

2022
2023

Journal d'accompagnement du projet
Désir de Ville #2 de la Maison du Jeune Citoyen
de la ville de Schiltigheim.
Partant des résultats de la démarche
de consultation des jeunes schillikois.es,
l'InSituLAB réalise des interprétations visuelles
en écrivant des scénarios
pour un Schiltigheim du futur.

DES DÉSIRS DE VILLE AUX RÊVES URBAINS

ESPACE
JEUNES

LES
DEB'ACTEURS

SORTIR À
SCHILTIGHEIM

URGENCE CLIMATIQUE

ÉDIT





L'InSituLab est une formation de design de terrain basé au Lycée Le Corbusier, à Illkirch-Graffenstaden. On y retrouve des étudiants de 20 à 25 ans, spécialisés dans le design de l'image, de l'objet et de l'espace. Durant leur formation, ils travaillent en équipe en mêlant leurs différentes compétences et approches avec la particularité de travailler sur des terrains d'études réels et situés. Sur chaque terrain, ils observent les personnes présentes, que l'on appelle souvent acteurs ou parties-prenantes; ainsi que les bâtiments, services, codes visuels, et toutes les anecdotes étonnantes.

En travaillant avec la Maison du Jeune Citoyen, l'InSituLab souhaite accompagner la médiation de son enquête "Desirs de ville" afin d'appuyer la restitution et le partage de cette démarche participative avec les jeunes et partenaires du projet. L'InSituLab utilise une partie de méthode que l'on peut apparenter à de l'Assistance à Maîtrise d'Usage, souvent appelée AMU. Cette mission, l'AMU, rassemble de nombreuses compétences, en design, en architecture, autant qu'en sciences humaines, sociologie, anthropologie et en éducation populaire, au service du projet public. Tous travaillent pour accompagner les transformations des espaces et services communs pour en augmenter la qualité d'usage et l'appropriation par toutes les parties prenantes.

Les designers parlent parfois de design spéculatif. Cela implique d'imaginer des récits de possibles futurs pour prendre des décisions au présent. Ils utilisent souvent la formule "et si" pour remplacer le "il était une fois"... Dans ses propositions, l'InSituLab se met à raconter des histoires que vous allez découvrir de la page 6 à 13. Ces histoires se dessinent à plat mais aussi en 3 dimensions pour devenir des accessoires de théâtre pour de courtes pièces à jouer pendant la présentation publique.

Les histoires racontées créent un paysage nouveau pour Schiltigheim, toutes traduisant les réponses des jeunes consultés lors des ateliers.

On y découvre un Schilick-fiction, peuplé en vrac d'une cavalerie du réseau qui veille contre les dérives numériques et les harcèlements sur les réseaux sociaux, un ring pour danseurs qui permet de pratiquer boxe et danse à la fois, une boutique vendant une collection d'habits made in Schilick réalisés par le recyclage de déchets, un arrêt-compost permettant de déposer ses déchets alimentaires en étant récompensé avec un burger végétal ou avec un ticket gratuit de bus, une aire de jeu inter-espèces avec toboggan, une cabane et un berger urbain, une candythèque qui associe un goût à un livre, un quartier des défis avec une course aux déchets et une roulette des sports et des loisirs, un office des loisirs avec un van des cigognes qui apporte des équipements de sports mêlés, une île des jeunes autogérée avec un hamac de rencontre et une tyrolienne de liaison...

Toutes ces fictions urbaines dessinent ainsi de nouveaux lieux, services publics, relations entre humains et non-humains, pour provoquer le réel.

UN PETIT PAS POUR LA FICTION
UN GRAND PAS POUR LE PROJET



Immerger le spectateur pour mobiliser sa capacité d'empathie et d'imagination
Le 15 décembre, les passants, les publics, découvrent le parvis de la Maison du jeune citoyen en noir et blanc. La neige est tombée sur les platanes taillés, le sol est blanc. Les étudiant.e.s ont installé une scénographie complète. Douze objets autour desquels on peut tourner. On entre dans la scène, on se mêle au décor. Peut-être que l'on devient soi-même un acteur des histoires de l'on commence à comprendre. À gauche, un lapin, à droite, deux immeubles reliés par un hamac géant. On comprend bien que chaque volume est un dessin dans l'espace, comme si l'on entrait dans un livre...
Toutes les réalisations sont en noir et blanc, en papier mâché, grillage, tasseaux, papier et peinture... Des techniques légères et économes, que les étudiant.e.s vont déplacer pour les faire entrer dans les espaces de travail de la matinée. Ils colorent ainsi les lieux et les esprits par des rêves souvent désirables, pour engager la participation et proposer d'autres idées...

