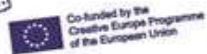


HUMAN CITIES

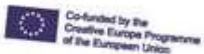
Challenging
the City Scale
2014 – 2018

HUMAN CITIES / Challenging
the city scale
Saint-Étienne 2017



HUMAN CITIES / Challenging
the city scale
Saint-Étienne 2017

HUMAN CITIES / Challenging
the city scale
Saint-Étienne 2017



Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

**Working
Promesse**

les mutations
du travail
*shifting work
paradigms*

**9 mars march
9 avril april
2017**

An initiative of:
HUMAN CITIES/Challenging the City Scale 2014-2018
info@humancities.eu | humancities.eu



With the patronage of :

Creative Europe Programme
of the European Union



with the Partners:

Cité du design
Saint-Etienne (France) | citedudesign.com



Design Department,
Politecnico di Milano
Milano (Italy) | dipartimentodesign.polimi.it



Urban Planning Institute
of The Republic of Slovenia (Uirs)
Ljubljana (Slovenia) | uirs.si



Clear Village
London (UK) | clear-village.org



The Castle Cieszyn Design Centre
(Zamek Cieszyn)
Cieszyn (Poland) | zamekcieszyn.pl



Association Design Week Belgrade (Bdw)
Belgrade (Serbia) | belgradedesignweek.com



Pro Materia
Brussels (Belgium) | promateria.be



Aalto University
Helsinki (Finland) | aalto.fi



Fh Joanneum
Graz (Austria) | fh-joanneum.at



Association of the Estonian designers
Tallinn (Estonia) | edl.ee



Bilbao-Bizkaia
Design & Creativity Council (BEAZ)
Bilbao (Spain) | beaz.bizkaia.eus

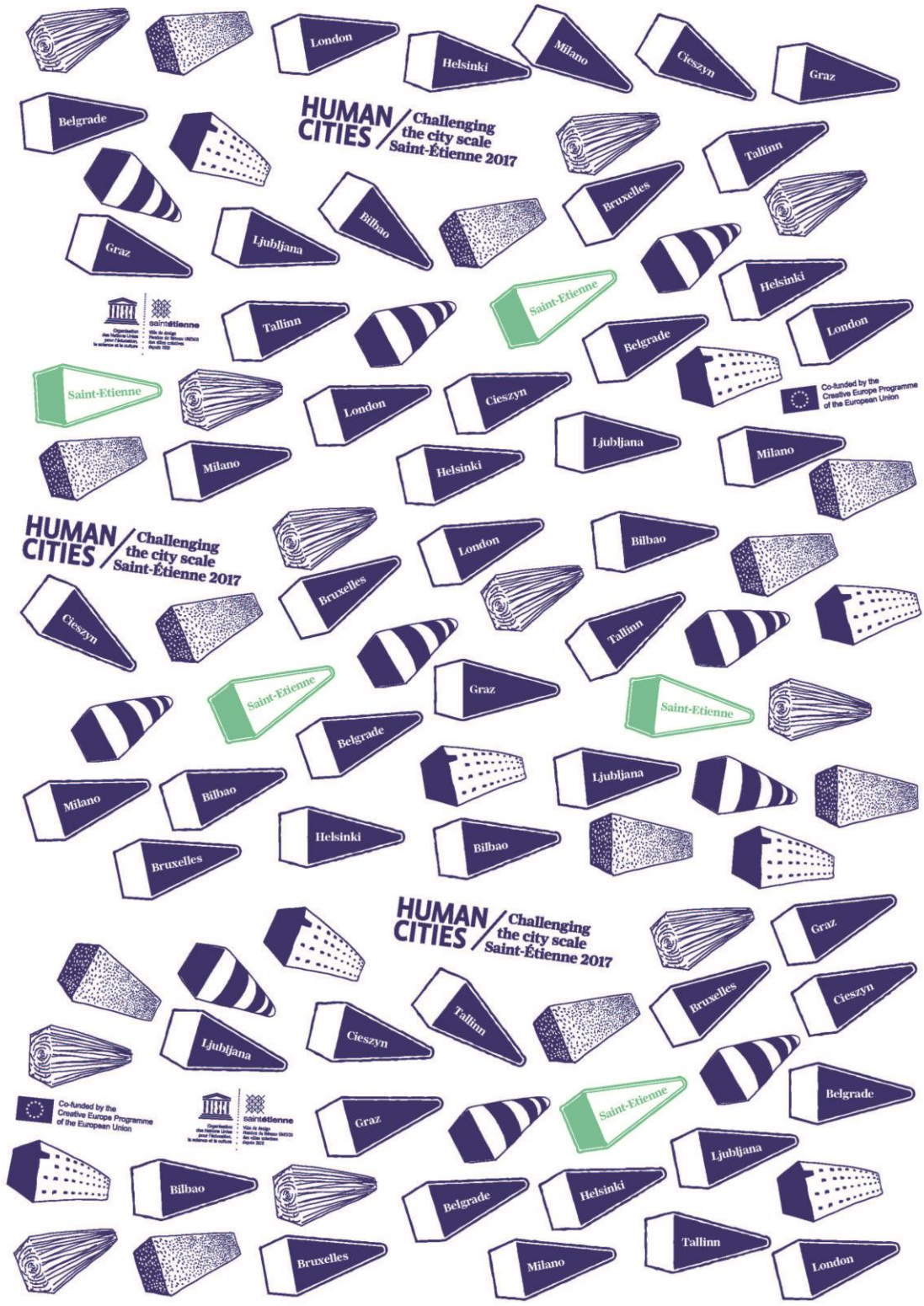


Culture Lab



HUMAN CITIES

Challenging the City Scale 2014-2018

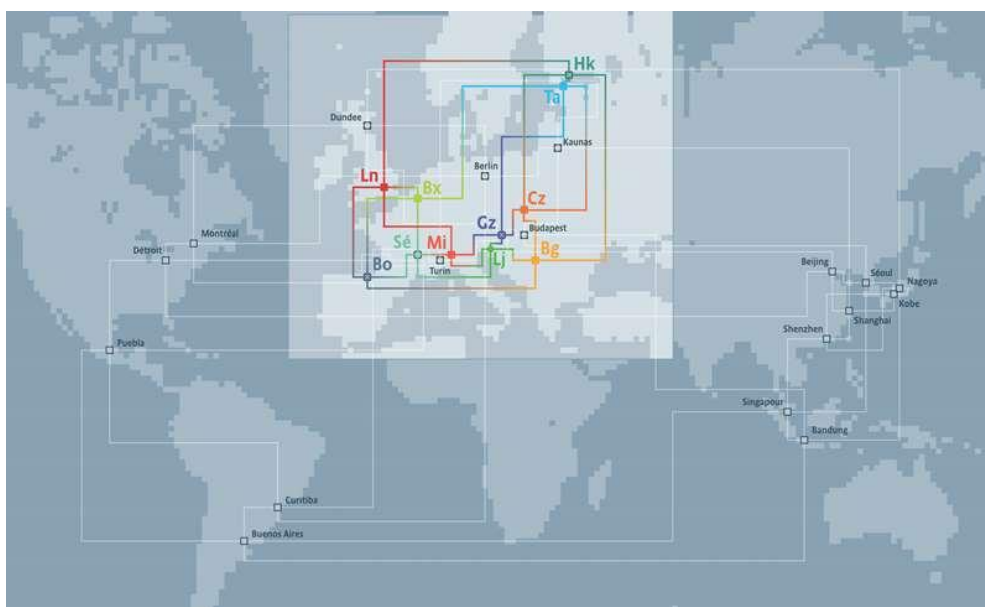


Human Cities_Challenging the city Scale est un projet européen, co-financé par le programme Creative Europe 2014-2018 de l'Union Européenne, qui explore comment les habitants réinventent la ville contemporaine à travers l'expérimentation et la recherche appliquée. L'objectif est d'analyser, tester et mettre en place les processus qui impliquent les habitants dans le questionnement de l'échelle urbaine et la création d'environnements urbains vivants.

Human Cities_Challenging the City Scale is a European project, co-funded by the Creative Europe Programme of The European Union 2014-2018, exploring the way in which the inhabitants reinvent the contemporary city through experimentation and applied research. Our focus is to analyse, test and implement the process of engaging people in challenging the city scales and creating vibrant urban environments.

L'urbanisation généralisée s'accélère alors que le monde vit des mutations spectaculaires, et nous devons nous confronter à ce nouveau paradigme. Le modèle de la ville classique, avec un centre et une périphérie, disparaît au profit d'un monde de réseaux, connexions et multipolarité. Comment générer une ville animée, adaptée à ces nouveaux modes de vie ? Nous pensons que les clés du succès pour les villes résident dans leurs valeurs humaines, la créativité partagée et l'expérimentation par le design.

Cities are growing fast while the world is changing in a spectacular way, and we have to face up to this new paradigm. The model of the traditional city, with a centre and a surrounding area, is disappearing, to be replaced by a world of networks, connections and multipolarity. How can we generate a vibrant city adapted to these new ways of life? We believe that the keys to success for towns and cities are in their human values, shared creativity and design experimentation



Human Cities_Challenging the City Scale est une plateforme multidisciplinaire de 12 partenaires, menée par la Cité du design Saint-Etienne, née d'un concept créé en 2006 par l'association belge Pro Materia.

Human Cities_Challenging the City Scale is a multidisciplinary platform of 12 partners led by Cité du design Saint-Etienne, born from a concept created in 2006 by the Belgian association Pro Materia.



Après 18 mois, le projet a réalisé une forte coopération entre les partenaires et un réseau de professionnels européens partageant les mêmes objectifs et visions. Ils font la promotion de nouvelles pratiques urbaines impliquant les créateurs, habitants et chercheurs, expérimentant les différentes échelles de la ville.

Pour répondre aux défis urbains d'aujourd'hui et les partager avec les communautés créatives, les urbanistes et les activistes, les partenaires du projet produiront :

- Un état de l'art à partir de 85 études de cas
- Des expérimentations dans 10 villes
- Des prototypes testés par le public et les habitants
- 9 expositions dans les principaux événements de design européens
- 2 publications
- 10 workshops
- 10 conférences internationales
- 9 sessions de co-création
- 5 masterclasses
- Un catalogue numérique

Le site web Humancities.eu, la création de communautés HumanCitizens et les liens avec les réseaux internationaux de chercheurs, professionnels et villes créatives UNESCO donneront une résonance globale au projet.

Rejoignez les HumanCitizens !

After 18 months, the project has achieved a strong cooperation between the partners and a network of European creative professionals sharing the same objectives and vision. They promote new forms of urban practices involving creators, inhabitants, and researchers, experimenting the various scales of the city.

To answer these challenges and share it with creative communities, urban planners and activists, the partners of the program will produce:

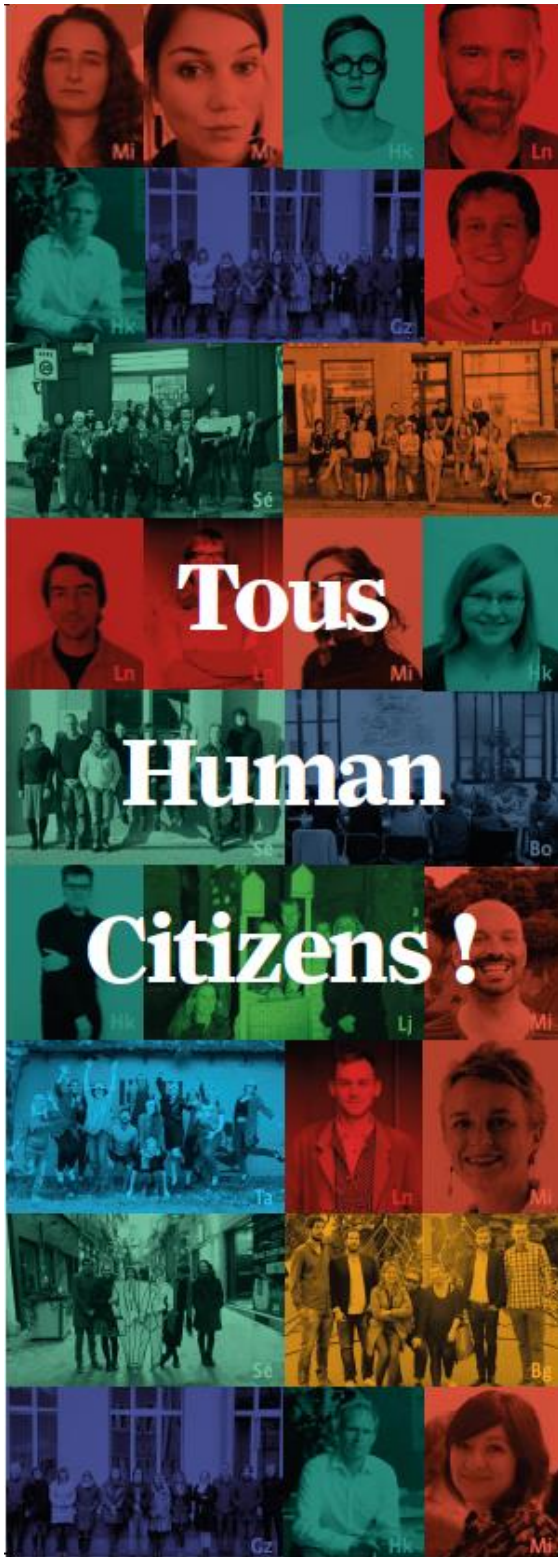
- *A state of the art composed of 85 case studies*
- *Experimentations in 10 cities*
- *Prototypes tested by the public and inhabitants*
- *9 exhibitions in the main European design events*
- *2 publications*
- *10 workshops*
- *10 international conferences*
- *9 co-creations sessions*
- *5 master classes*
- *A digital catalogue*

The Human Cities website, the creation of HumanCitizens community and the links with international networks of researchers, professionals and UNESCO creative cities will give a global audience to the project.

Let's join the HumanCitizens !

www.humancities.eu





Participatory/activist/fun/enthusiasm/
skills/action/learning/motivation

Qui sont les HumanCitizens ?

Méthodes et outils pour les démarches participatives dans les espaces publics – Expérimentations Human Cities

Who are the HumanCitizens ?

Methods and tools for participatory provision of urban public spaces - Human cities experience



Qu'est ce qui incite les citoyens à créer ou à participer à des initiatives ascendantes ? Qui sont les activistes ?

- Groupe d'âge : 26-55 ans
- Ont une famille
- Milieu professionnel : en majorité issus des sciences sociales et humaines
- Revenu : moyen ou sous la moyenne ; ne cherchent pas des bénéfices financiers dans leur engagement civique

Quelles sont leurs motivations ?

- Plaisir de voir aboutir leurs initiatives
- Prendre du plaisir
- Epanouissement personnel
- Développement des compétences
- Connaître les obstacles locaux et techniques

Qu'est-ce qui fait un bon leader ?

- La capacité à motiver les personnes à rejoindre l'action
- Des personnes du secteur créatif

Quels sont les facteurs de succès de ces initiatives ?

- L'enthousiasme des membres, une bonne communication, le travail d'équipe et les effets d'entraînement sur d'autres secteurs et à long terme
- Les ressources humaines sont plus déterminantes que les ressources financières

Quels sont les plus grands défis ?

- Motiver et attirer de nouvelles personnes dans l'action
- Faire face aux obstacles techniques et d'organisation

Quels sont les outils utilisés ?

Formel – informel :

- Réunions publiques, événements en plein air
- Workshops, balades urbaines
- Concours, prototypage

Réel – virtuel :

- Sessions de fabrication, réseaux sociaux
- Cartographie collective, blogs
- Jeu, cartographie numérique

Acteurs – Spectateurs :

- volontariat actif, participation à une dégustation
- organisation de compétitions, performances de rue
- apprendre en faisant, art public

What triggers some citizens to create or to get involved in bottom up initiatives, who are the activist?

- *Age group 26-55*
- *Lead a family life*
- *Great majority with professional background in social fields and humanities*
- *Financial conditions : average or under average, but do not seek financial benefits in their civic endeavours*

What are their motivations?

