temporel pour gérer les agendas, donc des urbanistes du temps ça doit bien pouvoir s'inventer ; et puis pour obliger les gens qui construisent ou travaillent sur un bâtiment ou un espace public à penser cette notion de temps, il faudrait qu'on intègre un principe de « haute qualité temporelle ». Puisqu'on veut être dans quelque chose de souple et d'adaptable, il faut quand même que l'on affirme des principes pour éviter l'apparition de nouvelles inégalités liées à la souplesse et à la flexibilité : la notion de droit à la ville, la notion de participation et la notion d'égalité urbaine dans l'espace et dans le temps.

On sera obligé d'inventer de nouveaux concepts, un nouveau vocabulaire : « les usagers temporaires », « les centralités temporaires », « l'architecture temporaire »... on sera peut-être aussi obligé à penser le citoyen comme un citoyen temporaire. La ville malléable entraîne une gouvernance adaptée aux rythmes.

En conclusion, l'intérêt de la ville malléable, c'est la créativité, c'est échapper aux contraintes et limites en termes d'espace et d'énergie. C'est l'urbanité, c'est utiliser les technologies de l'information pour l'intelligence, ça permet de mobiliser les artistes pour fabriquer des espaces publics et une ville qui ressemble à quelque chose et où on a envie d'aller s'installer. Et enfin c'est certainement une nouvelle façon d'habiter. On parle d'habiter l'espace mais on peut aussi parler d'habiter le temps.

MALLEABLE CITY

changing the way we look at the city

The city is by nature a place that maximises interactions but also a place of separation. An attractive city, a developing city, where we feel good, is an organised space where individuals meet and communicate. The question of urban intensity and of community is essential. A city is not a city if one cannot sit down, drink and urinate freely, in daytime, but also at night and at the weekend.

Time is a dimension that is still very rarely taken into account in urban planning and design. Cities are designed, organised, developed as if they only ran 16 hours a day and on weekdays. Up until now, space has been arranged to save time – think about our TGV in France, high-speed trains in Europe and elsewhere – but time has rarely been arranged to save space. Everyone is looking for ways to build the city on the city, but in fact the city is continuing its expansion in space.

Our lifestyles have changed, but the making of the city, the materiality of the city, has not always adapted to the new ways people live day-to-day, or to new life-cycles. Another observation is that buildings are used almost mono-functionally (that is not necessarily true of the one we are in), as are districts and public spaces.

Time is an essential dimension as a key to understanding the dysfunctions of the city and as a lever in the context of sustainable development. Time demands partnership, because it is something that no one and everyone knows about. It is relevant to all of us in our daily lives. Time reflects the demands of European populations for proximity, for participation. Time also relates to the every individual's sensory dimension and leaves room for creativity. We need a systemic and multi-scale approach. To change perspective, to see the city as a pulse beat, sucking in in the daytime and expelling at night.

But we should also think about the city as a system of flows and not a system of contents: people and things come in, people and things go out. The city is a system of flows. The city also needs to be thought of as something in motion rather than a fixed space, and as a three-dimensional entity rather than a flat surface.

The city should also be thought of as a place that is not only used by residents. The city is made just as much for people passing through: workers, visitors, users... The people who spend their waking time in your city are never asked their opinion when a space is designed.

Take the example of a bench, what should we do with it? Should we install a bench? And where? And then, who for? For old people, young people, tramps...? Who is a bench for? For local voters or people who vote elsewhere?

the characteristics of the urban tile: sprawl, fragmentation, urgency

The moment we start looking at urban timeframes differently, we find we need to analyse a new set of characteristics: sprawl, fragmentation and urgency.

The spread of the city in space is what we call urban sprawl. The city spreads regardless of boundaries. But another form of sprawl is the way work spreads across time. The economy has nibbled away at siestas, mealtimes, weekends and nights. In Europe, 18% of today's employees work at night. Weekends are now working time, not just Saturdays but increasingly Sundays. Meal breaks have halved in length in the last 20 years. For the English, the midday meal takes an average of 12 minutes. In France, it is still 40 minutes, but that is half what it used to be. We go to bed an hour and a half later than our parents. So the picture today is of a 24/7, continuous city.

The city has broken up into spaces where we sleep, spaces where we work, spaces where we have fun, spaces where we shop. The metaphor for this city of island areas is the archipelago. But alongside this, time is also fragmented. For a long time people's lives were ruled by the rhythm of the sun, then by the rhythm of the bells, then by the rhythm of the factory siren (8 am to noon/2 pm to 6 pm). Nowadays, 53% of employees work unsocial hours, a majority. There has been a shift from the big social rhythms to the dominant time of the mobile phone. And here we have the idea of a city of multiple timeframes: time is no longer singular, there are several times.