Comme point de départ, les étudiant.e.s ont récupéré les résultats des quatre ateliers. Ce sont des chiffres, des tableaux, des conversations, des diagrammes en camembert, des histogrammes, des anecdotes sur ce qui préoccupe les jeunes. Mais comment peut-on partager les résultats de cette enquête pour débattre publiquement et imaginer collectivement des solutions ou pistes à suivre?

L'enjeu est double, donner à comprendre autant que commencer à imaginer des pistes de projet. Ce sont des fictions qui doivent permettre de débattre publiquement et imaginer collectivement des solutions et des pistes à suivre.

On découvre par exemple le souhait de nombreux.e.s jeunes de découvrir de nouveaux sports et activités. Comment cela pourrait-il prendre forme? Et si on combinait deux activités? Et si on imaginait un quartier sportif? Et un office des loisirs?

Passant de main en main, en travaillant en aller-retour entre les résultats factuels et l'imagination de scénarios, les étudiant.es traduisent et transforment les données récoltées. On passe ainsi d'un questionnaire sur les désirs de ville à des rêves urbains.

DESSINER
DANS L'ESPACE

RESTITUER
ET DÉBATTRE
DES ENJEUX
DE MÉDIATION



UN QUARTIER DES DÉFIS

UNE AIRE DE JEUX INTER ESPÈCES



UNE FILEUSE À DÉCHETS
UN VAN-CIGOGNES DE SPORTS MÉLÉS



UNE CAVALERIE DES RÉSEAUX



UNE PISCINE ANIMOCATIVE

UN PIANO-COURSE

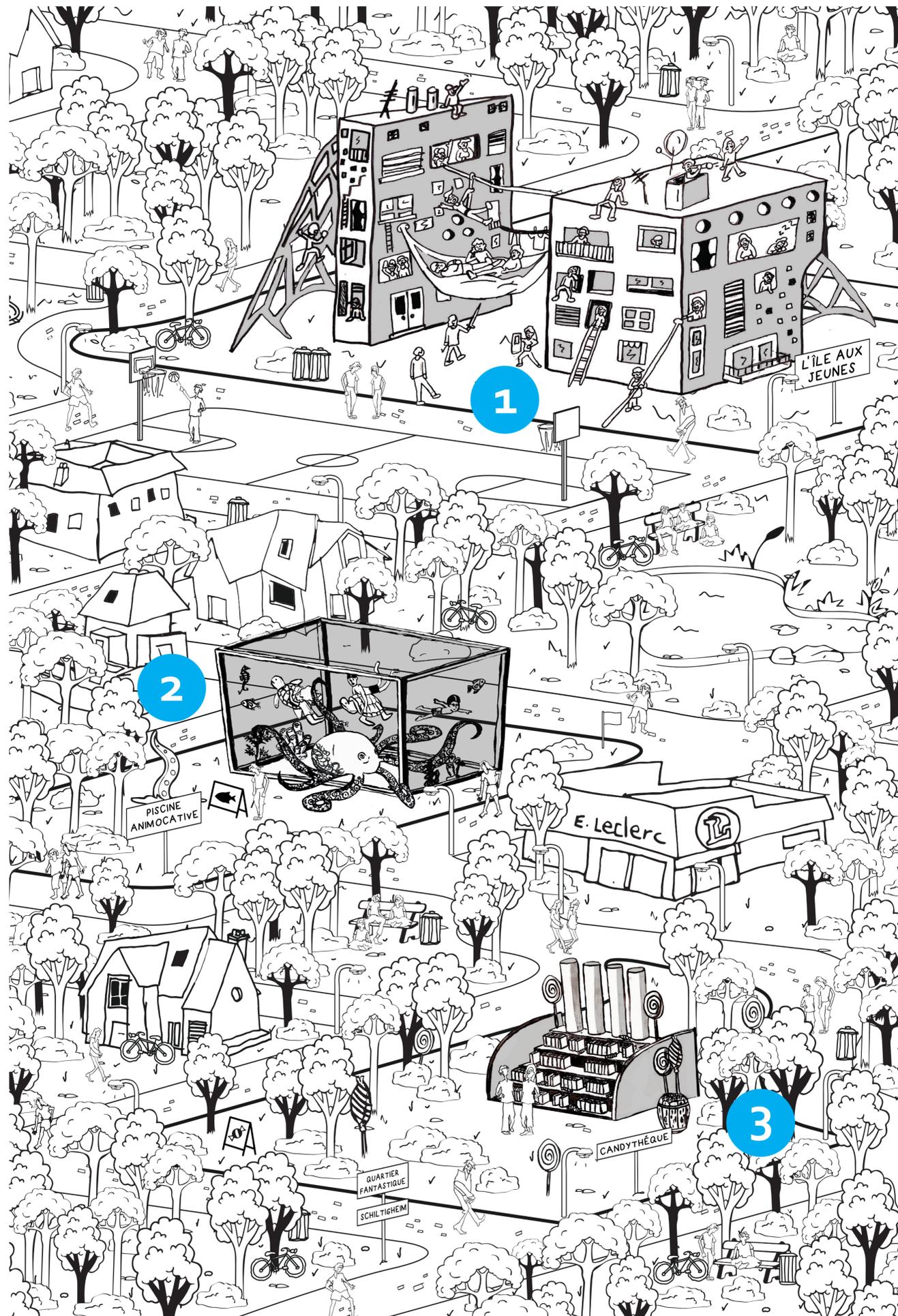
UN BURGER VÉGÉ EN ÉCHANGE DE COMPOST

UNE CANDYTHÈQUE DE LECTURE



ESPACE POUR LES JEUNES