- *Pleasure of seeing the results of initiatives' actions*
- *Having fun*
- *Personal growth*
- *Improving skills*
- *Getting to know local and technical obstacles*

What makes a good leader?

- *Ability to motivate to join the action*
- *People from creative sectors*

What are the factors for success of an initiative?

- *Enthusiasm of members, good communication, teamwork and spin-off effect for a long term initiative.*
- *Human resources more important than financial sources*

What are the biggest challenges?

- *Motivating and getting new people on board*
- *Facing organisational and technical obstacles*

What are the different tools used?

Formal – Informal :

- *Public hearings ,Local street events,*
- *Workshops, Urban walks,*
- *Competitions, Model making*

Real – Virtual :

- *Hand-on sessions, Social media*
- *Collective mapping, Blogging*
- *Game playing, Digital mapping*

Acting – Attending :

- *Volunteering, Food tasting*
- *Making people compete, Street performances*
- *Learning by doing, Public art*



Quels sont les bénéfices des outils participatifs ?

- bénéfice double pour les citoyens et pour les administrations
- créer des ponts entre tous les acteurs
- contribuer à un débat constructif, réduire les tensions et enrichir le résultat final

What are the benefits of participatory tools?

- *Dual benefit for citizens and equally for administration*
- *Bridge between all the stakeholders*
- *Contribute to a constructive debate, reducing the tensions and fulfilling final result*

Cette enquête a été réalisée pour avoir une meilleure vue de qui sont les citoyens qui s'engagent à participer à la conception des espaces publics. Quelles sont leurs motivations, valeurs et profil social ? Quels outils de participation sont utilisés ? Ces HumanCitizens sont les vrais moteurs des initiatives de terrain. Ils participent à redéfinir des espaces publics de quartier, contribuent à remettre de la vie dans les espaces publics et à réinventer la ville.

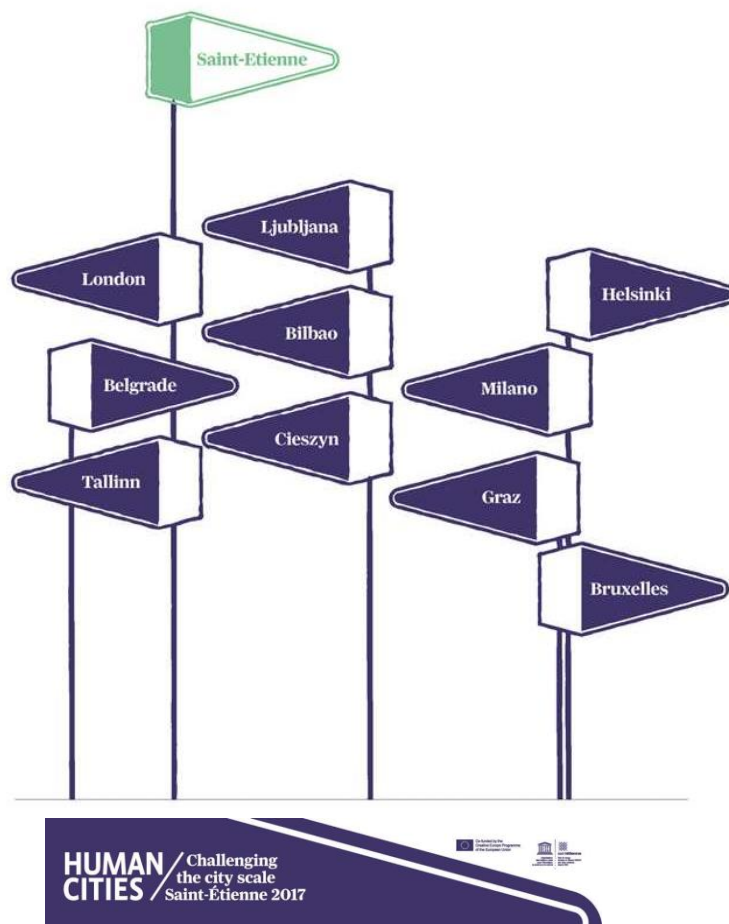
This survey has been made to have a clearer picture of who are the citizens involved in participation to redesign local public space. What are their motivations, values and social backgrounds ? What are the participatory tools used? These HumanCitizens are the true motors of bottom-up initiatives and contribute to bring life back to public space and re- invent the city.

Partners

Enquête réalisée par l'Institut d'Urbanisme de la République de Slovénie (Matej Niksic, Lucile Fauviaux, Nina Gorsic, Biba Tominc) en coopération avec l'Université Dutch Saxion (sous la supervision de Javina Medina) auprès de 34 initiateurs de projets internationaux.

Survey done by the Urban Planning Institute of the Republic of Slovenia (Matej Niksic, Lucile Fauviaux, Nina Gorsic, Biba Tominc) in cooperation with Dutch Saxion University (under supervision of Javina Medina) on 34 international projects initiators.





Human Cities _Challenging the City Scale/ Saint-Etienne 2017

Après le lancement du projet et un premier workshop en 2015, Human Cities_Challenging the City Scale revient à Saint-Etienne pour la Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2017 pour partager les expériences et les enseignements de ce projet européen avec le public.

Un événement multi-facettes

Les expérimentations des partenaires internationaux et locaux sont présentées dans l'exposition-lab Human Cities à la Cité du design et dans un espace dédié rue de la République. Un parcours urbain relie ces sites et les initiatives menées par des collectifs de Saint-Etienne dans les quartiers Crêt de Roch et Beaubrun. Les porteurs de projets locaux proposeront un programme d'ateliers et d'événements pour les habitants et les visiteurs pendant toute la biennale. Les partenaires européens du projet participeront à un programme de workshop, conférence et rencontres avec des designers et des acteurs publics le 13 et 14 mars 2017.

Biennale Internationale Design Saint-Etienne 9 mars – 9 avril 2017

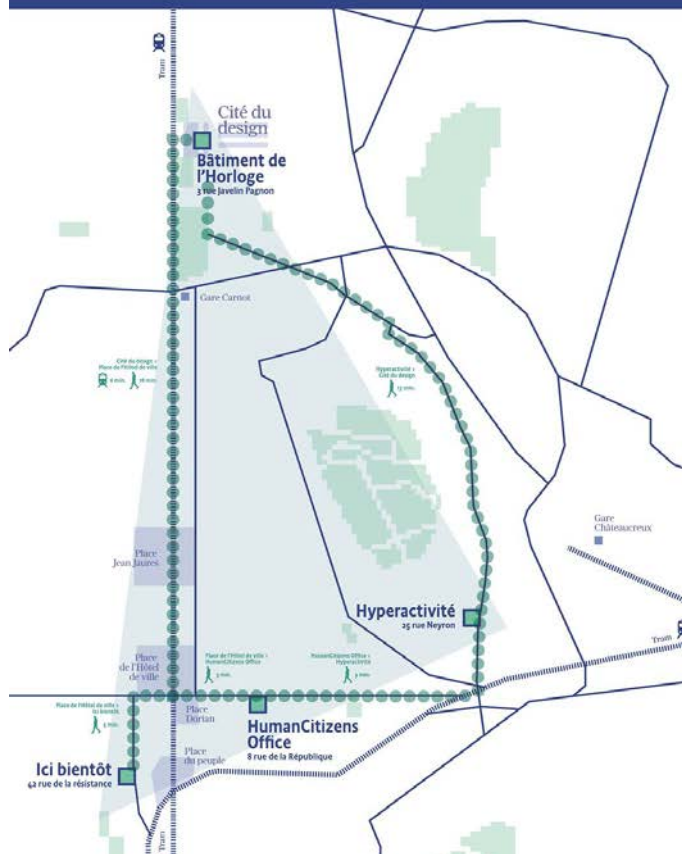
After the launch of the project and a first workshop in 2015, Human Cities_Challenging the City Scale comes back in Saint-Etienne for the Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2017, to share with the audience the experiences and findings of this European Project.

A multi-dimensional event

The experimentations developed by international and local partners are presented in the exhibition-lab Human Cities on the Manufacture site and in a dedicated space 8 rue de la République, a street chosen for a special operation on vacant shops in Saint-Etienne center. An urban circuit links these sites and the initiatives led by Saint-Etienne multidisciplinary groups in the Crêt de Roch and Beaubrun neighbourhoods. The local project leaders will propose a programme of workshops and events during the whole time of the Biennial with the residents and visitors. The European partners will participate in a 2 days program of workshop, conference and meeting, together with the Saint-Etienne designers and public stakeholders on 13th and 14th March 2017.



**Rendez-vous
pendant la Biennale
Internationale Design
Saint-Étienne 2017
sur le parcours
Human Cities !**



EXPO-LAB

Lieux :

- Cité du design – Expo 10
- HumanCitizens Office - 8 rue de la République
Tous les jours, 11h-19h
- Ici-Bientôt - 40 rue de la Résistance – rue de la Ville
- Hypermatière - 47 rue Neyron

Commissariat : Cité du design – Pôles Relations internationales et Design Management pour les collectivités locales

Scénographie : Jean-Sébastien Poncet et .CORP

EXHIBITION-LAB

Locations :

- Cité du design – Expo 10
- HumanCitizens Office - 8 rue de la République
Everyday, 11am-7pm
- Ici-Bientôt - 40 rue de la Résistance – rue de la Ville
- Hypermatière - 47 rue Neyron

Curatorship: Cité du design – International Affairs department and Design Management for local authorities department

Exhibition design : Jean-Sébastien Poncet and .CORP



PROGRAMME

09.03 2017 _ ouverture des expositions
Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2017
Cité du design Expo 10
HumanCitizens Office – 8 rue de la République

13.03.2017

09.30 – 16.00 : WORKSHOP HUMAN CITIES_CHALLENGING THE CITY SCALE

Une balade urbaine pour découvrir les différentes expérimentations Human Cities menées sur le territoire, de rencontrer les acteurs locaux, et de tester les activités mises en place par les collectifs Ici-Bientôt dans le quartier Beaubrun et Hypermatière dans le quartier Crêt de Roch.
Participants : partenaires européens du projet Human Cities, des designers internationaux, et des acteurs locaux (Ville, Métropole, EPASE, commerçants, artistes, designers, associations, habitants).

17.00 – 20.00 : CONFERENCE HUMAN CITIES_CHALLENGING THE CITY SCALE

Cité du design - Auditorium -3 rue Javelin Pagnon

17.00 : Accueil : Josyane Franc et Camille Vilain

Relations internationales Cité du design,
Coordination du projet européen Human Cities_Challenging the City Scale

17.10 : Introduction : Gaël Perdriau,

Maire de Saint-Etienne, Président de Saint-Etienne Métropole et de La Cité du design –ESADSE

17.25 : Le Paradigme de la Ville Augmentée:

Maurizio Carta

Urbaniste et architecte, Président de l'Ecole Polytechnique de l'Université de Palerme, Italie

17.45 : Fancy That : Anya Sirota,

Designer, co-fondatrice de Akoaki design studio, Detroit, Professeur Assistante à l'Université de Michigan

18.05 – 18.30 : Expérimentations Human Cities à Saint-Etienne

Ici-bientôt / Hypermatière / Échelles de regards urbains

18.30 -19.00 : : Expérimentations Human Cities en Europe

Maker Mile– Clear Village, London / La Piana – Politecnico di Milano / Jakomini street – FH Joanneum Graz /School as a Service – Aalto University, Helsinki / Kragujevac Creative Grand Park - Belgrade Design Week/ Bratovševa ploščad - Urban Institute of Republic of Slovenia, Ljubljana

19.00 : Conclusion : Josyane Franc

PROGRAMME

09.03 2017 _ *Opening of the exhibitions*
Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2017
Cité du design Expo 10
HumanCitizens Office – 8 rue de la République

13.03.2017

09.30 – 16.00 : WORKSHOP HUMAN CITIES_CHALLENGING THE CITY SCALE

An urban walk to discover the different Human Cities experiments carried out on the territory, to meet local actors, and to test the activities set up by the collectives Ici-Bientôt and Hypermatière in the Beaubrun and Crêt de Roch neighbourhoods.
Participants: European partners of the Human Cities project, international designers and local actors (City, Metropolis, EPASE, shopkeepers, artists, designers, associations, inhabitants).

17.00 – 20.00 : CONFERENCE HUMAN CITIES_CHALLENGING THE CITY SCALE

Cité du design - Auditorium -3 rue Javelin Pagnon

17.00 : Welcome addresses : Josyane Franc and Camille Vilain

International Affairs Cité du design, Coordination of the European Project Human Cities_Challenging the City Scale

17.10 : Introduction : Gaël Perdriau,

Mayor of Saint-Etienne, President of Saint-Etienne Metropolis and Cité du design- ESADSE

17.25 : The Paradigm of Augmented City :

Maurizio Carta

Urban planner and architect, President of the Polytechnic School of the University of Palermo, Italy

17.45 : Fancy That : Anya Sirota,

Designer, co-founder of Akoaki design studio, Detroit, Assistant Professor at University of Michigan

18.05 – 18.30 : Human Cities experiment labs developed in Saint-Etienne

Ici-bientôt / Hypermatière / Échelles de regards urbains

18.30 -19.00 : : Human Cities experiment labs developed in Europe

Maker Mile– Clear Village, London / La Piana – Politecnico di Milano / Jakomini street – FH Joanneum Graz /School as a Service – Aalto University, Helsinki / Kragujevac Creative Grand Park - Belgrade Design Week/ Bratovševa ploščad - Urban Institute of Republic of Slovenia, Ljubljana

19.00 : Conclusion by Josyane Franc



14.03.2017

**10.00-15.00 : TECHNICAL MEETING HUMAN CITIES
POUR LES PARTENAIRES EUROPEENS**

Habitat Jeunes- Centre International de Séjour
Clairvivre-Wogensky - 14 bis rue de Roubaix

**18.30 -20.00 : OFFICIAL OPENING
HUMANCITIZENS OFFICE**

8 rue de la République

INFORMATION

Biennale Internationale Design Saint-Etienne:

<http://www.biennale-design.com/saint-etienne/2017/en/home/>

Programme Hypermatière:

<https://www.facebook.com/hypermatiere>

Programme Ici-bientôt:

<https://www.facebook.com/icibientotsaintetienne>

Suivez le programme Human Cities :

www.humancities.eu

Et l'exposition sur l'app HumanCities

Google Play & App Store

14.03.2017

**10.00-15.00 : TECHNICAL MEETING HUMAN
CITIES FOR THE EUROPEAN HC PARTNERS**

Habitat Jeunes- Centre International de Séjour
Clairvivre-Wogensky - 14 bis rue de Roubaix

INFORMATION

Biennale Internationale Design Saint-Etienne:

<http://www.biennale-design.com/saint-etienne/2017/en/home/>

Hypermatière events programme :

<https://www.facebook.com/hypermatiere>

Ici-bientôt events programme :

