

L'HYGIÉNISME URBAIN DANS NO MORE HEROES

LE 21 JUIN 2010 GAME A

Nouveau venu sur la soucoupe, Game A, du blog "La Faute à la manette", analyse l'urbanisme de la ville fictive de Santa Destroy, pensée comme une façon de canaliser les flux grâce au mobilier urbain et aux espaces verts.



Que c'est pénible, les jeux où l'on ne peut pas sauter. Le moindre parapet devient un mur infranchissable qui peut nous interdire des pans entiers de niveaux.

L'obstacle n'avait pourtant rien d'une lourde porte. On peste alors contre la cécité du personnage et les manques du gameplay, comme ici dans *No More Heroes*, où l'on doit contourner les jardinières.

Au moins, dans la vraie vie, ces petits obstacles, on les franchit.

On les enjambe si souvent en effet, ces murets. On coupe tellement à travers les pelouses dans la vraie vie... Croit-on.

Car en est-on bien sûr ?

Pour une personne qui traverse une pelouse, combien qui la contournent ? La disproportion serait sans doute étonnante : la fonction esthétique est loin d'être la seule des espaces verts et du "mobilier urbain".

La visée sécuritaire des grandes percées réalisées dans le Paris du XIXe est bien connue : empêcher les barricades et faciliter les charges de l'armée. De Paris au fictif Washinkyō (issu de l'anime **Hurricane Polimar** et repris dans le jeu de combat *Tatsunoko vs. Capcom* – **image** ci-dessous), l'urbanisme n'oubliera plus cette précaution.



Il s'agit en effet de gérer des flux, piétonniers ou automobiles, de les rendre le plus fluide possible. Élargir les voies de communication est pour cela primordial, mais ce n'est qu'une première étape : il faut également canaliser les mouvements.

C'est là que le mobilier urbain et les espaces verts entrent en jeu. Ils orientent tout d'abord subtilement les piétons, comme les jardinières de *Santa Destroy*, la ville imaginaire de *No More Heroes*. Ils rationalisent également les déplacements : ci-dessous, la fontaine n'est pas loin de faire fonctionner la petite place comme un rond-point ([image \[en\]](#))



Pour fluidifier les déplacements, il faut aussi limiter les attroupements. Pour cela on modifie judicieusement le mobilier urbain : une barre sur un banc interdira de s'y allonger pour dormir, comme un arrosage automatique et aléatoire des pelouses dissuadera efficacement celui qui voudrait s'y installer.

Dans ce domaine, les urbanistes de *Santa Destroy* n'ont pas procédé subtilement : il n'y a carrément aucun banc public dans les rues !

En fait, le seul moyen de se reposer en ville serait de s'attabler à l'une des nombreuses terrasses de commerces qui non seulement investissent l'espace public mais, en plus, vendent ce qui devrait être pris en charge par les pouvoirs publics (s'asseoir pour se reposer, se rafraîchir aux fontaines).



No More Heroes ne gérant pas la soif et pas vraiment la fatigue, l'absence des bancs est moins frustrante pour le joueur que les jardinières du début ; payer n'aurait de toute façon pas été un problème pour le personnage principal, Travis Touchdown, très vite enrichi par ses assassinats.

On remarque ainsi que ces dispositifs visent particulièrement une catégorie précise de la population des villes : en empêchant la « sur-appropriation » d'un lieu par un regroupement durable, il s'agit de rejeter les plus pauvres à la périphérie, en tout cas loin des regards des commerçants et de leurs clients.

En parlant de regard : la hauteur des jardinières de *Santa Destroy* n'a pas été laissée au hasard, elle permet à tout un chacun de surveiller ce que font les autres. On facilite ainsi la « surveillance naturelle » qui doit rendre plus risqué le passage à l'acte des délinquants, l'autre population ciblée par ces aménagements englobés sous le concept de **prévention situationnelle**.

Par ailleurs, en dégagant ce qui pourrait faire obstacle à la vue, on limite les cachettes comme les guets-apens. La prévention situationnelle cherchera, en conséquence, à éliminer ruelles sombres, replis et cul-de-sacs – ou du moins à les rendre moins accessibles. Là encore, les aménagements de *Santa Destroy* ont été radicaux : quand ils ne sont pas déjà grillagés ou barrés, le personnage refusera de s'avancer dans les boyaux trop étroits.



Dans la mesure où Travis découpe des milliers de bonshommes sans jamais être inquiété par la police, on peut douter de l'efficacité de ces aménagements pour prévenir la délinquance à Santa Destroy (même si, il est vrai, la plupart des combats ont lieu dans des

espaces fermés).