Bienvenue à l'inauguration du Quartier Fantastique; un lieu de plaisir, de détente et d'apprentissage pour les jeunes. A l'aide de la Ville de Schiltigheim et la Maison du jeune citoyen, nous avons pu fictionner un tout nouveau type d'espace pour les jeunes, plus fou et adapté aux demandes qu'ils ont pu formuler. Si vous suivez la grande route vous trouverez la candythèque et sa bibliothécaire, un peu plus loin, les maîtres nageurs vous feront visiter la piscine animocative. Au nord, l'île aux jeunes et ses petits moussaillons vous attendent. Toutes ces actions ont pour but de faire entendre la voix des jeunes au sein d'une municipalité, de dynamiser un ou des quartier(s) par et pour la jeunesse et de laisser plus de place aux désirs de ville...



"J'imagine un endroit fantastique, pour se rencontrer et ne plus être seul."

7,7 % des jeunes aiment la piscine

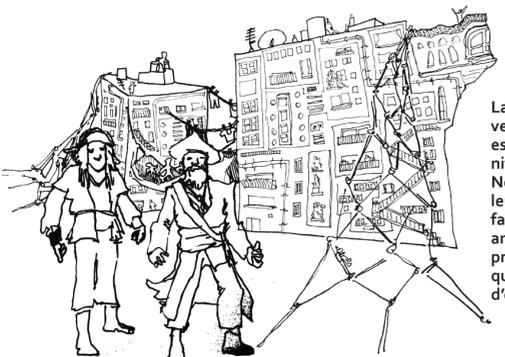
22,1 % sont sensibles à la cause animale

"Moi j'aimerais un espace pour se reposer, manger, et se divertir"

1 ÎLE AUX JEUNES

2 PISCINE ANIMOCATIVE

3 CANDYTHÈQUE

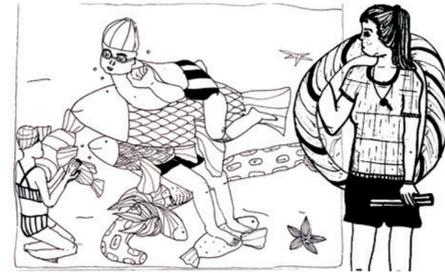


L'île aux jeunes; un eldorado imaginaire où les jeunes ont pris possession des anciens bâtiments de la ville. Cette proposition retrace des besoins d'autonomie et d'appropriation, revendiqués par les jeunes de Schiltigheim. L'île aux jeunes serait un espace inutilisé par la ville, laissé librement et transformé par les jeunes selon leurs rêves et leurs envies. Cet endroit serait alors un lieu de rendez-vous et de rencontres physiques; gouverné par les jeunes eux-mêmes. Un espace où tout est possible.

