



**HAL**  
open science

# Le Living Lab Casemate : un labo d'expérimentation de la ville de demain

Raphaël Besson

► **To cite this version:**

Raphaël Besson. Le Living Lab Casemate : un labo d'expérimentation de la ville de demain. 2015. halshs-01726341

**HAL Id: halshs-01726341**

**<https://shs.hal.science/halshs-01726341>**

Submitted on 8 Mar 2018

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

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

Raphaël Besson

Directeur de Villes Innovations (Madrid, Grenoble)

Chercheur associé à PACTE-CNRS

[r.besson@villes-innovations.com](mailto:r.besson@villes-innovations.com)

LE LIVING LAB CASEMATE : UN LABO  
D'EXPERIMENTATION DE LA VILLE DE DEMAIN  
REVUE ECHOSCIENCES

21 décembre 2015

Pour citer l'article : Besson, R., 2015, « Le Living Lab Casemate : un labo d'expérimentation de la ville de demain », Revue Echosciences, 21 décembre 2015, lien URL :

<https://www.echosciences-grenoble.fr/articles/le-living-lab-casemate-un-labo-d-experimentation-de-la-ville-de-demain>

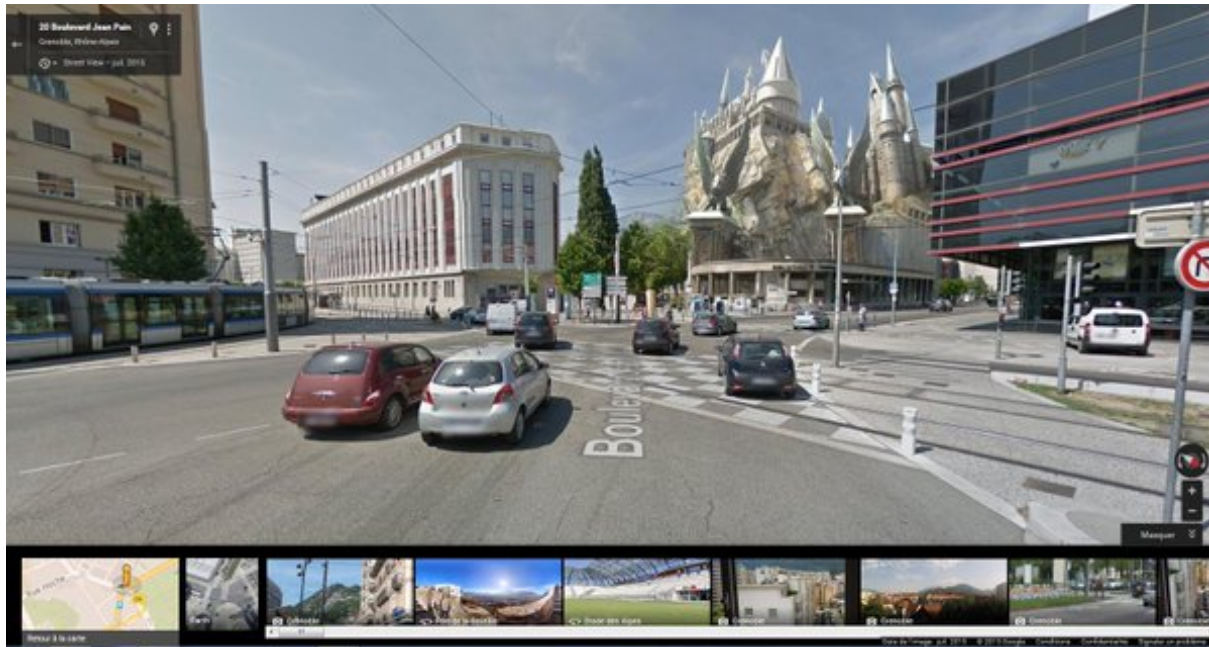
*Dans cet article, Raphaël Besson (Villes Innovations) nous propose une lecture du Living Lab Casemate comme un laboratoire au service de la ville de demain. Il appuie son analyse sur l'expérience d'innovation ouverte développée au sein du salon Experimenta en octobre dernier.*

## 1. Le Living Lab Casemate. De l'évaluation de dispositifs arts-sciences à la co-construction de scénarios prospectifs

L'un des terrains privilégié du Living Lab de la Casemate est le salon Experimenta qui se tient chaque année au mois d'octobre dans la Maison Minatec de Grenoble. Pendant 3 jours (en 2015 : du 8 au 10 octobre), ce salon devient un espace d'innovation ouverte où les visiteurs testent et évaluent des prototypes arts-sciences. Des technologies de matière augmentée, des dispositifs immersifs et interactifs, sont ainsi évalués ou détournés de leur fonction originelle dans le cadre d'ateliers de créativité. En 2015, sur les 6000 visiteurs accueillis à Experimenta, plus de 300 personnes ont participé à la démarche Living Lab, avec une part importante d'étudiants en design, en architecture (ENSAG), en urbanisme (IUG), en géographie (IGA) et en sociologie (IAE). Des collégiens, des jeunes de l'Ecole de la deuxième chance, des habitants et quelques professionnels (médiateurs, journalistes, ville de Grenoble...), ont également participé à la démarche.