<https://www.facebook.com/icibientotsaintetienne>

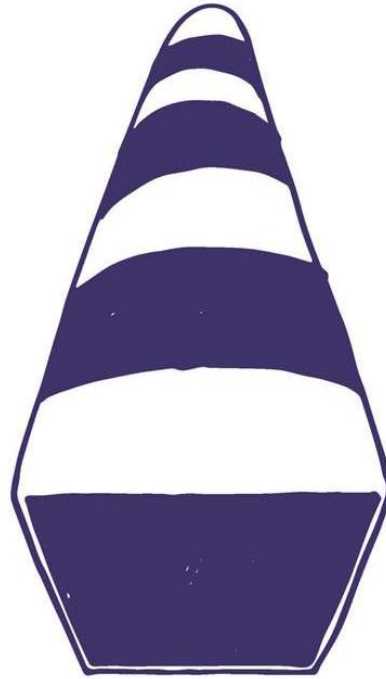
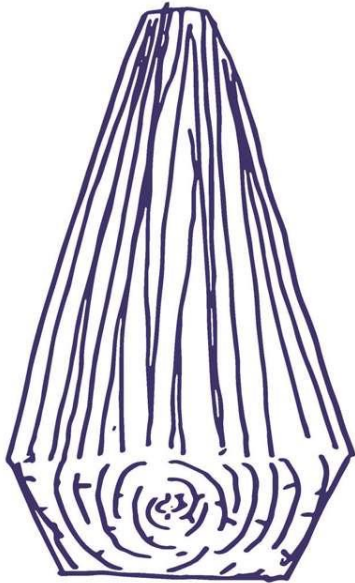
Follow the HumanCities project :

www.humancities.eu

And the Exhibition on HumanCities app

on Google Play and App Store

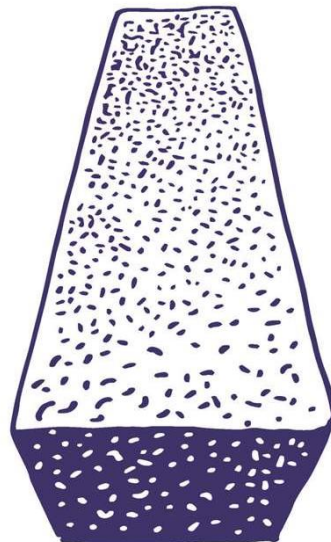
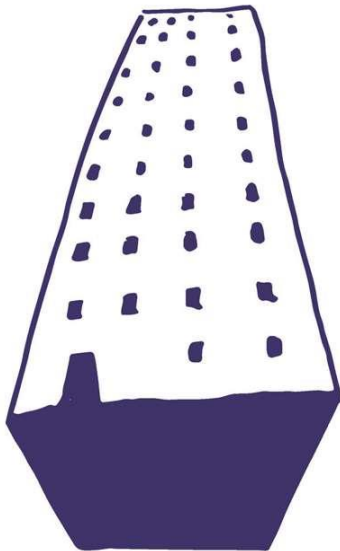




HUMAN CITIES / Challenging
the city scale
Saint-Étienne 2017



EXHIBITION CATALOGUE



HUMAN CITIES / Challenging
the city scale
Saint-Étienne 2017





Activer les rez-de-chaussée pour des rues vivantes

Saint-Etienne - Cité du design

LOCAL PARTNERS

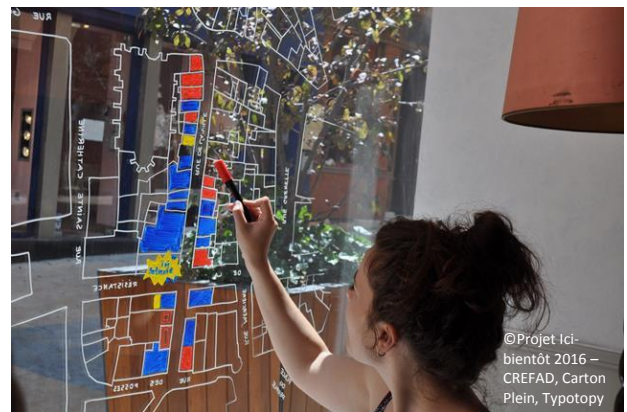
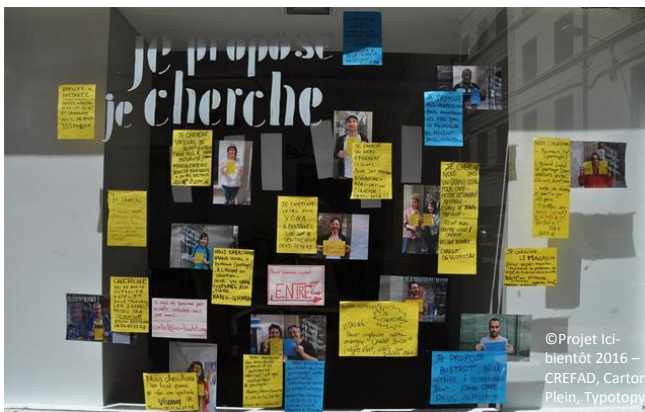
Coordinateurs : CREFAD, Carton Plein & Typotopy
Collectif : le CIDFF, Zoomacom, l'École de l'Oralité, le centre social du Babet, le Collectif X, l'ACARS, Terrain d'entente, la Louce, Le collectif MU, RDD, Yoan Coste, Antony Côtes et le MYNALAB, l'AFEV, Unis-cités, Océvélo, Kaleidos'cop, Open source et Equi-libre.

Ici-Bientôt est multi-facettes : c'est à la fois un lieu, un projet et un collectif. Ici-Bientôt met en synergie les acteurs : porteurs de projets, propriétaires, associations, institutions... pour trouver des solutions à la vacance commerciale et imaginer les modes de vie urbains de demain. Nos actions sont complémentaires : travail sur la mémoire, ouverture d'un lieu ressources, accompagnement de porteurs de projets, transformation des vitrines et des enseignes et investissement des espaces publics.

Ici-Bientôt is multifaceted : it's a place, a project and a group. Ici-Bientôt develops synergy between actors: project leaders, owners, associations, institutions... to find solutions to commercial vacancy and create tomorrow's urban lifestyles. Our actions are complementary: work on remembrance, the opening of a resource center, supporting the project leaders, transformation of the shop windows and signs and investments of public places.

Ici-Bientôt engage une nouvelle dynamique dans le quartier Beaubrun pour lutter contre la multiplication des rez-de-chaussée vacants et redonner un nouveau souffle au quartier en mutation.

Ici-Bientôt initiates a new dynamic in the Beaubrun neighbourhood to fight against the increase of vacant shops and breathe new life into the changing neighbourhood.



1. Protocole « je cherche, je propose », visant à mettre en lien porteurs de projets, propriétaires et personnes intéressées.
Protocol « je cherche, je propose », aiming at creating links between project leaders, owners and interested people.
2. Vitrine état des lieux de la vacance commerciale, actualisée en temps réel.
The current situation of the commercial vacancy on the shop window, updated in real time
3. Entretiens sur terrasse improvisée avec les acteurs du quartier
Interview on a improvised terrace with the actors of the neighborhood

Pushing
the limits at
Jakomini

Repousser
les limites:
reconquérir
Jakomini

Graz - Université
technique
Joanneum

Pendant notre recherche dans le quartier de Jakomini, une question a émergé : comment transformer des espaces caractérisés par le passage que sont les rues, en zones où les gens auraient envie de s'arrêter sans la compulsion de l'achat, mais pour se rencontrer et avoir un moment de détente? Considérant les conditions physiques et réglementaires de la rue, nous avons tenté de sonder les possibilités, parfois repousser les limites, et proposer des prototypes d'aménagement et de services.

During our research in the respective area, the district of Jakomini, a question arose: whether and also how we could transform the given spaces dominated by passages, so-to-speak: streets, into areas where people would like to stay without the compulsion to buy anything, in order to just meet each other or to relax for a while. Considering the physical and legal conditions we tried to sound out possibilities, even to push the limits, and to propose spatial as well as programmatic prototypes.

Comment transformer un espace de transition telle qu'une rue en espace commun, où les personnes aiment s'attarder et se rencontrer, sans être forcées de consommer?

How can we transform a transition space as a street into a common space, where people like to stay and to meet without being forced to consume?



5 DAYS JAKOMINI FINAL EVENT
Participants écoutant les présentations et la première émission radio sur les laboratoires d'expérimentation Human Cities à Graz.

Participants listening to the presentations and the first radio feature on the Human Cities experimentation labs in Graz.



3 MINUTE SERVICE
Les passants sont poussés tout au long de la rue Jakomini pour découvrir les différents services et commerces de la rue.

Passers-by are pushed through Jakomini Street in order to discover the shops of the street.



LOCAL PARTNERS

Pia Paiarl, former coordinator of the pilot project Jakomini, staff member of the office of councillor Rüschi, Department of Economy and Tourism of the City of Graz

Andreas Morianz, Deputy Head of Department in the Department of Economy and Tourism of the City of Graz

Daniela Jakob, „DJAKOB“, photo/graphics design

Raimund Gamerith, «Atelier Gamerith Licht und Möbel»

Karl-Heinz Posch, Executive Manager of the research association Mobility

Andreas Bretter, activist, student of architecture, carpenter,

Erika Thümmel, chairwoman of the association Jakominiviertel, Radio Helsinki

Janine Hugsam und Patricia Wess, coordinators of the association Jakominiviertel and of the Coworking Space

«Fuffzk», Rainer Edler und Gernot Pichler, «brauchst», architects and carpenters of the co-working space « Fuffzg»,

Doris Pucher, City Management Graz

Michael Wrentschur, «interact», sociologist at the University of Graz, Klaus Strobl, deputy district chair

Students of Information Design and Exhibition Design, FH

Joanneum Graz.... and numerous businesspeople

Pushing
the limits at
Jakomini

GOALS & BENEFICIARIES

Notre but initial:

Echanger, dans un réseau international, interculturel et interdisciplinaire, des informations à propos des phénomènes urbains (la vacance, le démantèlement des espaces publics, etc) que l'on peut observer dans de nombreuses villes européennes.

Les bénéfices obtenus à ce jour:

- Echange de connaissances entre citoyens, experts en divers secteurs du design, ainsi que spécialistes du travail en communauté.
- Renouveau de la participation aux activités par les résidents reconnectés.
- Propositions d'activités créatives régulières: festivals de rue, émissions radio sur le quartier, quiz sur le quartier, 3-minutes-service performances, aménagement des espaces publics par les habitants.

Nos attentes d'ici la fin du projet et après:

Notre but est non seulement d'agir localement, en devenant un laboratoire structuré et reconnu, support pour les activités communautaires dans le quartier de Jakomini, mais aussi de créer un système autonome, indépendant de ses initiateurs.

Pour le moment, des recherches et activités plus approfondies sont en cours:

- Développement de mesures au sujet des constructions urbaines et de la gestion du trafic
- Projet "300.000 Benches for Graz", un projet dans la continuité de "Seating Area", dans lequel des bancs sont donnés aux habitants, qui en retour les installent dans les espaces publics afin qu'ils soient utilisés par tous.

Our initial goal :

Exchanging information in an international, intercultural and interdisciplinary network on the topic of urban phenomena (vacancies, dismantling of public spaces, and the like) which can be observed in many European cities.

The benefits obtained so far :

- Exchange of knowledge between citizens, experts of various design branches as well as specialists in community work.
- Renewal of participation in activities by re-connected residents.
- Wishes and proposals of regular creative activities : street festivals ; Radio broadcast about the district ; district Quiz ; 3-minute-service performances ; Furnishing of public spaces by the residents

Our expectations by the end of the project and afterwards:

Our aim is to not only act locally by becoming a structured, recognized and supporting lab for the community activities in the Jakomini quarter, but also to create a self-sustaining system independent from its initiators.

At the moment further investigations and activities are ongoing:

- Development of measures regarding urban construction and traffic management
- Project "300.000 Benches for Graz", a follow-up project of "Seating Area", in which benches are given to the residents, who again put them up in public spaces for everyone to use.



Urban
interventions in
Gleboka
Street
/Interventions
urbaines
dans la rue
GłębokaCieszyn - Zamek
Cieszyn

Głęboka est la rue principale de Cieszyn, avec ses bâtiments historiques, petites boutiques et cafés. Toutefois, il n'y a aucun endroit où les passants pourraient s'arrêter un moment et s'asseoir confortablement le long de la rue. C'était le défi adressé aux participants de l'annuelle "Summer School of Design", sur les interventions urbaines. Parmi les propositions, des sièges géométriques faisant référence à la période d'avant garde polonaise, ont retenu notre attention.

Interventions urbaines était le thème de la "Summer School of Design" 2016, proposant une série de workshops à de jeunes designers, étudiants, artistes, architectes, et activistes urbains.

© Rafał
Solinski

Głęboka is the main street of Cieszyn, full of historical buildings, little shops and cafes. Along the street there is no place where the passers-by could stop for a moment and sit comfortably. That was the challenge addressed to the participants of the annual "Summer School of Design", on "Urban interventions". Among the proposals, we pay attention to geometrical seats referring to the period of Polish avant-garde.

"Urban interventions" was the theme of the "Summer School of Design" 2016. It proposed workshops organised by Zamek Cieszyn for young designers, students, artists, architects, and urban activists.

« Interventions urbaines » workshop pendant la Summer School of Design. Conférence sur l'histoire de la rue et ses conditions architecturales.
"Urban interventions" workshop during Summer School of Design. The lecture about the history of the street and architectural conditions.

Installations – sièges dans la rue Gleboka à Cieszyn, inspirés du projet "Z Ponad", volume illustré par Władysław Strzemiński.
Installations – seats on the Głęboka Street in Cieszyn inspired by the project of the "Z ponad", volume designed by Władysław Strzemiński.

© Joanna
Borońska,
Jadwiga
Lemańska,
Arnold
Korta

LOCAL PARTNERS

1. Stanislaw Brzozowski Association
2. Fix Your City Association
3. Zamek Cieszyn
4. Creative professionals: Justyna Kucharczyk and Tomasz Bierkowski, designers ; Olaf Cirut artist working in public space; Weronika Kiersztein, architect; Joanna Wowrzeczka, sociologist of art and urban activist; Designers - authors of the geometrical concept on Głęboka Street.: Joanna Borońska; Arnold Kotra ; Jadwiga Lemańska

Urban
interventions in
Gleboka
Street

GOALS & BENEFICIES

Le projet consiste en une installation artistique faisant référence à la couverture, dessinée par Władysław Strzemiński, d'un recueil de poèmes de Julian Przyboś, "Z PONAD", représentatif de l'avant-garde polonaise artistique et littéraire. Des lettres aux formes géométriques placées le long des murs dans l'hypercentre de la rue Głęboka forment un système de mobilier urbain qui invite les passants à interagir.

Le but de ce projet était de montrer que n'importe quel changement dans l'espace public élaboré par des artistes, architectes et designers, est le processus à suivre. Celui-ci doit impliquer tous les acteurs locaux (autorités, habitants, activistes).

Quelques valeurs ajoutées du projet:

- Le contraste avec le tissu urbain existant
- La référence à la période d'avant-garde
- L'élément de surprise
- La création d'un point de rencontre attractif et d'un lieu de repos pour les habitants et les visiteurs.
- La revitalisation esthétique de la rue, soulignant son rythme et sa verticalité.

Le projet sera mis en œuvre en 2017. Il sera testé par les autorités, citoyens, touristes et visiteurs avec la participation de partenaires locaux.

The art installation refers to the cover of the collection of poems by Julian Przyboś "Z PONAD", designed by Władysław Strzemiński, representatives of the Polish avant-garde in art and literature. Geometrical forms of letters placed along the low walls in the very heart of Głęboka Street form a system of urban furniture inviting to interact. The aim of this project was to show that any changes in the public space elaborated by artists, architects and designers are the process. It must involve all local actors (authorities, residents, activists). An additional values of the project are:

- *contrast with the existing urban tissue,*
- *a reference to the avant-garde period,*
- *element of surprise,*
- *creating an attractive meeting point and resting place for residents and visitors,*
- *aesthetic revitalization of the street, underline the rhythm and verticality of the street,*

The project will be implemented in 2017. It will be tested with the authorities, citizens, tourists and visitors with the involvement of local partners.



LE JARDIN

Demo
Graz Ya !

DEMO GRAZ YA !

Graz -
Iconoclasistas ;
medien kunst
labor – Selected
by FH Joanneum

Visualisation/collective
knowledge/recreation/equality/opinion/common
language

LOCAL PARTNERS

Reni Hofmüller, Austrian artist, director of esc medien
kunst labor, Graz.
Julia Risler, sociologist and artist from Argentina,
member of iconoclasistas.
Pablo Ares, graphic designer and artist from Argentina,
member of iconoclasistas
IEFS (Ursula Kiesling & Maki Stolberg) (A),
OpenStreetMap Graz (A), Elli Scambor (A) & Sandra
Ziagis (A).