"Il est super beau ce gros rafiot! Tous ces moussaillons ont bien fait de me désigner capitaine. Ces matelots ont bien travaillé, ils ont appris à chanter, à cuisiner, à bricoler, à grimper, les peintures sont finies et les voiles sont hissées. Les inspecteurs des affaires maritimes du port de Schiltigheim vont arriver et la capitaine Danielle Dambach est impatiente de voir ce que la marmaille à fait de son navire. Heureusement qu'elle nous a donné ces vieux bâtiments qui avaient fait leur temps en mer. Cela va permettre aux jeunes d'avoir leur propre navire et de devenir de vrais pirates!"

- La Capitaine Dambach

La natation est un sport plébiscité par les jeunes, il arrive en 6^e position dans les loisirs qu'ils ont énoncés. Un espace jeune, pour les personnes interrogées, se définit comme un lieu public et où ils peuvent se retrouver. Nous avons constaté que les liens avec les animaux et leur bien-être préoccupent les jeunes. Nous avons donc fabulé une piscine naturelle dans laquelle vivent divers animaux marins. Un maître nageur et les animaux apprennent à nager aux jeunes dans un univers fantastique. Cette initiation à la nage est plus ludique et permet d'établir un lien entre l'animal et le jeune.



"Bienvenue à la piscine animocative. Aujourd'hui, savoir nager est indispensable, mais beaucoup de jeunes ne pratiquent pas, par manque de moyens. C'est pour cela que nous avons créé une piscine naturelle dans laquelle vivent pleins d'animaux marins. Je donne des exercices à faire aux jeunes et j'éduque les animaux pour qu'ils les aident. Quelques élèves sont déjà arrivés. Ici, Léo peut se concentrer sur sa nage grâce au poisson qui joue le rôle de la planche. Je suis fière de la relation de confiance qui s'est établie. Les animaux rassurent les jeunes! Ce qui me rend le plus heureux, c'est de voir les jeunes prendre du plaisir à apprendre."

- Nora, la maître nageuse

Les jeunes Schilikois souhaitent se divertir dans un lieu reposant, leur permettant de nourrir corps et esprit. Suite à ce constat, nous avons imaginé un endroit calme, qui permet de se détendre et de s'enrichir de découvertes culturelles... Voici la Candythèque, qui redonne le goût de la lecture aux plus jeunes! Mais cette bibliothèque est un peu spéciale. C'est une bibliothèque où les jeunes retrouvent l'envie de lire grâce à la gourmandise. Chaque livre a son précieux Candy qui y est associé, ce qui encourage la lecture de nouveaux ouvrages, et plonge le lecteur dans un monde imaginaire, au goût surprenant!

"En tant que bibliothécaire, je ne peux pas m'empêcher de vous dire que l'imaginaire des jeunes passe par la lecture! Cela me peine beaucoup de voir chez eux un manque d'intérêt pour les livres! Depuis que toutes ces choses numériques sont arrivées, les jeunes ne lisent plus... Ou beaucoup moins! Nous avons donc créé la Candythèque. Et rien que de vous en parler, j'en ai l'eau à la bouche! Tous les livres détiennent un secret. Toutes les 100 pages, les jeunes découvrent un précieux bonbon nommé Candy. Il fera divaguer et plonger leur esprit dans l'histoire du livre. Plus rien ne pourra les arrêter dans leur lecture. Ces Candys incroyables redonneront aux jeunes, le goût de la lecture!"

- Jasona, la bibliothécaire





LES DÉB'ACTEURS

Dans notre ville, il y a une Cavalerie des Réseaux, des Oiseaux de la Bienveillance et un Ring Danse. Dans le quartier des Nouvelles Pratiques, il y a le complexe sportif qui a été fabriqué tout spécifiquement pour les nouvelles pratiques sportives, c'est le lieu pour mettre en valeur les sports hybrides tel que le Ring Danse. Partout dans la ville, se balade la Cavalerie des Réseaux. Les chevaliers sortant de leur quartier général diffusent les valeurs qui constituent notre ville et veille à la défense des habitants sur les réseaux sociaux. Respect et solidarité rythment la façon de vivre des citoyens. En se promenant, on peut trouver l'arbre des Oiseaux de la Bienveillance. Cet arbre est un totem pour les habitants et sert de maison pour les oiseaux. On y trouve également le coin parole.