## 2. Affichage en ville et mutation des lieux de savoir

Une quarantaine de personnes ont participé aux ateliers de créativité, qui portaient cette année sur les thèmes de l'affichage en ville et la transformation des lieux de savoir. Pour les aider dans la construction de leurs scénarios, des experts, des médiateurs et des dessinateurs étaient présents. Les participants ont également bénéficié de l'apport des réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Instagram), grâce à un travail d'animation réalisé en temps réel par Marion Sabourdy, journaliste et médiatrice à La Casemate. L'objectif était de faire intervenir des experts extérieurs, pour que ces derniers enrichissent les séances de créativité avec l'apport d'informations, d'idées ou de croquis. Ce recours aux réseaux sociaux a fait l'objet d'une méthodologie précise décrite dans un article récemment publié par Marion Soubourdy dans Echosciences.



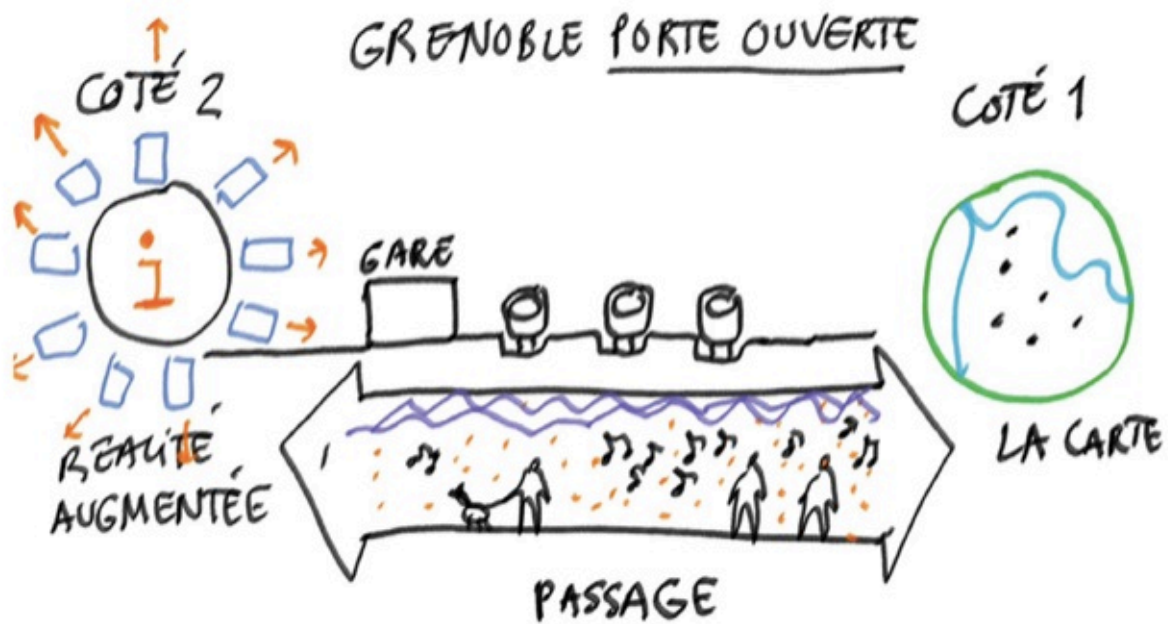
Le premier atelier portait sur le thème de l’affichage en ville. Un thème d’actualité puisque Grenoble est devenue la première agglomération européenne à devenir une ville sans publicité. Cette nouvelle orientation s’est faite autour d’un constat : les villes sont peuplées de panneaux d’affichage et d’écrans publicitaires. Or l’esthétique, mais surtout les données et les informations que ces encarts diffusent, correspondent rarement aux besoins et aux désirs des habitants. On comprend ici tout l’enjeu de cet atelier de créativité, dont l’objectif était d’interroger les modes traditionnels d’affichage en ville. Quels informations diffuser ? Quel contrôle de la part des citoyens ? Quel design des supports d’affichage dans la ville de demain ?