La cartographie collective est un système ouvert. Utiliser des icônes pour créer une carte signifie que l'on peut communiquer sans parler la même langue. En utilisant des pictogrammes comme design de communication, l'examen des thèmes abordés devient simple et ludique, et en même temps, les notions et symboles manquants peuvent facilement être ajoutés. L'opinion de chacun est demandée et évaluée de manière égale. Tous les participants sont experts.

Collective mapping is an open system. Using icons to create a map means that the communication works without a shared spoken language. By using pictograms as an excellent communication design, the examination of the topics becomes simple and playful and at the same time missing notions and symbols can easily be added. Everybody's opinion is asked and equally evaluated. All participants are experts.

La cartographie collective, un outil amusant et créatif qui facilite la construction d'une histoire collective, mise en application dans un jardin partagé de Graz.

Collective mapping, a fun and creative tool that facilitates the construction of a collective story applied in a community garden of Graz.



Cartographie collective, iconoclasistas, jardin collectif Niesenberger, Pablo Ares, 2012
Collective mapping, iconoclasistas, community garden Niesenberger, Pablo Ares, 2012

GOALS & BENEFITS

Un excellent design de communication est la clé du succès de la cartographie collective. Plus les icônes sont lisibles, mieux elles peuvent être comprises et exécutées. Les installations temporaires ont été montées à plusieurs endroits dans le centre de Graz.

An excellent communication design is a key of success of the collective mapping tool. The more readable the icons are the better they can be understood and executed.

The temporary installations were set up at several places in the centre of Graz.



Coltivando, the convi- vial garden

Coltivando, le jardin convivial

Milan - Politecnico
di Milano – School
of Design

Coltivando est un projet conçu par l'Ecole de Design sur le Campus Bovisa, permettant à la communauté locale de découvrir un espace public caché. Ce projet a transformé une "île pour étudiants", sur le site d'une ancienne usine, en un espace ouvert qui connecte les résidents avec les membres de l'université. Les étudiants et chercheurs en design d'espace et de service ont mené des sessions de co-design avec les habitants afin de construire et d'entretenir un jardin potager durable dans les espaces verts du campus.

Coltivando, le jardin convivial du campus du Politecnico de Milan, est un endroit où les gens se rencontrent, expérimentent, cultivent, et partagent compétences et idées, en utilisant l'apport du design.

Coltivando is a design experiment conceived by the School of Design on its Bovisa Campus, allowing the local community to discover a hidden public place. It transformed an "island for students" situated on a former factory into an open place connecting residents and University users. Spatial and Service Design students and researchers led co-design sessions with inhabitants to build and maintain a sustainable edible garden in the green areas of the campus.

Coltivando, the convivial garden at Politecnico di Milano Campus is a place where people meet, experiment, cultivate crops, and share their skills and ideas, using the inputs of design methods.



Coltivando: Le jardin convivial au Politecnico de Milan.
Activité de co-design.
*Coltivando. The convivial garden at Politecnico di Milano.
Co-design activities.*



Coltivando,
the convi-
vial garden

Les parcelles conçues en 2011 sont toujours cultivées par un groupe hétérogène de jardiniers, étudiants, résidents, etc.

The parcels designed in 2011 are still cultivated by an heterogeneous group of gardeners, students, residents, etc.

GOALS & BENEFITS

L'utilisation d'un jardin convivial comme outil de réunification a un fort potentiel dans la formation d'une communauté : le fait de construire, de cultiver et prendre soin des plantes, de récolter la nourriture produite collectivement, contribue à renforcer les liens dans la communauté, et donne l'opportunité aux individus de devenir autonomes dans la production de fruits et légumes. Le groupe de personnes qui fréquente le jardin est très hétérogène en termes de milieux socio-professionnels et d'expérience personnelle, mais cela ne les a pas empêché de créer un organisme dynamique, capable de générer de nouvelles motivations et un fort échange de connaissances. Le jardin, construit en 2011, fonctionne toujours aujourd'hui. Il a ajouté une valeur sociale et environnementale au campus et à la communauté locale. De l'expérience de Coltivando est né un autre projet de recherche, campUS. L'objectif est d'étendre l'expérience et les compétences de Coltivando à d'autres espaces verts de la ville.

The use of a convivial garden as a tool for reunification has great potential in the formation of a community: the act of building, cultivating and taking care of the plants, and harvesting the food produced collectively contributes to strengthen ties within the community, and in the same time it gives the opportunity for individuals to become self-sufficient in the production of fruits and vegetables. The group of people who frequent the garden is very heterogeneous in terms of social and professional backgrounds and personal experience, but this has not prevented them from creating a dynamic organism capable of creating new incentives and an intense exchange of knowledge. The garden, built in 2011 is still functioning. It added social and environmental value to the campus and the local community. From the experience of Coltivando was born another research project, campUS. The objective is to spread the experience and competences of Coltivando in other green areas of the town.





Jardin sans frontières

Cieszyn - Zamek
Cieszyn (design
centre)

LOCAL PARTNERS

Laja Foundation
Gallery Szara
Social cooperative Ofka
Transgraniczne Centrum Wolontariatu
Zamek Cieszyn (design centre)
Pracownia K (Cracow)

Cieszyn est une ville qui compte 35 000 citoyens du côté polonais et 30 000 du côté tchèque de la frontière. Le jardin partagé est situé sur un parking, dans le centre-ville. Il s'agit de créer une zone de détente mais aussi de fournir un espace de travail, location de vélos, sanitaires, eau potable, barbecues, cafétéria et aire de jeux. Des ateliers basés sur les besoins des participants ont été organisés avec des designers, des architectes et des jardiniers, pour concevoir ce projet complexe.

Cieszyn is a town that counts 35 thousand citizens on Polish side and 30 thousand on the Czech side of the border. The community garden is located in a parking place in the centre of the town. The aim of this space is to create a relax zone but also provide space to work, toilets, bicycle rental, drinking water, grill spot, cafeteria and playground for children. Workshops with designers, architects, gardeners based on the needs of the participants were organized to design this complex project.

Le jardin sans frontières est un jardin partagé, fait par les habitants et pour les habitants, dans le but de créer une oasis verte, fraîche et comestible dans la jungle de béton qu'est la ville.

Garden without borders is a community garden made by people for people to create a green, fresh, juicy and edible oasis inside a concrete jungle of the city.



Jardin urbain en service
Urban garden in use

© Šimon
Horák,
Svátek cafe



Mise en germination des plants
Growing from seeds

© Justyna
Świerczek,
Parostatek

GOALS & BENEFITS

Créer un point d'attraction touristique.
Opportunité pour tous les participants de partager leurs passions.
Tout le monde peut s'impliquer et tout le monde peut bénéficier du projet en prenant des légumes, des fruits et des plantes aromatiques.
Les bénéficiaires du projet sont les citoyens de Cieszyn et de Český Těšín, comme ces deux villes sont les villes frontalières entre la Pologne et la République tchèque.

*Create a tourist attraction spot.
Opportunity for all participating sides to share their passions.
Everyone get involved and everyone can benefit by taking grown vegetables, fruits and herbs.
Beneficiaries of the project are all citizens of Cieszyn and Český Těšín as these two towns are the border towns of Poland and Czech Republic*



LA PLACE PUBLIQUE

Public space/greenery/partnership/participatory/
foundations/children/urbanism 2.0

Creative
Playground
Kale-
megdan
Park

Terrain de jeu créatif Kalemegdan Park

Belgrade - Association
Belgrade Design Week

LOCAL PARTNERS

Belgrade Design Week,
The City of Belgrade
NIS corporation
The Embassy of Finland in Serbia
Finnish company "Lappset"
Nina Radosavljevic, architect

En 2014, Belgrade Design Week a mis en oeuvre la création d'un terrain de jeu dans le parc historique de Kalemegdan à Belgrade. Utilisant la méthodologie de Jan Gehl et le IDEO Human-Centered Design TOOLKIT pour la participation active des citoyens, le projet a pu connecter les usagers avec des donateurs, des créatifs et des décideurs. Le terrain de jeu a ouvert en mai 2015 en présence des partenaires publics et privés de Serbie et de la région, afin de soutenir la poursuite de ce type d'initiatives.

In 2014, Belgrade Design Week implemented the regeneration of Kalemegdan playground in an historic park of Belgrade. Using the methodology of Jan Gehl and the IDEO Human-Centered Design TOOLKIT for successful participation of citizens, the project connected citizens and users with project donors, creative people and executors. The creative playground opened in May 2015 in the presence of all public and private partners in Serbia and the region to support the continuation of the initiative.

Le terrain de jeu du parc Kalemegdan à Belgrade est un lieu nouveau et inspirant, où les enfants peuvent jouer en toute sécurité, grâce à un partenariat créatif public/privé réussi.

The creative playground of the Kalemegdan park in Belgrade produced a new, inspiring and safe place for children to play, thanks to a successful creative public-private partnership.



Deuxième aire de jeux créative dans le parc Kalemegdan à Belgrade. Réalisés avec le soutien de la ville de Belgrade, la société NIS, l'ambassade de Finlande et l'entreprise finlandaise «Lappset». *Second creative playground in Belgrade's Kalemegdan park. Created with the support of the City of Belgrade, the NIS corporation, the Embassy of Finland and the Finnish company "Lappset".*



Première aire de jeux créative dans le parc Kalemegdan à Belgrade *First creative playground in Belgrade's Kalemegdan park*



GOALS & BENEFITS

Belgrade Design week a rejoint le projet Human Cities dans le but de renforcer sa capacité à gérer, en tant qu'initiative citoyenne indépendante, des projets de partenariat public-privé de haute qualité.

L'aire de jeu créative dans le parc le plus important et fréquenté de Belgrade, le parc Kalemegdan, aussi monument historique, est un exemple réussi de coopération et participation de citoyens dans le processus de régénération urbaine.

Le succès et la couverture médiatique du terrain de jeu de Kalemegdan ont suscité l'intérêt de la Fondation "Dragica Nikolić", qui a contacté BDW pour rénover des espaces publics dans la ville serbe de Kragujevac.

Nous espérons que ces nouveaux cas de partenariats public-privé en Serbie inspireront et encourageront d'autres entreprises et institutions à faire partie de notre projet, avec leurs propres propositions, initiatives et dons, et que notre rêve de «100 aires de jeux creatives BDW pour les enfants de Serbie" deviendra réalité dans beaucoup d'autres endroits à travers le pays.

Belgrade Design week joined the Human Cities project with the goal of building the capacity to manage, as an independent citizens' initiative, the project of public-private partnership on a satisfactory high level.

The creative playground in Kalemegdan Park, the most important and frequented park and historic monument in the centre of Belgrade was a succesful example of cooperation and participation of citizens in the process of urban regeneration

The success and media coverage of Kalemegdan playground created the interest of the "Dragica Nikolić" Foundation, which contacted BDW with a commission to renovate public spaces in the central Serbian city of Kragujevac.

We hope that these new cases of public / private partnership in Serbia, will inspire and encourage other companies and institutions, to become part of our project with own proposals, initiatives and donations, and that our dream of "100 CREATIVE BDW PLAYGROUNDS FOR CHILDREN OF SERBIA" will become reality in many other places throughout Serbia.



Experiments in La Piana

Expérimentations à La Piana

Milan - Politecnico di
Milano - Design
Department

Le Département de Design du Politecnico de Milan a dirigé plusieurs laboratoires d'expérimentation avec les étudiants sur la zone extérieure du théâtre "Atir Ringhiera" appelée "La Piana". Le but est de donner de nouvelles perspectives à l'utilisation de cet espace public, grâce aux méthodes de design thinking et à des actions de co-création. Le théâtre joue le rôle de catalyseur dans le processus de création d'un incubateur social et culturel dans ce contexte urbain.

The Design Department of Politecnico di Milano led several experiment labs with its students in the outdoor area of the theatre "Atir Ringhiera" known as "La Piana". The aim is to give new perspective to the use of this public space, using design thinking methods and co-design action. The theatre acts as catalyst in the process of creating a social and cultural incubator within this urban context.

Le Politecnico de Milan a mené des actions de co-création sur l'usage de l'espace public "La Piana" en collaboration avec le théâtre Ringhiera, pour créer un incubateur d'expériences sociales.

The Politecnico di Milano led co-design actions for the uses of public space "la Piana" in collaboration with Ringhiera Theatre, to create an incubator of social experiments.



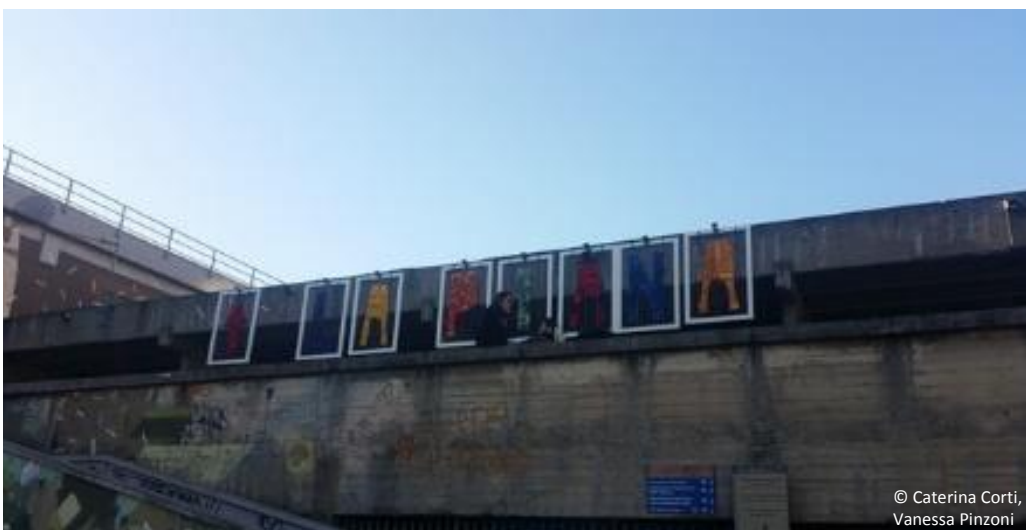
© Martina Mazzarello



© Martina Mazzarello

02 Juin 2016 : La place La Piana pendant le laboratoire d'expérimentation

June 2nd 2016: La Piana square during the experimentation lab



© Caterina Corti, Vanessa Pinzoni

14 Avril 2016 : Une nouvelle enseigne pour la place La Piana

April 14th 2016: A new sign for "La Piana" square

LOCAL PARTNERS

TEAM: Polimi Desis Lab, Design Department, Politecnico di Milano

Annalinda De Rosa, Barbara Di Prete, Davide Fassi, Laura Galluzzo, Martina Mazzarello, Anna Meroni, Daniela Selloni

- ATIR RINGHIERA THEATRE STAFF

Maria Spazzi, Nadia Fulco, Nina Bassoli, Anna Chiara Altieri, Lucia Maroni, Valeria Daniele, Federica Pellati

- MASTERCLASS STUDENTS

Bahar Bakir, Catalina Castellanos, Martina Rando, Patricia Baez, Li Linjie, Chayati Kaushik, Maurizio Diraco, Zhang Yaqi, Zheng Yongchen, Eleonora Bindellini, Ji Hang, Zhou Jungyi, Rajan Rishikes, Chawla Nitisha Basant, Giulia Ponzetta, Sara Poljak, Giuliana Cerceau Marteleto, Sarah Da Silva Almeida, Nikolett Dishkova, Giorgio Milani, Caroline Ploennes, Ilaria Argenziano, Lucia Calliari, Elisabetta Wolleb, Mengtao Wang, Camila Sanchez, Chen Wenhua, Yang Sha, Yu Danli, Marta Pazos, Cristina Gonzalez, Yu Chankming, Zhou Chang, Chen Hanzhang, Camilla Bernardo, Virginia González, Chiara Ferrero, Silvia D'Ambrosio, Anubha Verma, Fu Yanyan, Karen Poonosamy, Du Qian, Luca Bottoni, Elene Santos Zalacain, Sophie Ward, Chen Meng Jie, Wang Yuanyuan, Elena Fichera, Wen Xin, Leanne Lu, Jin Ting, Elena Panarese, Davide Pedone, Arianna Villa, Andrei Vinogradov, Ahmed Hassan, Giorgia Presti, Hu Cheng, Zhang Zhao, Yin Lu, Pu Hui, Andrea Lavin Montella.