Cet espace permet aux usagers de se réunir au bord de l'eau pour parler de leur besoin. C'est un lieu pour se sentir écouté, au calme. On y trouve également les tentes à podcast qui permettent d'écouter les podcasts qui ont été à l'origine des modifications de la ville.

Cette nouvelle ville a pour objectif de créer un environnement sain et ainsi offrir une vie paisible pour que les habitants se sentent en sécurité et en confiance peu importe où ils se trouvent. Car dans cette ville, la devise est : Respect et Solidarité.

CHEVALIER DES RÉSEAUX

1

OISEAUX DE LA BIENVEILLANCE

2

RING DANSE

3

- Cavalier, l'heure est grave, nos agents ont constaté une forte augmentation du cyberharcèlement. Votre mission sera d'abord de porter secours aux victimes : les réconforter et les sécuriser. Vous devrez ensuite repérer les malfaiteurs afin de les rappeler à l'ordre. Montrez l'exemple de par votre bonne conduite sur les réseaux et redorez le blason de la bienveillance sur internet. Pour votre quête nous avons, vous aurez à disposition le matériel suivant : un casque de réalité virtuelle qui permettra de voir facilement les profils responsables de mauvais comportement. Vous aurez aussi à disposition un casque audio spécial et bien sûr vous serez équipé de votre bouclier anti-harcèlement. Et enfin voici votre étendard afin que vous puissiez brandir les valeurs de respect et de solidarité qui sont les nôtres. Bonne chance, nous comptons sur vous !

- Bonjour, moi c'est Bérangère, je suis élèveuse d'oiseaux de la Bienveillance ! Ils ne sont pas comme tous les autres oiseaux... C'est une espèce particulière : je souhaite que mes oiseaux transmettent de la joie et soient respectueux avec autrui ! C'est de l'éducation bienveillante à base de communication, d'écoute de partage, de respect et surtout d'amour ! Pour cela je leur ai appris qu'un mot gentil et qu'un savoir être bienveillant pouvaient avoir des conséquences positives. Alors habitants, ne soyez pas effrayés si vous en croisez dans les rues et qu'ils viennent vous voir, ce ne sera que pour vous dire des choses positives !

- Bonjour à vous jeunes de Schillick ! Je suis Pascale, commentatrice sportive ! Aujourd'hui c'est un match spectaculaire de Ring Danse que j'ai l'honneur de vous présenter. Vous ne connaissez pas ? C'est ce nouveau sport d'expression à la mode dans les gymnases, il permet de rapprocher les participants. Nous en sommes au premier round et voici le combattant danseur numéro 1 lancé à pleine vitesse sur le deuxième. Même si ici les coups ne sont pas réellement portés puisque l'objectif est de réaliser la meilleure démonstration. On pourrait penser que le 2^e danseur à l'avantage grâce à sa grande taille cependant sur le ring de danse ni votre taille, ni votre poids, ni votre genre n'ont d'importance. Leurs échanges de proesses s'accrochent pour créer une harmonie combative. On peut voir dans leur affrontement toute la beauté de ce sport spectaculaire, ressortir et se traduire par le rapprochement des deux combattants.



Grâce à l'écoute des podcasts, nous nous sommes rendu compte de l'impact du cyber harcèlement dans le quotidien des jeunes. Ce type de harcèlement suit les victimes jusqu'à leur intimité. Nous avons voulu représenter une figure qui permet de se sentir en confiance et qui renforce la bienveillance sur internet : le Chevalier est un agent secret qui combat le cyber harcèlement sur Internet.

Nous sommes parties du constat qu'aujourd'hui les messages haineux dans la rue et sur les réseaux ne font qu'augmenter ! Beaucoup de jeunes ne se sentent pas en sécurité dans l'espace public. En effet, souvent les remarques et les gestes déplacés créent une fragilité, un sentiment d'insécurité. A l'heure actuelle, le harcèlement de rue est un sujet difficile car il est considéré difficile à arrêter. Il semble nécessaire de trouver des solutions et des moyens pour éduquer et sensibiliser davantage, adultes et jeunes sur les risques que représentent ces comportements haineux, que ce soit en virtuel ou en réel.