The 3rd feature of contemporary urban time is deadlines, real time driven by telecommunications, which are driving a global acceleration, synchronised on world time.

Mobilities are spreading in the same way: they have become fragmented and less and less regular, increasingly peripheral and event-related. Mobility is more and more leisure-related, and yet it is still perceived as being all about commuting, which accounts for only 25% of travel. Such mobilities are less and less predictable and more last minute. Transport follows zigzag paths, so working on time requires adjustments to transport systems, but also means moving services near housing and services near businesses.

Mirroring these developments, individuals are becoming increasingly mobile. They are poly-topian, with multiple locations. They are poly-active, with a portfolio of jobs rather than a single career. They are increasingly unstable, in family life, in employment, in location. They are increasingly unpredictable, increasingly hybrid, whereas what the city offers becomes increasingly static and rigid.

The consequence of these changes is first of all an increase in complexity. We are seeing something that is hard to understand, that has to be thought about in 3-D and include the dimension

of time: 30% of Europeans say that time is out of their control. There is also increased consumption of space: every time someone comes up with a new function, a new stand-alone object is built on the periphery, so the city grows. There is a time lag between working and family life, and difficulties reconciling the two. And then probably difficulties in human community as it used to be understood.

So what are the possible responses? First, there are individual responses to this acceleration: the re-establishment of control over time: if I want, I can stop. Here we see the emergence of the concept of slow leisure, people jumping off the bandwagon. And then there are also collective responses through activist movements such as Slow Food or Città Slow, towns that operate in slow motion. And then there is also the trend of setting up festivals in all our different regions: the “neighbours festival” in France to cement neighbourhoods; garage sales where people go to buy their neighbour’s ashtray; white nights: there has been an explosion of festivals of this kind, to cement communities and cities, and they work!

so what is the malleable city?

But there are also responses involving versatile spaces, rotating activities and hybridisation. That is what we mean by the malleable city. A few examples of different kinds: the banks of the Seine become a beach in summer; the square in front of the Town Hall in Strasbourg becomes a skating rink in winter; school premises are open to other activities in the evenings; aeroplanes carry people during the day and mail at night; a bus lane becomes a parking lane at night; a high-stress location becomes a show space for artists; an empty space in the desert becomes a town to stage an event, a street becomes a football pitch, a bar become a workplace – a hybrid space – a laundry becomes a library, a station a supermarket. So from this perspective and apart from the small-scale experiments that we see in cities, the goal of the malleable city is to be able to respond to stress by using the key of time.

How can we adapt to the diversity of demand as it changes throughout a life, a year, a day?

How can we limit the consumption of space and optimise available surface area?

How can we reduce costs? And finally, how can we increase urban intensity to make a real city?

The malleable city is a city that can be worked without breaking. It is not the 24 hour-a-day city, it is not the fragmented city, but it is a city governed by collective intelligence where we give ourselves the right to experiment and to make and correct mistakes. A malleable city is about the versatile and alternating use of public spaces and buildings at different temporal scales – year, season, day – and at different spatial scales – house, neighbourhood, street, conurbation. The malleable city is also about versatile public spaces, versatile buildings, adaptable,

modular and convertible street furniture, real-time signage to reflect changing urban roles, a new city design, and above all joint design at every stage.

A malleable city is also about new rules for new uses. Rules for sharing collective space: collective space is hard enough to share in existing cities, so what do we do when activities share the same space, the same building? So rules are needed. The spatial and temporal boundaries of these alternating uses have to be established: when and where do I stop? The right kind of signage is needed, along with good timetable management, as well as charters to avoid conflict in the use of collective space: we can begin thinking about these issues by introducing night charters and street behaviour codes.

In addition, we obviously need systems for the spatiotemporal management and organisation of the city: I would advocate the use of time and mobility agencies to set the right tempo for cities, a time consistency scheme to manage timetables, in other words the invention of urban time planners; and then, obliging the people involved in the construction or design of buildings or public spaces to think about this notion of time, we would need to incorporate a standard of “high temporal quality”. Since we want something flexible and adaptable, we will of course have to assert principles to prevent the emergence of new inequalities associated with flexibility: the notion of a right to the city, the notion of participation and the notion of urban equality in space and time.

We will be obliged to invent new concepts, a new vocabulary: “temporary users”, “temporary hubs”, “temporary architecture”... We will perhaps also have to think about the citizen as a temporary citizen. The malleable city calls for a form of governance that matches its rhythms.

In conclusion, the benefits the malleable city brings are creativity, an escape from space and energy restrictions and boundaries. It is about urbanity, about the smart use of information technologies, about mobilising artists to make public spaces and a city that look like something and places where you want to settle. And finally, it is undoubtedly about a new way of inhabiting. We talk about inhabiting space, but we can also talk about inhabiting time.