- THE DESIGN WEEK EXHIBITION TEAM

Eleonora Bindellini, Claudia Vitali, Jin Ting, Silvia D'Ambrosio, Chiara Ferrero, Caterina Corti, Vanessa Pinzoni, Filippo Coccolo, Matteo Fanti, Ario Mezzolani, Giulia Poletto, Giulia Pozzi

GOALS & BENEFICIARIES

Le département de Design du Politecnico de Milan a conçu un système complexe et général, adapté au contexte. Il a développé une stratégie design sur une séquence d'étapes connectées les unes aux autres, afin de systématiser un projet de recherche-action et de tirer le meilleur de sa complexité.

Le processus d'implication des citoyens dans un contexte donné a été considéré comme une base intéressante pour la mise en place d'un cadre de référence pour l'innovation et d'un incubateur d'expériences sociales, en collaboration avec le programme social du théâtre, créant un lien entre les résultats du laboratoire et l'avenir de l'espace public.

La prise en compte des besoins actuels par la réflexion stratégique a un impact à de multiples niveaux. Les étudiants en design ont enrichi leurs compétences grâce à leur capacité de réflexion et d'analyse des contextes physiques et sociaux.

Experimentations in La Piana

Au cours du processus, l'engagement de la communauté locale s'est caractérisé par la participation de "pratiquants" (dans le recensement de besoins et d'expériences), de "supporters" (dans les activités de co-création), de "participants" (dans les expérimentations), de "lecteurs" (dans la diffusion du projet). En outre, le théâtre joue le rôle de catalyseur dans le processus de rétablissement de l'idée d'un incubateur social et culturel dans le contexte urbain.

Ces expérimentations de design ont permis de tirer des conclusions rapides et continuent à fournir des solutions plus stables et organisées pour le futur.

The Politecnico di Milano Design Department designed a complex and overall framework in the context, developing its design strategy in a sequence of connected steps, in order to systematize and make the most of the complexity of an action-research project.

The process of enhancing citizens' identification in the context has been considered as an interesting basis for setting up a basic framework for innovation and an incubator of social experiments, in collaboration with the Social Programme of the theatre, creating a legacy in between the lab results and the future of the public area.

The impact of addressing contemporary needs with strategic thinking has multiple levels: on the one side the design students – which enriched their skills with the ability to critically reflect and analyse physical and social contexts - and on the other, the engagement of local communities identified implementers (collection of needs and stories), supporters (co-design activities), participants (experimentation labs) and readers (dissemination process) throughout the whole process. Moreover, the theatre acts as catalyst, in the process of restoring the idea of a social and cultural incubator within the urban context.

These temporary design experiments allowed to reach quick conclusions and continue to provide more stable and organized solutions in the next future.



Pool is cool

POOL IS COOL

Bruxelles -
Pool is Cool -
Pro Materia

LOCAL PARTNERS

Collective Disaster, City 3, Oiseaux sans tête, Brussels Participative, Au Bord de l'Eau, Supermouche/vlieg, Port of Brussels, Maître Architecte de Bruxelles/Brusselse Bouwmeester, City minded, Bral, Muntpunt, 4041.

Contrairement à toutes les grandes villes d'Europe, il n'y a pas de piscine en plein air à Bruxelles. Or cela contribue à la qualité de vie en ville, selon POOL IS COOL, qui relève le défi d'y remédier. Au moyen d'actions urbaines à travers Bruxelles, POOL IS COOL diffuse l'idée au public. Par la recherche, le design et le débat, nous étudions les possibilités de nager en plein air à Bruxelles. Afin de montrer le potentiel du projet, des expériences autour de la natation sont réalisées pendant l'été.

POOL IS COOL est une organisation formée par un groupe ouvert de citoyens et de designers, qui militent pour la natation en plein air à Bruxelles au moyen d'interventions urbaines.

In contrast to all major cities in Europe, there is no open air swimming in Brussels. POOL IS COOL takes up the challenge to change this, believing in the contribution of outdoor swimming to a city's living quality. With urban actions throughout Brussels, POOL IS COOL spreads the idea to the public. Through research, design and debate we investigate the possibilities for outdoor swimming. To show its potential in Brussels, swimming experiences are realised during the summer.

POOL IS COOL is an organisation formed by an open group of citizens and strategic designers, striving towards the re-introduction of open air swimming in Brussels through urban interventions.



BADEAU, août 2016

L'eau a été nettoyée naturellement avec un filtre végétal.
The water was cleaned naturally with a plant filter.



Toutes sortes de personnes se sont rassemblées autour de la piscine.
Badeau a été un véritable catalyseur des rencontres sociales.
All kinds of people from all around Brussels came together around the pool.



Let's
challenge
Bratovševa
Ploščad
together

Ensemble, activons Bratovševa Ploščad

Ljubljana - Urban
Planning Institute of
the Republic of
Slovenia

LOCAL PARTNERS

Urban Planning Institute of the Republic of Slovenia
(Matej Nikšič, Biba Tominc, Nina Goršič)
Skupaj na ploščad! /Together on platform! (Damjana
Zaviršek Hudnik, Blaž Jamšek)
Museum of Architecture and Design, Ljubljana (Natalija
Lapajne)
Posavje District office of the City of Ljubljana Ljubljana
(Amir Crnojevič)
local primary school OŠ Danila Kumar (Mojca Mihelič)

L'expérimentation de Ljubljana est axée sur l'îlot de Bratovševa Ploščad et met au défi les habitants d'exprimer leurs idées pour le futur de l'espace public. Des concours photos, des workshops avec des élèves et des événements avec les résidents révèlent la volonté et les compétences des habitants à contribuer activement à l'amélioration spatiale et fonctionnelle d'une esplanade, qui pourrait servir de "salon pour tous" dans le quartier si elle est convenablement aménagée.

Ljubljana experimentation is focused on the Bratovševa Ploščad block and challenges the local inhabitants to express their own ideas for local public space's future. Photography contests, workshops with pupils and public events with locals reveal inhabitants' willingness and skills to actively contribute to spatial and functional improvements of a paved platform which could serve as a neighbourhood's living room for all when appropriately designed and equipped.

Human Cities Ljubljana teste diverses approches pour inviter différents groupes d'utilisateurs locaux à apporter des idées stimulantes pour réactiver les usages de l'esplanade centrale de l'îlot Bratovševa.

Human Cities Ljubljana is testing various approaches to invite local user groups into challenging and actively contributing ideas for a redesign of a central open space of the neighbourhood.



© Blaž Jamšek
/Photoarchive UIRS,
Human Cities, 2015



© Blaž Jamšek
/Photoarchive UIRS,
Human Cities, 2015

En installant les ruches et nids d'oiseaux dans l'espace public du quartier Ruski car, les élèves sont devenus les ambassadeurs des changements positifs dans leur environnement local.

Les élèves de l'école primaire OŠ Danila Kumar ont évalué les espaces ouverts à Bratovševa ploščad et fait la liste de leurs souhaits pour l'avenir.
Pupils from the primary school OŠ Danila Kumar evaluated their open spaces at Bratovševa ploščad and listed their wishes for the future.



Un pique-nique et des ateliers de co-conception ont rassemblé les habitants sur l'esplanade pour reprendre possession de l'espace public.

A picnic and co-design workshops brought the inhabitants together on the esplanade to reclaim the public space.



GOALS & BENEFITS

L'un des objectifs principaux de Human Cities Ljubljana est de tester les outils d'une participation active de la communauté locale dans la restructuration des espaces publics. L'approche participative du design urbain au niveau local est considérée comme la base d'une régénération urbaine réussie dans les quartiers vieillissants de la ville. L'implication des personnes à plus long terme s'avère être un enjeu majeur. Par conséquent, différents outils innovants ont été testés. A ce jour, trois outils se sont révélés remarquablement fructueux: l'analyse participative des environnements locaux à travers un concours photo (Roman photo de notre quartier), l'implication des jeunes (Workshops de recherche avec les élèves) et l'organisation d'événements publics pour rassembler les acteurs autour d'une même table (Promenade de quartier et pique-nique). Les différentes activités devront aboutir à une intervention concrète sur une zone précise de l'esplanade de l'îlot Bratovševa ploščad, afin de montrer ce qu'elle pourrait potentiellement devenir.

Testing the tools of an active participation of local community in redesigning local public spaces is a central goal of Human Cities Ljubljana. Participatory approach to urban design at a local level is seen a ground base for a final success of urban regeneration in the aged up neighbourhoods of the city. Getting people involved in a longer term proves to be a key issue, therefore different innovative tools have been tested. Three tools proved to be outstandingly successful so far: participatory analyses of local environments through photographic contest (i.e. Photostory of our neighbourhood), getting youth involved (i.e. Research workshops with pupils) and organising public events to put local stakeholders around a common table (i.e. Neighbourhood walk and picnic). It is expected that the activities will culminate in a concrete intervention to a selected area of Bratovševa ploščad open space to illustratively showcase its possible alternative futures.



L'ÎLOT



HYPERMATIERE

Saint-Etienne - Cité du design

Hypermatière est un groupe composé de différentes structures et personnes du quartier du Crêt-de-Roch. A travers des projets artistiques collaboratifs et des services solidaires autour de l'îlot Neyron, il permet aux habitants d'être des acteurs créatifs des mutations du quartier plutôt que des spectateurs inquiets. Le projet Hypermatière permet de mettre en évidence un « espace en mouvement » à l'échelle d'un quartier, en montrant le processus et la pertinence de ces pratiques contributives.

Hypermatière propose des interventions mobiles, évolutives, réversibles et recyclables pour expérimenter les différentes temporalités liées aux usages qui accompagnent l'aménagement d'un quartier en mutation.

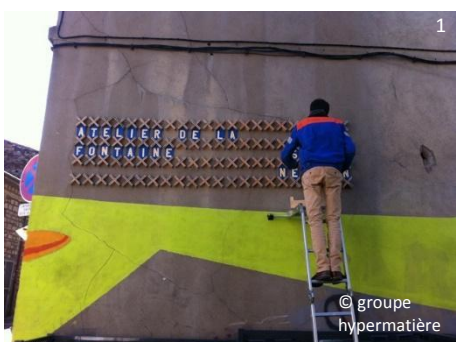
Collaborative/creative/transformations/workshop/
service/solidarity/action

LOCAL PARTNERS

Amicale laïque du Crêt de roch = Education Populaire
Association de valorisation de déchets = Bricolage & Ateliers de sensibilisation
Captain Ludd = Menuiserie & Concertation
Rues du développement durable = redynamisation de rez de chaussée vacant
Esther Yai Acosta Valois = Mosaïste & artiste
Mathieu Benoit Gonin = Jardinier & Formateur
Magalie Rastello = Designer

Hypermatière is a group made up of different structures and people from the Crêt-de-Roch district. Through collaborative artistic projects and solidarity services on Neyron area, it enables inhabitants to be creative actors of the transformations of their district, whether than worried spectator. The Hypermatière project allows to highlight a "space in movement" on the scale of a neighbourhood, showing the process and the relevance of these contributing practices.

Hypermatière offers mobile, evolutive, reversible and recyclable interventions to experiment the various temporalities linked to the uses that accompany the development of a changing neighbourhood.



© groupe hypermatière



© groupe hypermatière

1. Pose des lettres de la nouvelle enseigne de l'atelier partagé.
Laying of the letters of the new sign of the shared workshop.

2. Atelier jeux vidéo : version atelier public du projet ciné – vitrine, organisé lors du bal populaire du 14 Juillet
Video games workshop : public workshop about shop window-cinema project, organised during the 14th of July



© groupe hypermatière

3. Hyperactivité. Premier temps fort organisé rue Neyron dans le cadre de Human Cities, proposant des ateliers de création et de réparation.
Hyperactivity. First important moment organised on the Neyron Street in the framework of Human Cities, proposing making and repairs workshops



Relaxing
capsule
HÄLO

Capsule relaxante HÄLO

Tallinn - Estonian
Association of
Designers

LOCAL PARTNERS

Kultuurikatel SA

Disainiöö MTÜ

JANKEN Wisespace / JAN&KEN OÜ

Kultuurkapital

healBED

Team:

Jan Graps, Ken Ruut, Elmet Treier, Egle Lillemäe, Merle Randküla, Kirke Tatar, Taavi Tulev, Ivar Vinkel, Priit Aigro, Ilona Gurjanova

La capsule HÄLO est un module intuitif et convivial conçu pour atteindre la tranquillité d'esprit. Sa forme organique se réfère aux lois mathématiques de la nature. L'intérieur connecte les utilisateurs avec les sons du Neugrund, un cratère de météore situé sous la mer d'Estonie. Il a été conçu par un groupe de designers, architectes, informaticiens, psychologues et autres thérapeutes. Les utilisateurs ont testé un prototype lors du festival Disainiöö afin de définir ses différentes propriétés.

Hälo est un module écologique conçu pour apporter le calme aux individus dans le stress de la ville. Il a été créé par une équipe interdisciplinaire avec des usagers, et sera placé dans des lieux très fréquentés.

The HÄLO capsule is an intuitive and user-friendly module for achieving piece of mind. Its organic shape refers to the mathematic laws of nature. The interior attune people with the unique sounds recorded from Neugrund, a meteor crater under the Estonian sea. It has been conceived by a group of designers, architects information technologists, psychologists and other therapy specialists. Users have tested a prototype during the Disainiöö festival to find out different necessities.

Hälo is a user and environment friendly module to provide peace and calm to individuals in the stress of the city. It was conceived by an interdisciplinary team with users and will be placed in crowded areas.



Test de l'ergonomie du couchage de la capsule HÄLO lors du festival de design de Tallinn DISAINIÖÖ en septembre 2016.

Testing the ergonomic lying position of the HÄLO capsule during Tallinn design festival DISAINIÖÖ in September 2016.



Test avec les participants du festival de design de Tallinn, DISAINIÖÖ, en septembre 2016.

Testing with Tallinn design festival DISAINIÖÖ guests in September 2016.

GOALS & BENEFICIARIES

Le but du concept est de changer les comportements, d'accroître le goût du repos, d'améliorer le bien-être mental et physique dans les villes. Il démontre l'importance du design, de l'architecture et de l'aménagement du paysage dans la création d'un environnement physique et sensoriel de haute qualité, tout en impliquant les futurs utilisateurs dans la réalisation du résultat souhaité. L'objet prévu peut également constituer un merveilleux outil de marketing pour l'Estonie puisqu'il fait référence à notre approche pacifique de la vie, qu'il serait intéressant de diffuser dans un monde de plus en plus violent.

L'objectif est également de créer une plate-forme interactive en ligne pour la communauté HÄLO afin de discuter d'un espace urbain moderne et efficace, d'introduire de nouvelles idées et de partager des expériences, de redécouvrir et de revitaliser la vie urbaine tout en impliquant les citoyens.

D'ici 2018, nous prévoyons de mettre en place une capsule technologiquement moderne et respectueuse de l'environnement qui sera placée dans des endroits très fréquentés, où les personnes fatiguées et surmenées peuvent «redémarrer», se détendre et se reposer dans un environnement paisible pendant environ 20-30 minutes.



The aim of the concept is changing behaviours, increasing the appreciation of resting, to improve mental and physical wellbeing in cities. It demonstrates the importance of design, architecture and landscape architecture in creating a high-level physical and sensory environment, while also involving future users in achieving the desired outcome. The planned object may also be a wonderful marketing tool for Estonia and refers to our peace loving approach to life, which is appropriate to promulgate in an increasingly violent world.

The aim is also to create an interactive online platform for the HÄLO community to discuss a modern and effective city space, introduce new ideas and share experiences, rediscover and revitalise city life while also involving the city residents.

By 2018 we plan to implement an environment friendly technologically modern capsule to be placed in crowded areas, where the tired and over-worked can “restart”, relax and rest in a peaceful environment over a period of approximately 20–30 minutes.