Lors de l'écoute des podcasts nous avons constaté une grande préoccupation autour de la question de l'équité dans le sport qui nous avait déjà interpellés lors de la lecture du compte rendu statistique. Nous avons souhaité apporter une symbolique forte à notre artefact, c'est pourquoi nous avons décidé de mixer deux sports genrés et opposés dans les imaginaires : la danse et la boxe. Tout l'intérêt de cet artefact est de représenter un sport qui rapproche les gens, leur donne confiance en soi et qui leur permet de s'exprimer autrement que par la violence, tout au contraire l'objectif est d'apprendre à régler ses conflits par l'expression.



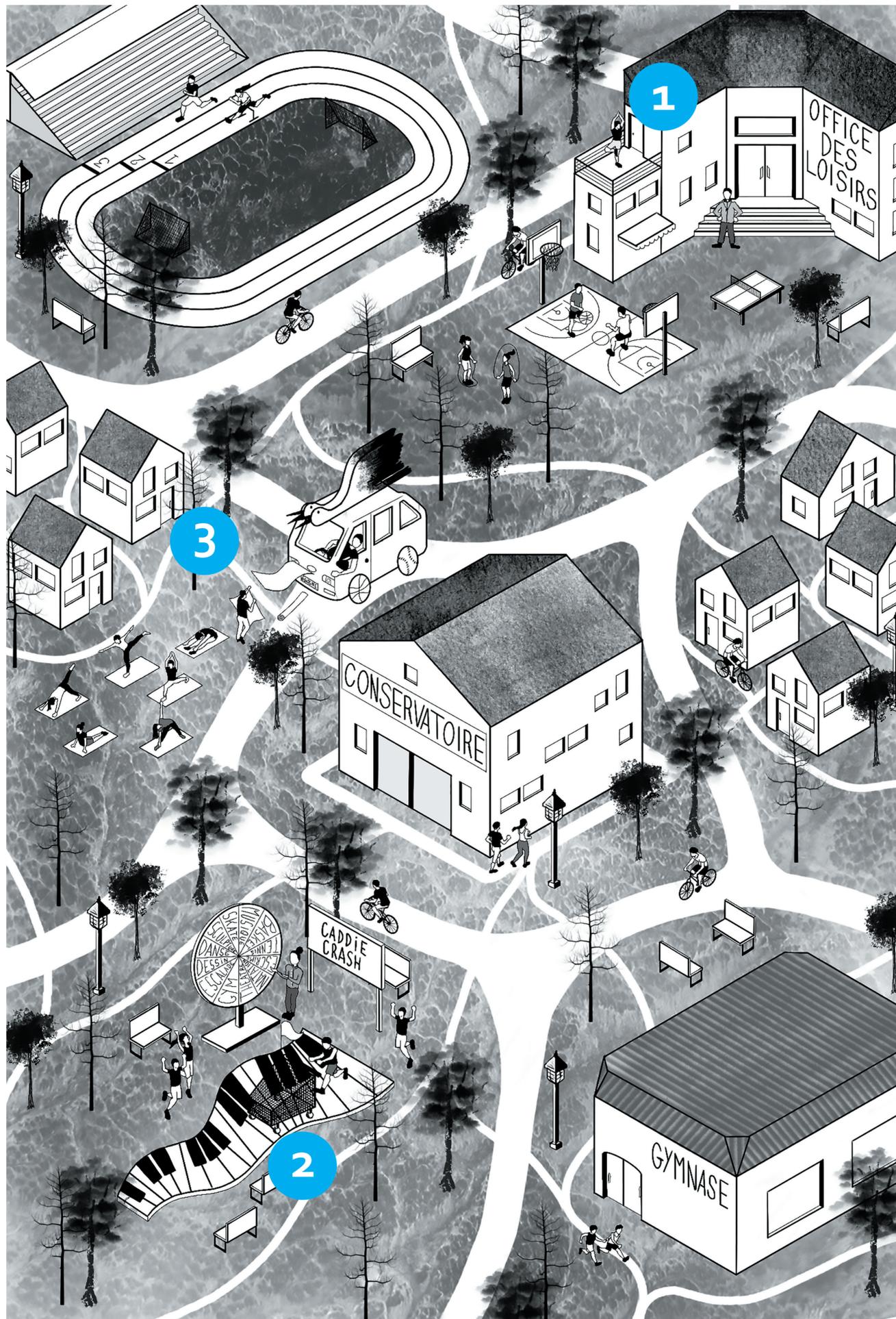
URGENCE CLIMATIQUE

Loin d'un paysage de contraintes et d'obligations, c'est une harmonie qui s'est créée dans la ville désirée des Schilikois. Désormais, leur quotidien se ponctue de balades et de moments d'échange avec les animaux de la ville. Dans l'aire de jeux interspécies ils croisent souvent les moutons HD*, guidés par Solal le berger urbain, ils portent fièrement les schilick'sapes, fabriquées à deux pas de chez eux, dans la boutique attenante à la revaloriserie

SORTIR À SCHILICK

La Maison des jeunes citoyens de la Ville de Schiltigheim (Schilick) propose des sorties-découvertes des activités à pratiquer. Elle nous a laissé carte blanche pour intervenir sur un secteur de la ville dans l'objectif de mettre en place une dynamique inédite. Cette ambition fictionnelle porte l'intérêt sur la diversité, la mixité et l'imaginaire. Suite à cela, nous avons l'honneur d'inaugurer et de vous présenter le quartier des sports et des loisirs. Dans ce secteur vous allez surtout pouvoir retrouver un quartier des défis et une course *caddie-crasher* avec l'intention de challenger les jeunes Schilickois dans le but d'accumuler des points. Ces points permettront l'accès à l'initiation des sports ou loisirs combinés grâce à la roulette des activités. Ce secteur effervescent témoigne d'une volonté d'action, de découverte et de renouvellement!