Par contre, ces jardinières infranchissables, ces chaises

interdites, ces interstices entre les maisons où l'on ne peut se glisser permettent de saisir les difficultés et les frustrations que rencontrent les SDF, avec ces bâtons qu'on leur met dans les rues.

—

Billet initialement publié sur **La Faute à la manette**, sous le titre "En vert et contre tous", découvert grâce à **Pop-up urbain**; image CC Flickr **ngernelle**

BLOND

le 22 juin 2010 - 11:33 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Hum....

Article extrêmement intéressant car mettant en lumière une rencontre délicate entre deux monde : celui des bâtisseurs de villes et de l'espaces publiques (Urbanistes, Architecte paysagiste et architecte) face à celui des concepteurs de jeux vidéos.

Je ne vais pas revenir sur l'article mais simplement poser une question :

- Peut-on vraiment comparer l'espace public d'un jeu à celui de la réalité ? J'entends par là, que, sans vouloir faire de tord aux concepteurs de jeu vidéo, concevoir de l'espace public est un métier à part entière et il n'est pas inné de dessiner de l'espace public. Cela s'apprend, se comprend et s'étudie... longuement. Comme le métier de créateur de jeu vidéo d'ailleurs. Je ne demanderais pas à un urbaniste de faire un jeu vidéo (si ce n'est Sim city...). Il n'en aura pas les capacités et cela tournerait rapidement à la catastrophe.

Alors certes, on peut se poser des questions sur la qualité de l'espace public d'un jeu vidéo, mais au final, je ne suis pas sur que cela améliore vraiment la qualité d'un jeu où le but est au final de taper sur la gueule d'autres personnages (ce qui est très amusant par ailleurs). Cela confère une impression de réalisme fort agréable, mais acheter... 60 euros pour s'asseoir sur un banc, je ne suis pas sur que cela soit super intéressant... Je préfère acheter pour 60 euros de bière ou de livre de poche (au choix) et passer du temps sur un vrai banc ! :)

Toutefois, il est intéressant de souligner la conclusion de l'article :

"Par contre, ces jardinières infranchissables, ces chaises interdites,(...) permettent de saisir les difficultés et les frustrations que rencontrent les SDF."

Etant moi même concepteur d'espace public, ce problème est quelque chose contre lequel notre métier se bat farouchement tous les jours.

L'exclusion des SDF est due à une volonté politique et non pas créatrice. Ce sont les maires et les conseillers municipaux, en liens étroits avec les commerçants et les riverains, qui par le biais des services internes de la ville transforment ou remplacent le mobilier pour exclure les SDFs.

Si une place est bien dessinée et qu'elle fonctionne, elle attire du monde. L'élus est heureux car le projet est apprécié, mais il déchant vite car il apporte son lot de soucis (skateur, SDF, jeunes qui prennent l'apéro le soir...). Du coup les voisins et les commerçants gueulent et les politiques, afin de ne pas fâcher l'électorat, prennent des mesures contraignantes qui détériorent le projet et la qualité de la place (Fermeture des parcs la nuit, barre métallique anti skateur, banc anti-SDF...). Ainsi la place ne sert plus, et aux fils des années, les commerçants tirent la gueule parce qu'il y a moins de clients et que l'espace ne sert plus qu'au voisin (celui qui avait râlé) pour faire chier son chien-

chien...

Au bout de 20 ans, les habitants ont changés, les commerces et les politiques aussi et on se dit : "Tient, on pourrait refaire cette place, ce serait bien agréable". Bis repetita.

Pour conclure, je ne dis pas que tous les créateurs d'espaces publics sont des génies, loin de là et moi le premier... Je dis simplement que notre métier est d'inciter les habitants à se réapproprier la ville, et de la rendre la plus facilement accessible et agréables.

L'espace publique et la ville appartiennent à tous. Ils évoluent en fonction de ce que les habitants en font.

Cela vous fera peut être réfléchir quand vous la prochaine fois que, excédés, vous appellerez les flics parce que ça cri en bas de votre rue...

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

1 ping

Les tweets qui mentionnent L'hygiénisme urbain dans No More Heroes » Article » owni.fr, digital journalism -- Topsy.com le 21 juin 2010 - 19:07

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par Aurélien Fache, Owni. Owni a dit: [#owni] L'hygiénisme urbain dans Santa Destroy <http://goo.gl/fb/pj7Nw> [...]