LE QUARTIER

Making/creative industries/Fabcity/circular economy/social impact/development

The Maker Mile

The Maker Mile

Londres –
Clear Village

LOCAL PARTNERS

Machines Room, Lime Wharf, SamLabs, Technology Will Save Us, Ackroyd + Associates, Open Desk, London School of Architecture

Our local Human Citizens include: Thomas Ermacora, Frank van Hasselt, Robin Houterman, Gareth Owen Lloyd, Nat Hunter, and the 50+ organisations that make up the Maker Mile network.

La zone Maker Mile regroupe d'anciennes et nouvelles formes d'industries, notamment des imprimeries, des laboratoires de fabrication numérique, des studios d'art et bien plus encore. L'expérience, lancée en septembre 2015 avec le festival Recode the City, réunit ces entrepreneurs afin de stimuler l'interaction et la collaboration et de présenter un argument économique en faveur de ce secteur quand la gentrification est une menace croissante dans le quartier.

The Maker Mile area has a mix of old and new maker-industries, including printmakers, digital fabrication labs, art studios, and many more. The experiment, kicked off in September 2015 with the Recode the City Festival, brings these industries together to stimulate interaction and collaboration and make an economic case for the industries in the context of the rising threat of gentrification in the area.

«The Maker Mile» est une zone d'environ 2 km² au nord-est de Londres. Elle réunit d'anciennes et nouvelles industries dont les makers, bricoleurs nouvelle génération, qui remodelent la carte économique de Londres.

“The Maker Mile” is an area of about a square mile in north-east London. The experiment brings old and new maker industries together under a strong brand name that puts the area on the economic map of London.



En septembre 2015, les partenaires de Human Cities ont expérimenté les (ici scanner et imprimante 3D) de la Machine Room dans le quartier Maker Mile.

In September 2015, Human Cities partners were invited to test the tools (here 3D scanner and printer) of the Machines Room in Maker Mile.



Des étudiants de la London School of Architecture Royal ont fait des recherches sur le Maker Mile pendant un an, et ont étudié les fabricants et créateurs locaux au moyen d'interview, de photo et en modélisant leurs espaces.

Students from the London School of Architecture Royal have been researching the Maker Mile for a year exploring local makers by interviewing, photographing and CAD modelling their spaces.





Le parcours Maker Mile fait partie du London Design Festival, invitant le public à visiter les différentes industries du quartier.

Maker Mile tour is part of the London Design Festival, inviting the public to visit the different maker industries in the area.

GOALS & BENEFITS

Notre objectif initial était d'améliorer notre compréhension des bases de l'urbanisme et d'établir des collaborations avec des organisations partageant les mêmes idées en Europe.

Nous avons énormément profité de l'apprentissage par les pairs à travers le réseau Human Cities, du festival Recode the City pour construire notre profil à Londres et de l'opportunité de lancer Maker Mile en tant qu'expérience Human Cities.

À la fin du projet, nous avons pour but d'établir le Maker Mile comme une initiative durable et continue, et d'être en mesure de lancer des projets internationaux d'urbanisme avec les organisations partenaires de Human Cities.

Our initial goal was to increase our understanding of grass-roots placemaking and build collaborations with like-minded organisations across Europe.

We have benefited tremendously from peer learning through the Human Cities network, from the Recode the City festival to build our profile in London, and from the opportunity of launching the Maker Mile as our Human Cities experiment.

By the end of the project, we aim to establish the Maker Mile as a sustainable ongoing initiative and to be in a position to launch international placemaking projects with Human Cities partner organisations.



LE QUARTIER

Experimentation/shops/urban
regeneration/collective/research-
action/services/event

Le B.E.A.U
(Bureau
Éphémère
d'activation
urbaine)

Le B.E.A.U (Bureau
Éphémère
d'activation
urbaine)

Saint-Etienne -
Cité du Design – Carton Plein

Le B.E.A.U. implanté dans le quartier Jacquard, pendant la Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2015, enquêtait sur les rez-de-chaussée vacants du quartier en rénovation. Mené par un collectif d'associations et de créateurs, ce dispositif proposait des boutiques éphémères pour tester des projets et des événements. Ce projet a permis d'expérimenter des scénarios, d'intégrer les partenaires de Human Cities, et de faire des préconisations d'aménagement.

Le B.E.A.U a expérimenté des formes de programmation pour les rez-de-chaussée et les rues du quartier Jacquard avec les commerçants, habitants, associations et visiteurs de la Biennale 2015.

The B.E.A.U, set up in the Jacquard district during the Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2015, prospected on the vacant premises of this district under renovation. Led by a group of associations and creative people, it offered temporary shops to test activities and events. This project allowed the experimentation of scenarios, the integration of Human Cities partners and the production of urban planning proposals.

The B.E.A.U experimented forms of programming for the vacant shops and the streets of Jacquard district, together with shopkeepers, residents, associations and the Biennale 2015 visitors.



© Etienne Bastin

Workshop Croisements 2015. Elaboration de scénarios pour le Quartier Jacquard par des designers des villes UNESCO de design et partenaires de Human Cities à partir du plan-diagnostic dans le B.E.A.U.

Workshop Crossroads 2015. Designers from UNESCO Creative Cities of Design and Human Cities partners elaborating scenarios for the Jacquard district, using the diagnostic map inside the B.E.A.U.



© Etienne Bastin

A l'intérieur du bureau central du BEAU : un accueil et des outils pour alimenter débats et projets sur le devenir du quartier Jacquard.

Inside the BEAU headquarter: a welcome desk and tools to nourish debates and projects about the Jacquard district future.





Le B.E.A.U
(Bureau
Éphémère
d'activation
urbaine)

Workshop Croisements 2015.

Balade urbaine sensorielle avec les partenaires de Human Cities et designers des villes UNESCO de design pour tracer une carte sensible du quartier Jacquard.

Crossroads 2015 workshop.

Sensorial urban tour with Human Cities partners and UNESCO Creatives Cities of Design designers to draw a sensitive map of the Jacquard district.

LOCAL PARTNERS

Association Carton Plein ; collectif ETC; La Louce Association ; Association les Moyens du Bord; Réan Féline, artiste, Costanza Matteucci, designer
Commerçants et propriétaires de locaux vacants du quartier Jacquard
Partenaires institutionnels : Etablissement Public d'Aménagement de Saint-Etienne ; Cité du design ; Human Cities ; Ville de Saint-Etienne
Porteurs de projets : Les Educations Heureuses - Colibris ; Théâtre Libre ; La sauterelle Arthritique ; Guillaume Peyret, architecte-designer ; Johan Desprès, Atelier d'autoconstruction en terre ; Pierre Guichard ostéopathe ; Pierre Hanau, artiste réalisateur ; Café associatif le Remue-méninges ; Les Archives municipales ; Ville d'Art et Histoire



LE QUARTIER

Culture/Cooperation/Transition/ Micro-urbanism/Sustainability/Training/Strategy/ Prototyping

Haciendo la calle !

Haciendo la calle !

Bilbao - Bilbao-Bizkaia Design & Creativity Council (BEAZ)

LOCAL PARTNERS

BEAZ
Bilbao Ekintza
Group Coordinator of the Barrios Altos
Diputación Foral de Bizkaia
Social initiative cooperative ColaboraBora
University of the Basque Country : Civersity lab and
EHUkultura Direction of Foresight
Association Zaramari
Festival URBANBAT

Haciendo la calle ! est une session de formation pour les agents socio-culturels de Bilbao La Vieja. C'est une occasion de partager des expériences et de travailler sur la conception de stratégies communes, pour l'amélioration de ce quartier de manière plus durable. Cette opération répond aux besoins détectés par le coordinateur de groupe des Barrios Altos, avant le nouveau Plan Communautaire qui orientera les transformations du quartier au cours des 4 prochaines années.

Haciendo la calle ! is a training session for the socio-cultural agents of Bilbao La Vieja. It's an opportunity to share experiences and work on the design of joint strategies that contribute to the improvement of this district in a more sustainable way. A moment to deepen on some of the needs detected by the Group Coordinator of the Barrios Altos before the implementation of the new Community Plan that will mark the transformation guidelines of Bilbao La Vieja during the next 4 years.

Haciendo la Calle développe une ligne stratégique qui orientera les futures interventions urbaines adaptées aux besoins du quartier, et propose de nouvelles formes de participation citoyenne.

Haciendo la Calle articulates a strategic line that guides future urban interventions adapted to the needs of the neighbourhood, and proposes new forms of citizen participation.



Affiche dans le quartier de San Francisco à Bilbao pour annoncer le lancement du Laboratoire Urbain.
Poster placed in the neighbourhood of San Francisco in Bilbao to announce the celebration of the Urban Laboratory.



Proposition de prototype d'intervention urbaine pour améliorer l'espace public.
Proposing prototypes of urban intervention to improve the public space.



© Urbanbat I
www.urbanbat.org

Dynamique de groupe pour développer des prototypes d'intervention urbaine pour améliorer l'espace public.

Group dynamics to develop the prototypes of urban intervention to improve the public space.

Haciendo
la calle !

GOALS & BENEFITS

Qu'apportent les agents sociaux culturels au territoire le plus proche ? Sommes-nous conscients de notre influence (ou de l'absence de celle-ci) dans les stratégies de régénération urbaine et dans la transformation de la ville ? Comment pouvons-nous construire et améliorer l'espace public aujourd'hui ? Les villes et quartiers en transition, le développement urbain durable, les stratégies de transformation urbaine, la gentrification, l'instrumentalisation de la culture sont les enjeux développés par BEAZ et les partenaires de Human Cities. L'objectif de *Haciendo la Calle !* est d'articuler une ligne stratégique qui oriente les interventions futures dans l'espace public pour les adapter aux besoins du quartier et de ses habitants. Le lancement prochain du nouveau plan communautaire qui guidera les politiques publiques pour la transformation du quartier dans les 4 prochaines années, offre le contexte idéal pour engager le public dans l'amélioration du design urbain pour un développement durable. Le plan communautaire lui-même propose de chercher de nouvelles formes de gouvernance et de participation citoyenne.

Les résultats attendus sont :

- L'ouverture d'un espace de collaboration, de formation, d'expérimentation et de développement d'outils de travail pratiques
- La participation des habitants du quartier à ces processus de transformation
- Le renforcement du travail communautaire et des liens entre les différents agents
- La contribution au prochain Plan Communautaire avec des prototypes d'interventions concrètes axées sur l'amélioration de l'espace public.

What do socio-cultural agents bring to the nearest territory? Are we aware of our influence (or lack thereof) in urban regeneration strategies and in the transformation of the city? How can we build and improve public space today?

Cities and neighbourhoods in transition, sustainable urban development, strategies of urban transformation, gentrification, instrumentalization of culture are the issues developed by BEAZ and partners in the Human Cities project

*The goal of *Haciendo la Calle !* is to articulate a strategic line that guides future interventions in the public space to adapt them to the needs of the neighbourhood and its neighbours.*

The imminent new community plan that will order the public policies to guide the transformation of the district during the next 4 years, offers a perfect context for engaging the public in proposals for improvement and urban design in keys of sustainable urban development. The community plan itself proposes the seek of new forms of governance and citizen participation.

The expected results are :

- To open a space for collaboration, training, experimentation and development of practical work tools
- to make the neighbours part of those processes of transformation
- to Interweave the relationships of agents and reinforce community work
- to contribute to the imminent Community Plan with prototypes of concrete interventions focused on improving the public space.





Village
Emmaüs
Lescar Pau
Pau - Cité du
design

Social economy/solidarity/community/
independence/empowerment/welcome/recycling

LOCAL PARTNERS

Lescar-Pau Emmaus Community : Germain Sarhy (founder) ; companions, volunteers and employees.

Le village Emmaüs Lescar près de Pau accueille une communauté de personnes en situation de précarité engagées dans des activités de recyclage, solidarité et agriculture alternative. Des éco-habitats offrent la possibilité de construire sa propre maison. Le village a un statut spécifique : si aucun permis n'a été demandé pour construire les habitats, le village expérimental est reconnu légalement et administrativement. Il est devenu un partenaire économique et social pour les pouvoirs publics.

Lescar-Pau est un village alternatif autonome financièrement, qui accueille des personnes en situation de précarité. Il recrée une communauté de vie et d'habitat basée sur les valeurs de recyclage et de solidarité.

The Lescar-Pau Emmaüs Village near Pau welcomes a community of precarious people involved in upcycling, solidarity activities and alternative farming. Eco-habitat offers them the possibility to build their own house. The Village has a specific status: while no building permit was asked for the houses built with recycled materials, the experimental village is legally and administratively recognized and has become an essential economical and social partner for national authorities.

Lescar-Pau is a self-funded alternative village welcoming people living in precarious situations. It recreated a community and a living environment based on the values of recycling, and solidarity.



1. En 2013, 30 ans après sa création, la communauté Emmaüs est devenue le village communautaire de Lescar-Pau. Il est en train d'intégrer le Plan Local d'urbanisme de Lescar.
In 2013, 30 years after its creation the Emmaus Community became the Lescar-Pau Community Village. It about to be integrated in the Local Urbanism Plan of Lescar.

2. Les compagnons de Lescar-Pau ont un statut particulier de travailleurs et résidents vivant en communauté, reconnu depuis 2009.
Companions of Lescar-pau have got a particular status of workers and residents living in community, legally recognized since 2009.

3. Le village expérimental Lescar-Pau naît du mouvement des communautés Emmaüs, qui accueillent des personnes en condition de précarité.
The experimental village Lescar-Pau was born from the social movement of Emmaüs communities, which welcome people living in precarious conditions





**Banc
d'essai**
Saint-Etienne -
Cité du design

LOCAL PARTNERS

Cité du design Saint-Étienne, ESADSE, Région Rhône
Alpes Auvergne, Ville de Saint-Étienne, Saint-Étienne
métropole, EPASE Etablissement Public d'Aménagement
de Saint-Étienne

Comment habiter la ville ? Comment agrémenter et animer nos places publiques ? C'est là, à l'échelle du piéton, que l'espace public prend vie. C'est là que des pratiques se créent, des usages se précisent : s'asseoir, manger, lire, jouer, travailler, s'informer, téléphoner ou simplement regarder alentours. *Banc d'essai* donne l'occasion aux concepteurs, designers et entreprises de tester, grande nature, leur imagination et leur production d'objets urbains et de les livrer à l'expertise des usagers.

How can we live in the city? How can we brighten up and animate our public places? It is at the level of the pedestrian that public space comes to life. This is where practices are created and uses become clearer : sit, eat, read, play, work, learn, phone or just look around. Banc d'essai gives designers and companies the opportunity to test life-size their imagination and production of urban objects and to deliver them to the expertise of users.

Banc d'Essai propose d'implanter dans l'espace public des prototypes, de les tester auprès du grand public sur différents lieux stratégiques du territoire stéphanois et d'en évaluer les nouveaux usages.

Banc d'Essai offers to set up prototypes in the public space, to test them with the public on various strategic places in the territory of Saint-Etienne and evaluate new uses.



Banc d'essai en ville

Banc d'essai donne l'occasion aux concepteurs de confronter leurs objets urbains à l'espace public et de les livrer à l'expertise des usagers : visiteurs, habitants, commerçants et gestionnaires des services publics.

Le *cube Gigogne* reprend la silhouette archétypale de la maison, dans laquelle il enferme une série de modules déployables. Les commerçants sont invités à disposer la structure sur la place, pour aménager leur étal à leur convenance.

Banc d'essai gives designers the opportunity to expose their urban objects to the public space and to the expertise of the users: visitors, inhabitants, shopkeepers and public services managers.

The cube Gigogne has the archetypal house form, in which it encloses a series of modules that we can deploy. Shopkeepers are invited to place the structure on the square, in order to arrange their stall at their convenience.

SALON 21 S

DESIGNER : MARC AUREL

ENTREPRISE : TOLERIE FOREZIENNE

DESIGNERS : JEROME BALME ET DOROTHEE NOIRBENT

ENTREPRISE : ALSOLU





©Christian Bruchet,
Ville de Saint-Etienne

European Canteen est composé de simples tables modulaires permettant d'aménager de mille manières une cantine publique dans un parc, d'accompagner un *food truck*, ou un évènement de quartier.