Tout le monde gagne!



OFFICE DES LOISIRS 1

C'est au quartier des défis que l'on gagne le plus de points - Ici, on veut de la diversité et de la mixité

- En voiture Jean-Eude!

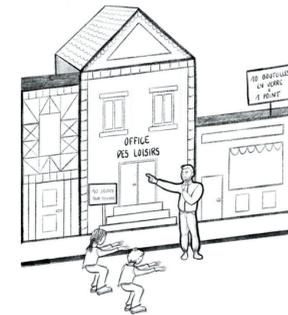
32% des Schilickois font du football

ROUE DES ACTIVITÉS 2

VAN DES CYGONES 3

12,5% passent leur temps au Leclerc

85% ne connaissent pas les lieux de loisirs



Nikolas, surveillant - Alors bonjour à tous, moi c'est Nikolas, je suis le surveillant du quartier des défis de Schilick, je vais vous expliquer c'est très simple. Je vous le dis de suite, je suis pas là pour punir mais pour encourager! Alors pour vous faire les présentations, le quartier des défis ce sont des bâtiments devant lesquels vous pourrez lire des défis sur les panneaux. L'objectif est de faire les défis pour collecter des points. Par exemple, pour se rendre à l'accueil de l'office des loisirs qui se trouve au 6^e étage, vous avez 60 secondes, top chrono! Si vous réussissez, vous gagnez un point. Au bout de 5 points récoltés vous avez donc accès à la roulette des sports et des loisirs! Je compte sur vous pour donner le meilleur de vous-même!

Les constats qui ont été faits lors des différentes activités menées par la MJC sont que les jeunes souhaitent s'essayer à de nouvelles activités sportives ou encore culturelles. Il a été constaté que cela relève d'un manque d'information ou même d'implication de la part des jeunes. Pour répondre à la volonté des DÉSIRS DE VILLE, la mise en place d'un quartier des défis a été fictionnée à Schiltigheim. Le quartier des défis relate alors du souhait de diversité, d'éclectisme et de soif de découverte active. Pour cela, les jeunes devront alors relever des défis dans le quartier pour pouvoir accéder aux différents lieux et pour gagner des points, ce qu'il leur permettra par la suite d'accéder à la roulette des sports et des loisirs.