L’expérience s’est concentrée sur la gare de Grenoble, qui présentait du point de vue de la thématique un cadre de réflexion particulièrement stimulant. Sur cet espace, les participants ont imaginé un ensemble de dispositifs d’affichage innovants : digitalisation de la façade de la gare ; arbres à palabres ; espaces de détente et de découverte du patrimoine de la ville ; parcours, cartes et mobiliers urbains interactifs diffusant des informations sonores sur la vie culturelle grenobloise ; écrans d’orientation 3D ; transformation des « Trois Pics » d’Alexander Calder en une structure de libre expression etc.



Le scénario « Arbre à Palabres » (Conception graphique : agence Improvistos)

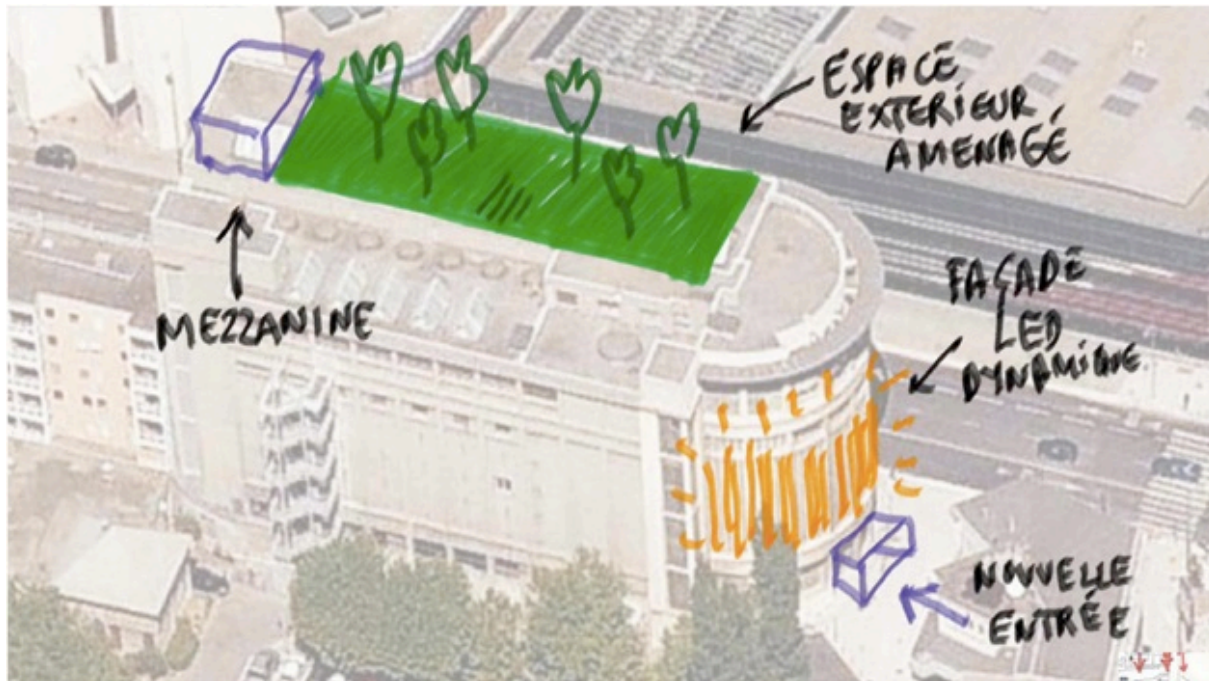
Le scénario « Grenoble Porte Ouverte » a notamment proposé la transformation du passage sous les voies ferrées en un espace immersif, diffusant des « extraits » de la vie grenobloise, grâce à des projections et des installations sonores.



*Le scénario « Grenoble Porte Ouverte » (Conception graphique : agence Improvistos)*