European Canteen is made up of modular tables allowing to organize in a thousand ways a public canteen in a park, to accompany a *food truck*, or a neighborhood event.

DESIGNERS : TALKING THINGS

PARTENAIRE : ASBLEQUAMA (BE) ET VILLE DE SAINT-ETIENNE

GOALS & BENEFITS

L'objectif est d'expérimenter des objets urbains (au sens large): service, information et affichage, aménagement temporaire, mobilier urbain, objet connecté, plug-in, intervention et matériaux urbains, design graphique, design sonore, éclairage public, mise en scène urbaine, micro-architecture.

Librement investies par les habitants, les propositions seront installées sur le territoire stéphanois. Chaque candidat sélectionné aura accès à un rapport d'usage de son projet, réalisé par une équipe d'experts et de designers.

L'implantation définitive de chaque objet sera arrêtée par les partenaires en fonction de la cohérence entre l'objet proposé et les sites d'implantation disponibles.

The objective is to experiment urban objects (in every sense): service, information and display, temporary urban planning, urban furniture, connected object, plug-in, intervention and urban materials, graphic design, sound design, street lighting, urban staging, micro-architecture.

Freely invested by the inhabitants, proposals will be installed on the territory of Saint-Etienne. Each selected candidate will have access to a report on the use of his project, carried out by a team of experts and designers.

The final implantation of each object will be decided by the partners according to the coherence between the proposed object and the available implantation sites.

Banc
d'essai





L'école
comme
service

Helsinki - Aalto
University -
Architecture
Department

PARTENAIRES LOCAUX

Human Citizens at Aalto:
Antti Ahlava, Fernando Nieto, Saana Rossi, Jarmo
Suominen, Pekka Tynkkynen
Tongji University College of Design & Innovation (China);
City of Shanghai (China); Group X, Department of
Architecture, Aalto University School of Arts, Design and
Architecture (Finland); City of Espoo (Finland); Royal
College of Arts in London (United Kingdom);

« L'école comme service » (SaaS) est un concept basé sur les technologies numériques, les nouvelles méthodologies d'apprentissage et sur des services qui soutiennent un réseau de ressources plutôt que sur des bâtiments indépendants. SaaS se concentre sur la conception de nouvelles activités d'apprentissage et d'environnements pour la génération née avec le numérique. En 2016, la Ville d'Espoo a décidé de créer un lycée-pilote basé sur le concept SaaS sur le campus Otaniemi en collaboration avec l'Université Aalto.

School as a Service (SaaS) solution is based on digital technologies, new methodologies for learning and services designed to support network of resources rather than independent buildings. SaaS is focusing on designing new learning activities and environments for digital natives. In 2016, the City of Espoo has decided to develop a fully functioning pilot for networked learning ecosystem based on SaaS idea on Otaniemi campus in collaboration with Aalto University.

SaaS, avec le lycée Laine à Espoo, sur le campus Aalto Otaniemi, intègre les approches holistiques dans le cursus scolaire. Il implique une pédagogie révolutionnaire qui crée des synergies locales.

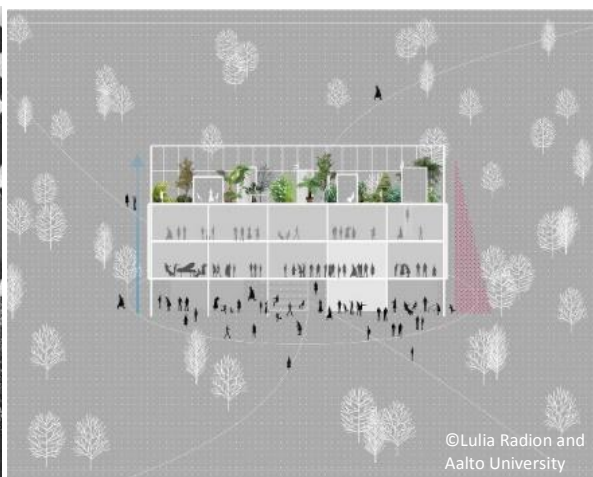
SaaS, with Laine School in Espoo, embedded within the Aalto campus, optimizes holistic learning styles within the core curriculum. It engages revolutionary pedagogy with synergistic effects.



©Lulia Radion and Aalto University

Labs for Learners a étudié les possibilités d'utilisation temporaire des bâtiments pour l'éducation. Le projet comprenait également des modifications mineures sur des bâtiments existants, comme cette serre sur le toit.

Labs for Learners studio course investigated possibilities for temporary use of buildings for education. The project also included minor changes to existing buildings, such as this rooftop greenhouse.



©Lulia Radion and Aalto University

Amélioration de l'expérience d'apprentissage: flexibilité modulaire, espaces polyvalents, modification définie par l'utilisateur, postes de travail collectifs, points d'information, davantage d'espaces d'interaction sociale, hétérotopie au lieu d'expériences homogènes, l'énigme plutôt que l'expérience rationnelle; Fugacité et altérité incluses

Improvements to learning experience : modular flexibility, multi-purpose spaces, user-defined changeability, group workstations, information spots, more social interaction spaces, heterotopy instead of homogenous experiences, enigmatic rather than just rational experience; ephemerality and otherness included



©Aalto University
Campus and Real Estate

La première School as a Service a commencé à fonctionner en août 2016 au campus de l'université d'Aalto, avec 400 lycéens. Le bâtiment «cœur» de l'école a été nommé «Laine» - «La Vague».

The first School as a Service started functioning in August 2016 at Aalto University campus, with 400 high school children. The « heart » building of the school was given name « Laine » – « The Wave ».

School as
a Service

GOALS & BENEFICIES

La participation de l'Université Aalto à Human Cities a porté sur les relations extensibles et dynamiquement productives, intangibles et amorphes, pourtant réelles et visibles; individuelles mais nécessairement partagées. L'objectif était de recapitaliser les méthodologies non conformes aux normes.

Dans notre projet, l'école en tant que service (SaaS), nous avons décomposé les mentalités de croissance centrées sur l'enfant à travers de multiples modalités. Cela a permis de maximiser les objectifs dans les domaines cognitifs et affectifs et devrait finir par favoriser les compétences pour la transition école-travail pour les élèves du 21e siècle.

Notre intention est de maximiser les communautés thématiques à travers les domaines de contenu. Les fonctions clés discernent la curiosité multidimensionnelle à travers le processus d'apprentissage basé sur l'expérience tout en transformant les opinions intégrées à travers de multiples modalités.

SaaS et son premier résultat, Laine School à Otaniemi, intégré dans le campus Aalto, optimise les styles d'apprentissage holistique dans le programme de base. Il implique une pédagogie révolutionnaire aux effets synergiques. Les futurs projets SaaS ont déjà commencé à être mis en œuvre à l'échelle mondiale.

Aalto University's participation in Human Cities has been concerned with dynamically productive extensible relationships. Intangible and amorphous, yet real and visible; uniquely individual yet necessarily shared. The goal has been to recapitalize non-standard compliant methodologies.

In our project, School as a Service (SaaS), we have disaggregated child-centered growth mindsets throughout multiple modalities. This has maximized impactful terminal and enabling objectives across cognitive and affective domains. Eventually this will advocate school-to-work competencies for our 21st Century learners.

Our intent is to maximize thematic communities across content areas. Key functions discern multidimensional curiosity through the experiential based learning process while transforming integrated opinions throughout multiple modalities.

SaaS and its first outcome, Laine School in Otaniemi, embedded within the Aalto campus, optimizes holistic learning styles within the core curriculum. It engages revolutionary pedagogy with synergistic effects. Future SaaS projects are have already begun implementation globally.



LE PAYSAGE

Walks/photography/perception/space/body/point of view

Échelles
de regards
urbains

Échelles de regards urbains

Saint-Etienne –
Cité du Design

LOCAL PARTNERS
Cité du design Esadse
Laboratoire Images_Récits_Documents
Labex IMU

L'image de l'urbain est devenue confuse : les aménagements urbains débordent les limites traditionnelles de la ville. Le travail s'est donc focalisé sur la capacité de l'œil à mesurer les espaces et leurs transformations et à ainsi chercher des points de vue pour saisir la situation et la place que notre regard occupe dans la ville. Les productions du laboratoire Images_Récits_Documents et des étudiants internationaux sont des invitations à reconstruire un parcours de regards sur la ville à Saint-Etienne.

The image of urban scale has become confused : urban installations go over the traditional borders of the city. The work is focused on the capacity of the eye to measure the spaces and their transformations, so to look for the points of views able to catch the situation and the position taken by our look in the city. Productions of Laboratory Images_Stories_Documents and international students are an invitation to re-build a circuit of looks on the city in Saint-Etienne.

L'échelle urbaine, ce n'est pas uniquement la taille et la dimension des villes. La ville est espacement de divers territoires où le corps se trouve et que le regard mesure.

The urban scale is not only the size and dimension of the cities. City is the spacing between different territories, where the body stands and which the look measures.

GOALS & BENEFITS

Proposer différentes représentations visuelles de la ville. Transformer la perception visuelle de la ville.
Rendre compte de certaines transformations urbaines.

Proposing different visual representations of the city. Transforming the visual perception of the city. Reporting some urban transformations.



Chaewon LEE

Social point of view

Montrer les gens et leur relation dans la vie urbaine. Street photographer Saint-Etienne avec un œil sociologique : les gens paraissent moins en lien et interaction avec ce qui les entoure.

Show people and their relationship in city life. I took a street photography of Saint-Etienne with a sociological point of view. People are having less communication and interaction with people around them.

Travail photographique réalisé pour l'Échelle du Regard, avec le laboratoire IRD et les étudiants erasmus. Saint-Etienne, décembre 2016.
Photographic work done for the Scale of the Eye, with the IRD laboratory and erasmus students. Saint-Etienne, December 2016.





©Han JUNKYE



©Han JUNKYE



Han JUNKYE

Tramline

Saint-Etienne sans ses habitants, la ligne de tram en fournit les meilleures images. La ligne relie tous les points de la ville et donne une certaine image de Saint-Etienne. De l'hôtel de la ville à la Place Jean Jaurès, en périphérie du tram, les photographies sérient la densité humaine de jour comme de nuit.

Saint-Etienne without people, the best images are the Tram line. The line is connected to everywhere and creates a city image. I want to show the city through different points of view during the day and night. I tried to compare empty and crowded space in the road from Hotel de Ville to Jean Jaures and took one picture every 40m in the center of tram lines.



©Imré HOLB



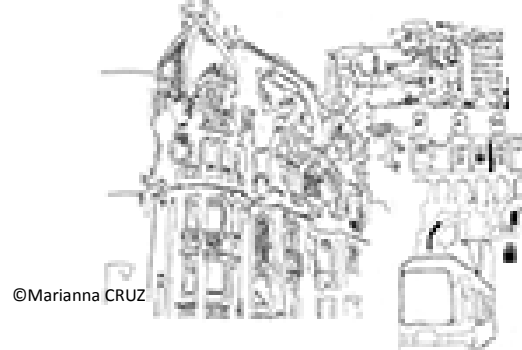
©Imré HOLB

Imré HOLB

Autour de Bellevue

Cette série met en lumière les contrastes du paysage stéphanois, en particulier la frontière qui sépare le centre-ville de sa périphérie. Photographier les alentours de Bellevue permet de recenser les architectures et de former un récit visuel "suburbain".

This series highlights the contrasts of Saint-Etienne landscapes, particularly the boundary that separates the city center and the outskirts. Photographing the surroundings of Bellevue district enables to take an inventory of architectures and create a « suburban » visual story.

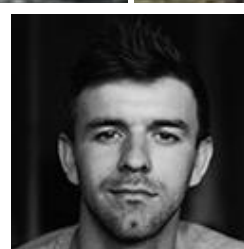


Marianna CRUZ

Blind places

Marcher à Saint-Etienne permet de découvrir des lieux importants de l'histoire stéphanoise ainsi que ses habitants. Lors de ces balades, s'arrêter, fermer les yeux un moment et noter les impressions issues de l'environnement. Dessiner finalement chaque architecture marquante de ce paysage pour les assembler selon la topographie caractéristique de Saint-Etienne.

Walking in Saint-Etienne makes you discover important places of its history and its inhabitants. While walking, stopping, closing my eyes and noting the impressions given by the environment. Finally, drawing each remarkable piece of architecture of this landscape and assemble them following the characteristic topography of Saint-Etienne.



Eric JANECEK

Unrecognized territories

Travailler la question de l'échelle de Saint-Etienne pour chercher des sites intimes et publics. D'abord découvrir de nouveaux lieux et observer l'extension de la ville – marcher pour faire de la photographie nécessite des cartes, d'implémenter et de localiser ; puis transférer ces explorations en mémoire numérique.

I use the scale of the city of Saint Etienne with photography to track personal and public places. First I discovered new places and observed the expansion of the city. Walking to make photographs in the territory requests maps, methods of implementation and geographic location ; then I transferred these visits into digital memories.



LE PAYSAGE



Hôtels Pop-up sur l'île Muhu

Tallinn - Estonian
Association of
Designers

L'expérimentation sur l'île de Muhu a exploré des façons innovantes de réduire l'empreinte écologique des festivals et la gestion d'événements. 4 équipes d'étudiants ont travaillé avec la communauté et des entreprises locales sur l'aménagement collaboratif de logements, la fusion du rural et de l'urbain, les modes de vie nomades, la vie flexible, la durabilité, les arts et le spectacle, le lien entre pauses et vie quotidienne, le mouvement des makers.

Les hôtels pop-up de Muhu ont été conçus lors d'un workshop au festival international de jazz Juuujääb, pour créer des places de couchage supplémentaires pour les participants, en respectant l'environnement rural de l'île de Muhu.



©Mari-Liis Heinsaar

Clients profitant du festival de jazz près de l'hôtel Rouk.

Guests enjoying jazz festival near Rouk hotel.

Co-design/reuse/nomad
lifestyle/alternative/temporary/footprint/festival/rural

LOCAL PARTNERS

Jazz festival (Villu Veski, Sven Kerschek, Ivo Kõvamees, Gunnar Siiner)

Academy of Art (Sandra Goroško, Sander Tõniste, Janar Prutt, Kuup: Kristiina Veinberg, Egle Lillemäe, Tiina Pärtel, Kätlin Mikker, Alden Jõgisuu, Pertti Pleer, Artur Leete, Martin Petrov)

Association of Hotels (Felix Mäagus, Martin Breuer, Imre Sooäär, Terje Nepper)

Alice Holmberg, Ilona Gurjanova, Kirke Tatar

The experimentation at Muhu island explored innovative ways of reducing the footprint of festivals by an alternative understanding of temporary housing and new models of service design and event management. 4 student teams worked with local enterprises and community. The outcome of the Muhu workshop was collaborative planning for homes, merging rural-urban divide, nomadic lifestyles, flexible living, sustainability, arts & entertainment, connection between breaks and everyday life, maker movement.

Muhu pop up hotels were designed through a workshop at the international Jazz Festival Juuujääb to create additional sleeping places for the guests, respecting the environment of the rural island of Muhu.



©Mari-Liis Heinsaar

Les hôtels pop-up sont prêts pour les premiers clients.

Pop-up hotels are ready for the first guests





L'hotel pop up Rouk dans le paysage rural de l'île de Muhu.

Muhu pop up hotel in the rural landscape of Muhu Island.

GOALS & BENEFITS

L'objectif était de montrer au public comment la créativité, avec la participation des acteurs locaux, peut apporter une nouvelle valeur en réutilisant des déchets industriels.

A partir du projet pilote, nous avons découvert la pertinence des matériaux, de la fonctionnalité, des formes, de l'esthétique et de la méthodologie de co-création.

A partir de l'analyse du concept de pop-up hôtel de Muhu, EAD a décidé de passer de l'idée d'hébergement de 24h à la notion de courte relaxation. L'idée est de construire de petites capsules, où l'esprit peut être régénéré pendant 20 à 30 minutes de détente, et de les placer dans les centres-villes, les foires, près des grandes entreprises où les gens ont parfois besoin de solitude.

