

# Marche urbaine

**Mots clés :** diagnostic, espace vécu, espace perçu, observation en mouvement, vie de quartier

**La marche urbaine est un outil analytique permettant de comprendre l'expérience vécue et perçue par les habitants d'un quartier lorsqu'ils s'y déplacent.**



## INFORMATIONS PRATIQUES



**Idéalement, maximum 10 personnes pour un animateur**

**Nombre de personnes illimité**



**Le plus souvent, 3 ateliers d'une durée approximative de deux heures : le 1<sup>er</sup> pour le tracé du parcours, le 2<sup>nd</sup> pour la marche elle-même, le 3<sup>ème</sup> pour la restitution**

## OBJECTIFS

- ✓ **Préparer un projet urbain, de valorisation identitaire, d'aménagement d'espace public**
- ✓ **Partager/comprendre la vie de quartier en fonction des moments de la journée (jour/nuit) ou des saisons (été/hiver)**
- ✓ **Faire émerger de précieuses informations sur les usages et les pratiques sociales du quartier : lieux de rencontre, lieux d'insécurité, lieux appréciés, modes de déplacement, occupation genrée ou générationnelle des espaces...**

### RÉFÉRENT DE LA FICHE

Service  
Architecture et  
Société de la  
Faculté  
d'Architecture et  
d'Urbanisme de  
l'UMONS

## MÉTHODE

Une marche urbaine s'organise, idéalement, en trois ateliers :

- Le premier atelier consiste en l'identification, par les habitants, du parcours idéal pour la future marche (et qui pourra être adapté selon les envies et opportunités durant celle-ci). C'est à cette étape qu'il est important d'identifier, par exemple, les points d'arrêt et d'intérêt du parcours. Les habitants, avec l'animateur, détermineront également la longueur et la facilité du parcours, cela afin que toutes les personnes présentes puissent aisément participer à la marche. En fonction de l'objectif poursuivi (connaître les pratiques et perceptions diurnes ou nocturnes ou faire connaître les pratiques du quartier à des personnes extérieures), le parcours pourra être organisé en journée ou en soirée, en semaine ou le weekend.
- Le second atelier est, quant à lui, dédié à la marche urbaine. Sur base du parcours prédéterminé, les habitants, accompagnés de l'animateur de l'atelier, se promènent dans le quartier. La balade marque des temps de pause aux différents lieux identifiés lors du tracé afin de laisser aux habitants le temps d'exprimer leurs perceptions liées aux lieux. L'animateur prend ici une place d'observateur et laisse libre cours aux paroles des habitants sur le lieu visité. L'animateur reste attentif aux *signaux faibles* (réticence à propos d'un lieu, enthousiasme par rapport à un autre, comportements variables d'un lieu à un autre) pour ensuite débriefer sur ces situations avec les habitants et saisir le plus finement possible le vécu de quartier.
- Le troisième atelier est celui de la restitution, par l'animateur aux participants, des

observations en vue de vérifier la validité des commentaires et de préparer l'élaboration de l'outil qui découlera de la marche (carte de valorisation des lieux du quartier, aménagements divers...)

## CONTRAINTES MATÉRIELLES

Lors du premier atelier :

- une carte du quartier
- des stylos afin de tracer le parcours
- un carnet de notes afin de noter des idées à explorer pendant le parcours

Lors de la marche :

- la carte parcours en un ou plusieurs exemplaires
- des stylos et un carnet pour la prise de note des commentaires des marcheurs
- éventuellement un enregistreur

Lors du troisième atelier :

- une carte du quartier
- des stylos

## AVANTAGES / POINTS FORTS

- des contraintes matérielles minimales ;
- un travail dynamique (en marchant) à l'extérieur
- la possibilité de faire émerger de nouvelles informations sur un lieu grâce au changement de perception induit par la mise en mouvement
- la prise en compte totale de l'environnement sensible du lieu

Aller sur



[www.ricochets.eu](http://www.ricochets.eu)