ZAZA, cadicrasheuse - Bonjour et bienvenue au grand tournoi du caddie-crash organisé par le quartier des défis de Schiltigheim! Moi c'est Zaza, et je vais vous expliquer aujourd'hui en quoi consiste notre tournoi. Ce tournoi mensuel vous offre la possibilité de gagner un mois de découverte d'une des activités présentes sur la roulette des sports et des loisirs. Ce tournoi ouvert à tous les jeunes âgés de 11 à 25 ans est organisé par les caddie-crashers. Vous recevez un ticket d'accès à cette activité et bien évidemment à chaque passage les activités précédentes sont déduites de la roue. Seulement attention! Vous n'avez qu'une possibilité de 12 participations au grand prix du caddie-crash. Place à la course!!

Jean-Eude, conducteur de métier - Salut, moi c'est Jean-Eude, conducteur de métier. Il dirige le van cigogne de Schiltigheim depuis maintenant plus d'un an. Chaque semaine, le rôle de Jean-Eude est de faire le tour des quartiers de Schilick avec son van afin de prêter du matériel sportif et culturel aux Schilickois. Jean-Eude est fier de ce travail, car à l'aide de son van, il permet aux jeunes de découvrir des loisirs et de s'ouvrir à de nouvelles activités sportives et artistiques. Grâce à ce super van, Alice, 15 ans, s'est découverte une nouvelle passion pour le football.

Nous sommes partis du constat que les jeunes interrogés passent beaucoup de temps dans le centre commercial, en effet, c'est 12,5% du total qui l'ont indiqué dans leurs réponses. Nous avons décidé de leur proposer un événement encadré spécialement pensé pour eux à cet endroit. Ainsi, nous avons imaginé une course de caddie, le Caddie-Crash. La roue des activités permet la découverte d'un des loisirs pendant la période d'1 mois. Cet artefact est né du constat d'un manque de diversité visible dans les activités pratiquées par les jeunes, tous sexes confondus (le foot avec 31, 5% puis le basket avec 13,6%).

Les jeunes Schilickois trouvent plus de diversité d'activités à faire à Strasbourg qu'à Schilick. Le principal problème relevé lorsque la Maison du jeune citoyen est allée à leur rencontre est qu'ils ont une méconnaissance des loisirs mis à leur disposition, qu'il s'agisse de sports ou de loisirs artistiques. Aussi, il a été constaté que les filles ont davantage de pratiques diversifiées que les garçons. La découverte de nouveaux loisirs se fait ressentir, avec le souhait d'essayer de nouvelles activités pour tous les jeunes Schilickois. C'est ainsi que l'idée d'un van des cigognes est née. Un van dont l'objectif est d'aller à la rencontre des jeunes afin d'inciter ces derniers à tester de nouvelles activités, en leur prêtant le matériel nécessaire pour découvrir ces loisirs.

Tout le monde joue

**CONCEPTION ET RÉALISATION
IN SITU LAB**
DSAA LYCÉE LE CORBUSIER
15 RUE LIXENBHUL,
67400 ILLKIRCH-GRAFFENSTADEN

les enseignants
Rémi Buscot
Nicolas Couturier
Jean Obrecht
Cécilia Rohmer-Guristik

les étudiants
Lucile Bastié
Anna Bellon
Priscilia Bertier-Elie
Capucine Bretar
Émilie Butzerin
Clément Chabert
Adèle Cluzel
Clara Danet
Perrine Davy
Claire Dubost
Quentin Franchi
Zoé Garcia
Mattéo Germain
Morgane Hadi
Lorraine Klein
Noémie Ladrix
Jeanne Maczuga
Énora Meur
Aurélié Niot
Clara Sak
Elliott Samson

Conception graphique
InSituLab : Perrine Davy,
Zoé Garcia et Noémie Ladrix

Typographies
Corbel de Jeremy Tankard (2007)
et Mjc-sl 22 de l'InSituLab (2023)

Impression
Paypernews

Avec le soutien de
Ville de Schiltigheim,
Maison du jeune citoyen
Lycée Le Corbusier

Contenus sous Creative Commons,
Attribution -
Pas d'Utilisation Commerciale -
Partage dans les Mêmes Conditions
4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0)



Avec le soutien de
Ville de Schiltigheim,
Maison du jeune citoyen
Lycée Le Corbusier