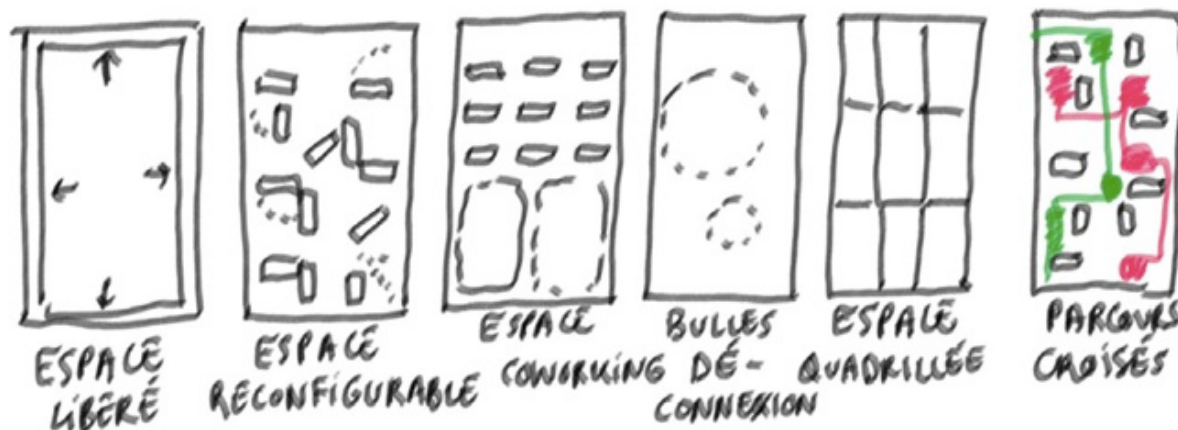
Le second atelier de créativité a porté sur le thème de la transformation des lieux de savoir, avec comme terrain d'expérimentation la Bibliothèque d'Etude et d'Information de Grenoble. Face au caractère monumental et quelque peu cloisonné de la Bibliothèque, un certain nombre de scénarios ont cherché à rendre l'architecture plus vivante et dynamique. Ainsi la proposition « Dinamicothèque » transforme la façade principale une surface digitale interactive. Sont également aménagés des espaces dédiés à l'agriculture urbaine sur la toiture, ainsi qu'un nouvel accès de la Bibliothèque sur la place Valentin-Hauy. Le scénario « Biblio Lab Evolutive » réhabilite la façade arrière en un jardin-musée végétal et aménage à l'intérieur du bâtiment une signalétique numérique de localisation des livres.





*Rendre l'architecture de la bibliothèque plus vivante et attractive : les scénarios « Dinamicothèque » et « Biblio Lab Evolutive » (Conception graphique : agence Improvistos)*

D'autres scénarios comme « Domestiquer le commun » ou « Procreatech » imaginent la création d'espaces de sociabilité au sein de la Bibliothèque : espaces d'exposition, co-working spaces, lieux d'expression artistique, cafétéria etc. A cet effet les scénarios proposent de reconfigurer l'ensemble des espaces de la bibliothèque (rez-de-chaussée, archives, toiture), selon des logiques de modularité et de réversibilité des fonctions et des usages. Les lieux de travail personnels sont quant à eux déconnectés et isolés des espaces communs, grâce par exemple à l'aménagement de « mobiliers-bulles ».



*Penser les espaces communs de la Bibliothèque d'Etude et d'Information de Grenoble. Exemples du scénario « Procreatech » (Conception graphique : agence Improvistos)*

### 3. Valoriser les scénarios issus du Living Lab. Quelles perspectives pour la fabrique des villes de demain ?

Si le Living Lab présente un intérêt certain pour la médiation scientifique et culturelle, il constitue aussi un outil prometteur pour repenser les cadres de la planification et de la prospective territoriale. Les méthodes du Living Lab permettent en effet à des acteurs informels de la fabrique urbaine (habitants, usagers, étudiants, artistes etc.), de participer activement à la réflexion et à la conception des villes de demain. Certes les propositions n'ont souvent rien de révolutionnaire. Mais elles esquissent des questionnements, des idées et des regards décalés, que les collectivités ne sauraient ignorer. Par ailleurs, les méthodes du Living Lab permettent de décupler la créativité des participants, tout en favorisant la rencontre entre des acteurs de professions diverses. Or c'est souvent dans ces temps d'interaction et de rencontres informelles qu'émergent les idées les plus novatrices.

Dès lors on comprend mieux l'intérêt et le rôle des Living Labs dans la fabrique des villes de demain. Néanmoins le déploiement des Living Labs ne saurait être effectif sans répondre au préalable à une série de questions:

- Quels modes de valorisation des scénarios issus des ateliers de créativité, dans le cadre des projets urbains ou des documents de planification stratégique (SCOT, PLU, PLH etc.) ? Quels moyens mettre en œuvre pour que ces idées connectent davantage avec le réel, et participent à la



transformation des infrastructures des villes ? Sur ce dernier point on ne saurait trop conseiller aux collectivités d'accompagner le développement de Living Labs itinérants, à même de se déployer dans l'espace public des villes. Ces dispositifs « hors les murs » permettraient d'aller à la rencontre des citoyens, de s'immerger dans des espaces en mutation, tout en faisant des gares, des places, des rues ou des panneaux d'affichage, de véritables laboratoires d'expérimentation et de co-production de la ville de demain.

- Autre question. Comment procéder pour que les collectivités montent en compétence sur les thématiques de l'innovation urbaine, mais surtout innovent aussi en interne ? Cette problématique est particulièrement délicate, puisqu'elle induit une transformation radicale des modes traditionnels de planification des villes. Il s'agirait en effet de rompre avec les logiques de silos et de planification « top down » des infrastructures et des équipements, au profit d'une pensée plus systémique, et d'un accompagnement des dynamiques ascendantes et des logiques de réseaux.