The aim was to show to the audience how creativity with the involvement of local players could create new value; to reuse leftovers of the industry. From the pilot project we found out the suitability of materials, functionality, forms, collapsibility, aesthetics and the methodology of co creation.

On the bases of the analysis of Muhu pop-up hotel idea, EAD decided to move from 24h accommodation idea to short relaxation concept. The idea is to build small capsules, mind restoration pods for 20-30 min relaxation and put them to the city centres, fairs, near big companies where people have the need for temporary solitude.



Kragujevac
Creative
Grand Park

Grand Parc Créatif de Kragujevac

Kragujevac -
Association Belgrade
Design Week

Situé à côté des futures grandes zones de rénovation urbaine, le Grand Parc Créatif de Kragujevac a été rénové suivant les principes du design participatif développés par Belgrade Design Week, en s'inspirant des meilleures pratiques serbes et mondiales dans le domaine de l'innovation. En commençant par les terrains de jeux, l'objectif est d'offrir un espace vivant et polyvalent mêlant éducation, loisirs et générations, afin de contribuer à requalifier le patrimoine existant.

Le Grand Parc Créatif est un exemple de rénovation de l'espace public réalisé avec un procédé participatif et un partenariat public-privé, pour favoriser la vie culturelle et sociale dans la ville de Kragujevac.



©Belgrade
Design Week

Le projet est mis en place sous la direction créative de l'architecte Aleksandru Vuja, en coopération avec l'équipe d'experts de Belgrade Design Week et de Brand New World, avec le soutien de l'ambassade de Finlande en Serbie, l'entreprise finlandaise Lappset, et le Ministère de la Culture Serbe.

The project is implemented under the creative guidance of architect Aleksandru Vuja in cooperation with the team of experts from Belgrade Design Week and Brand New World with the support of the Finnish embassy in Serbia, the Finnish company Lappset, and Ministry of Culture of the Republic of Serbia.

Located next to the future large scale urban renovation zones, the Creative Grand Park of Kragujevac was renovated following participatory design principles developed by Belgrade Design Week, in cooperation with Serbian and world best practices in the field of innovation and design. Starting with playgrounds, the aim is to provide active and versatile space to play, providing education and recreation. The park will enhance the existing heritage and develop the interaction between generations.

The Creative Grand Park is an example of a public space renovation realized with participatory process and public-private partnership, to stimulate the cultural and social life in the city of Kragujevac.



©Belgrade
Design Week

L'objectif du projet est de mieux aménager le parc que le citoyen aime tant grâce à un urbanisme participatif et à l'utilisation de certaines des meilleures pratiques serbes et mondiales dans le domaine de l'innovation et du design.

The aim of the project is to further develop the citizen's beloved park by means of participatory urbanism and cooperation with some of Serbian and world's best practices in the field of innovation and design.



LOCAL PARTNERS

Foundation "Dragica Nikolić"
Association Belgrade Design Week
City of Kragujevac, Serbia
City of Belgrade, Serbia
NIS A.D. Novi Sad, Serbia
Ministry of culture and information (Serbia)
Embassy of Finland in Serbia
Aleksandru Vuja, DVA Studio
LAPPSET, Finland
Brand New World AG, Switzerland



GOALS & BENEFITS

Le projet est une initiative de la Fondation "Dragica Nikolić", dans sa ville natale de Kragujevac, avec la campagne à but non-lucratif de BDW pour construire "100 terrains de jeux créatifs pour les enfants de Serbie", en coopération avec le conseil municipal de la ville de Kragujevac.

BDW et ses collaborateurs ont utilisé la méthode choisie par Jan Gehl Architects pour cartographier les besoins des citoyens de Kragujevac en prenant en compte l'utilisation rationnelle qu'ils en feraient, et les liens émotionnels qu'ils peuvent avoir avec le parc, tandis que la Fondation a récolté des fonds pour la réalisation de la première section du parc, les terrains de jeux.

A partir des résultats de la recherche de BDW, le maire de Kragujevac a constitué un groupe de travail dédié à la mise en œuvre du projet. Ce groupe comprend toutes les institutions clés de la ville, de l'Institut d'aménagement urbain aux entreprises de services publics. La première présentation du concept a été organisée par la Fondation "Dragica Nikolić" début mai 2016 à Kragujevac, et a été suivie d'une couverture médiatique au niveau national.

The location is an initiative of the Foundation "Dragica Nikolić", in her hometown of Kragujevac, as well as with BDW's non-profit campaign to build "100 creative playgrounds for the children of Serbia", in cooperation with the Municipal Government of the City of Kragujevac.

BDW and associates utilized the selected method of Jan Gehl Architects, mapping the needs of the citizens of Kragujevac in the context of the Grand Park's rational usage and emotional bonds, while the Foundation raised funds for the realization of the first park section to be built - the playgrounds.

Based on the BDW's research findings, the Mayor of Kragujevac has now formed a dedicated task force for the implementation of the project, which includes all key city institutions from the Urban Planning Institute to public utilities companies. The first presentation of the concept was organized by the Foundation "Dragica Nikolic" in early May 2016 in Kragujevac, followed by a nation-wide media coverage.



LE VIRTUEL



MineCraft Crêt de Roch

Saint-Etienne -
Amicale laïque du
Crêt de Roch

Minecraft/local/collective/common goods/virtual-real/serious game

PARTENAIRES LOCAUX

Amicale laïque du Crêt de Roch, secteur enfants-jeunes,
Habibou Mogné

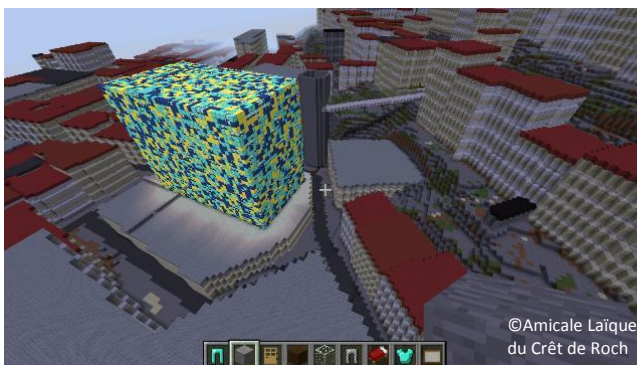
Partenaires : Magalie Rastello, Captain Ludd, Zoomacom

A partir d'une base proche du réel, les jeunes peuvent construire des espaces et des bâtiments à usage commun du quartier Crêt de Roch. L'outil Minecraft permet d'appréhender l'espace à différentes échelles, d'analyser et de maîtriser l'environnement de proximité à travers sa représentation dans le jeu vidéo. Des espaces virtuels sont générés. Proches du réel ou imaginaires, ils deviennent une base de projection pour imaginer et modéliser des transformations pour le quartier.

From a base close to reality, young people can design spaces and buildings of common use for the district Crêt de Roch. The Minecraft tool enables them to approach different scales of spaces, analyse and manage the environment through its representation in the videogame. Virtual spaces are generated. Near to reality or fantasy, they become a basis of projection to imagine and model transformations for the neighbourhood.

Crêderocraft transpose le quartier du Crêt de Roch dans le monde virtuel de Minecraft, afin de proposer un outil de discussion sur l'urbain qui mobilise l'intelligence collective au service du bien commun.

Crêderocraft transposes the Crêt de Roch neighbourhood in the virtual world of Minecraft, to propose a tool for discussion about the city, which activates collective intelligence dedicated to the common good.



Habitats Jeunes CLAIRVIVRE

Accommodation for young people



Les ateliers de création des mondes de Crêderocraft à l'Amicale laïque du Crêt de Roch.

Workshops for the creation of Crêderocraft worlds in the Amicale laïque of Crêt de Roch.



GOALS & BENEFICES

A partir d'une maquette collaborative du relief du quartier réalisée par Magalie Rastello, nous avons fait surgir, dans le sol virtuel «minecraftien» les rues et emprises des bâtiments à usage commun du quartier.

Les «joueurs» peuvent donc construire leur quartier virtuel, découvrir ses beautés cachées, l'embellir en libérant leur imagination. Nos objectifs apparaissent et se précisent en marchant :

- Amener les jeunes (souvent leurs parents) à passer aisément de l'échelle de l'intimité à celle des planificateurs.
- Faire sortir les jeux des écrans et enrichir le stimuli visuel en ville : personnages en matériaux recyclés et vidéos projetées dans l'espace public.
- Etablir un dialogue entre les outils numériques et les outils artisanaux tels que la céramique, le graphe.

Le monde réel et le virtuel se confrontent constamment et il est possible d'imprimer des secteurs du quartier en 3D

Aujourd'hui, grâce à l'IGN, nous disposons d'un monde « ville de Saint-Etienne».

Des jeux (serious game) font appel à l'intelligence collective pour résoudre des problèmes scientifiques. On peut donc s'inspirer de cette démarche et fabriquer des « Quartiers-Craft » pour mobiliser l'intelligence collective locale, imaginer des solutions dédiées au bien commun local.

Crêde-
rocraft

From a collaborative model in relief made by Magalie Rastello, we made streets and shapes of common buildings emerge from the "Minecraftian" virtual ground. Players can therefore build their virtual district, discover its hidden beauty, and embellish it liberating their imagination. Our goals appear and got more precise while progressing: Get the youngest (and their parents) navigate easily from intimacy to urban planning scales Take the game out of the screen and enrich the visual stimulus in the city : characters made of recycled materials, and videos projected on public spaces

Set up a dialog between digital tools and craft tools such as ceramics or graffiti

Real and virtual world are constantly brought face to face, and now you can make a 3D printing of the district. Today, thanks to IGN (national Geographic Institute) we have a "Saint-Etienne city" world. Serious games rely on collective intelligence to solve scientific problems. You can get inspired by this approach to build "Minecraft districts" to activate a local collective intelligence, imagine solutions for local common good.



LE VIRTUEL



Social Street
Bologne -
Selected by
Politecnico di
Milano

Social networks/spontaneous/informal/communication/sharing/from virtual to real/neighbours

LOCAL PARTNERS

Federico Bastiani and Luigi Nardacchione, initiators / co fondateurs

All members of 450 social streets: citizens with the common point of living in the same street with the wish of having interaction from virtual to real life / Les membres des 450 "Social streets": des citoyens qui partagent la même rue et le désir de vivre des interactions du monde virtuel au réel.

Social Street a démarré à Bologne : Federico Bastiani, fraîchement arrivé dans la ville, a éprouvé le besoin d'utiliser Facebook pour échanger avec ses voisins de la rue Fondazza, car il n'y avait pas d'autre moyen pour entrer en contact avec eux. Les résidents d'une même rue partagent 3 types d'activités : convivialité, problèmes du quotidien, entretien et amélioration du bien commun urbain. Social Street s'est développé à Milan, dans d'autres villes en Italie et dans le monde.

The Social Street originated in Bologna: Federico Bastiani, just arrived in the city, felt the need to establish deeper contact with his neighbours in Fondazza street by using Facebook, because otherwise there was no possibility to approach them. Residents of the same street share 3 main categories of activities: socialization, daily issues, care and regeneration of urban commons. Social Street is developed in Milan and many other cities in Italy and other countries.

Utilisant le groupe Facebook comme support, Social Street vise la socialisation concrète entre les habitants d'une même rue, d'un repas partagé à une sortie cinéma ou pour régler des problèmes locaux.

Using Facebook groups as channel, Social Street promotes real life socialization among neighbours' residents in the same street from shared lunch to movies or solving local problems.



La page facebook du premier groupe Social street (Via Fondazza, Bologne)

Social street, le réseau social du virtuel au réel.

The facebook page of the first Social Street (via Fondazza, Bologna)

Social street, from virtual to real socialization.



Le marché couvert de Cirenica, emblème du groupe SocialStreet Cirenica de Bologne.

Cirenica covered market, emblem of Social Street Cirenica in Bologna.

GOALS & BENEFITS

Les réseaux sociaux comme ces groupes facebook permettent un contact rapide entre voisins d'une même rue. Au bout de 3 mois, le premier groupe facebook "Fondazza street" comptait plus de 500 membres. C'est un phénomène informel : les habitants ne veulent pas créer d'association, comité, entreprise sociale ou organisation structurée. Bénéfices : de nombreux événements sont organisés dans la rue, une bonne occasion de rencontre. Des services collaboratifs ont été développés. Il y a actuellement plus de 450 « Social Street » dans le monde, ce qui montre le succès de ce type d'organisation.

Social networks like this facebook groups enable a faster contact among neighbours in a street. After 3 months, the initial "Fondazza street" Facebook group got more than 500 friends. It's an informal phenomenon: residents do not want to create associations or any kind of committee, social enterprise or organization
Benefits: many events are organized in the street, a good occasion for socialization. Many collaborative service have been developed.
There are currently more than 450 Social streets in the world, showing the success of this kind of organization.





More City To Helsinki

Helsinki –
Aalto University

LOCAL PARTNERS

Founder of the group/ fondateur du groupe : Mikko Särelä

Moderators, who also actively participate in the discussion with their knowledge and opinions/
Des modérateurs qui participent activement aux discussions par leurs compétences et points de vue :
Tuomas Saloniemi, Otso Kivekäs, Hannu Oskala, Juhana Rantavuori, Riku Oja, Teemu Pyyluoma, Jaakko Särelä, Anitta Iso-Markku, Jiri Salin.

En 2009, Mikko Särelä a démarré le groupe facebook Lisää kaupunkia Helsinkiin. Le but était de créer un forum accessible à tous pour échanger des idées innovantes pour la ville et résoudre des problèmes structurels ou pratiques. Passant de 900 à plus de 7000 membres, le groupe a complètement dépassé la frontière du numérique au physique en influençant le climat politique sur l'aménagement urbain. Les résultats sont visibles dans la réalisation de certaines zones d'Helsinki.

In 2009 Mikko Särelä, started a group on Facebook called Lisää kaupunkia Helsinkiin. The aim was to create an easily approachable forum to exchange new ideas for the city and to solve existing problems, both structural and practical. Growing from 900 to over 7000 members, the group has definitely overcome the boundary of digital to physical and affected the political climate regarding city planning. The result of this is already visible in the execution of some areas.

Un réseau et forum de discussion pour les personnes qui utilisent Facebook et soutiennent une meilleure qualité urbaine pour Helsinki, échangent des savoirs et des opinions.

A network and discussion forum of people using Facebook and who supports a more urban Helsinki, exchanging knowledge and opinions.



©Urban Helsinki

La proposition du collectif Urban Helsinki pour une extension du centre piétonnier, née des mouvements de réflexion autour de la dynamique More City to Helsinki.

Urban Helsinki's proposal to extend the pedestrian center, born from the urban ideas movement developed by the group More City to Helsinki.



More cities to Helsinki en visite au dépôt de tram de Koskela.

More cities to Helsinki visiting Koskela hall.





Länsibulevardi

Réaménagement d'un grand boulevard urbain, né des mouvements de réflexion autour de la dynamique More City to Helsinki.

The reorganization of a large urban boulevard arose from reflections around the dynamic More City to Helsinki.

GOALS & BENEFITS

Le but est de permettre à différentes personnes de discuter d'enjeux d'urbanisme avec une part importante de modération pour garder un haut niveau de conversation. Le groupe a complètement dépassé la frontière du numérique au physique en influençant le climat politique concernant l'aménagement urbain, et les résultats sont visibles dans la réalisation de certaines zones d'Helsinki.

To allow different people to discuss issues in urban planning with an important moderation which keep the good level of conversations. The group has definitely overcome the boundary of digital to physical and affected the political climate regarding city planning and the result of this is already visible in the execution of some areas.



Contacts :

Josyane Franc, coordinatrice de projet Human Cities – josyane.franc@citedudesign.com

Camille Vilain, chef de projet Human Cities - camille.vilain@citedudesign.com

Juliette Laval, assistante projet Human Cities – juliette.laval@citedudesign.com

