



**HAL**  
open science

## Tiers Lieux et fabrique des villes contemporaines

Raphaël Besson

► **To cite this version:**

Raphaël Besson. Tiers Lieux et fabrique des villes contemporaines. Echosciences, 2014. halshs-01726391

**HAL Id: halshs-01726391**

**<https://shs.hal.science/halshs-01726391>**

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)

TIERS LIEUX ET FABRIQUE DES VILLES  
CONTEMPORAINES  
REVUE ECHOSCIENCES

17 mars 2014

Pour citer l'article : Besson, R., 2014, « Tiers Lieux et fabrique des villes contemporaines », Revue Echosciences, 17 mars 2014, lien URL :

<https://www.echosciences-grenoble.fr/communautes/grenoble-ville-de-demain/articles/tiers-lieux-et-fabrique-des-villes-contemporaines>

*Les technologies numériques participent de manière croissante à la fabrique et au fonctionnement des villes (mobilité, sécurité, urbanisme, environnement, sociabilité, culture, loisirs). Un axe de recherche à explorer.*

L'intégration des innovations techniques dans la fabrique des villes est un phénomène ancien. Sans remonter à l'époque Antique et à l'origine des villes, évoquons les projets urbains des architectes-urbanistes du début du 20ème siècle. La Ville Contemporaine de Le Corbusier (1922), Broadacre City de Frank Lloyd Wright (1931), Manhattan 1950 de Raymond Hood (1929) ou encore la Cité Idéale de Tony Garnier, mettent en scène de manière systématique les dernières avancées technologiques : intégration des nouveaux matériaux de construction (acier, béton armé), immenses gratte-ciel monolithiques, obsession du transport rapide (ascenseur, train métropolitain, automobiles), perspectives aériennes.



*Broadacre City de Frank Lloyd Wright (1931) présentée au MoMA*

La période actuelle s'inscrit pleinement dans cette perspective. Les technologies numériques participent de manière croissante à la fabrique et au fonctionnement des villes. Les champs d'application sont considérables et intéressent des domaines comme la mobilité, la sécurité, l'urbanisme (domotique ; maquettes interactives), l'environnement (« smart grids »), la sociabilité

(bornes d'information digitale), la culture (valorisation numérique du patrimoine) ou encore les loisirs (jeux en réalité alternée ; « gamification » urbaine). Les collectivités tentent d'intensifier ce processus en planifiant des projets de « smart cities », de districts technologiques, de quartiers des sciences, de la création ou de l'innovation. Ces Systèmes Urbains Cognitifs (Besson, 2012) transforment l'espace public des villes en de véritables laboratoires d'expérimentation des nouvelles technologies. Avec en filigrane, l'illusion selon laquelle les technologies seraient aptes à induire par elles-mêmes, des effets positifs pour le développement socio-économique et durable des villes.

Or la ville technicisée engendre une série de problématiques importantes. Le tissu social des villes n'est pas nécessairement ouvert aux innovations technologiques, dès lors qu'elles ne sont pas mises en perspective au regard de finalités socio-culturelles, éducatives ou encore environnementales. Des Systèmes Urbains Cognitifs comme 22@Barcelona, le Distrito tecnológico de Buenos Aires, ou le projet GIANT / Presqu'île de Grenoble font face à de certaines critiques de la part d'une frange de la population. Sont questionnés l'apport des technologies dans l'amélioration du bien-être, les risques d'instrumentalisation des habitants et les menaces faites aux libertés individuelles. Les dangers liés à la santé (ondes, bio et nanotechnologies) sont plus rarement évoqués. Sur le volet économique, les expériences de diffusion des innovations technologiques au tissu économique traditionnel des villes fonctionnent difficilement. Les retours des utilisateurs sont exceptionnels et les processus d'appropriation et de détournement des innovations quasi inexistant. Cet état de fait réduit considérablement le champ des possibles et in fine les processus de production d'innovations et de création de valeur.

Face à un tel écueil, on assiste à l'émergence de Systèmes Urbains Cognitifs de seconde génération. Ils se développent au cœur des villes sous la forme de Tiers Lieux, notion forgée en 1989 par le sociologue Ray Oldenburg. Cette notion aux contours théoriques incertains, se développe de manière essentiellement empirique. Elle recouvre des réalités multiples comme des coworking spaces (espaces de travail partagés et collaboratifs), des Living Labs (« environnements ouverts d'innovation en grandeur réelle, où les utilisateurs participent à la création des nouveaux services, produits et infrastructures sociétales »), ou des FabLabs (plateformes ouvertes de prototypage rapide).



*Fab Lab de Grenoble à La Casemate*

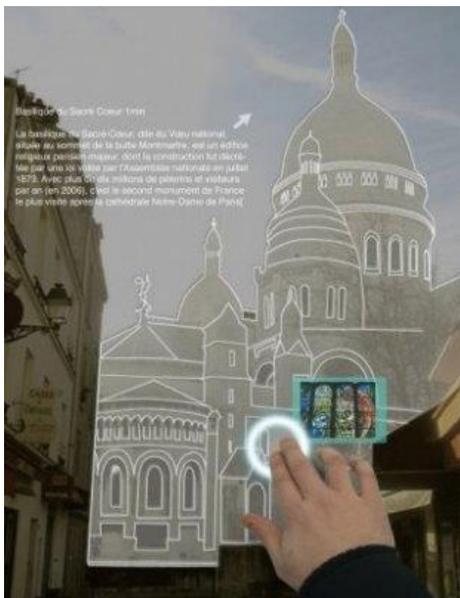
Or, les Tiers Lieux ne nous semblent pas réductibles à ces différentes entités. Leur spécificité réside dans leur capacité à les articuler et à intégrer les trois dimensions essentielles de l'innovation : la dimension spatiale des coworking spaces, la dimension sociétale des Living Labs et la dimension productive des Fab Labs. Cette approche multidimensionnelle de l'innovation permet aux Tiers Lieux de dépasser l'écueil du déterminisme technologique. Les Tiers Lieux interrogent systématiquement les innovations au regard de finalités sociales, urbaines, culturelles ou environnementales plus larges, ainsi que la co-production des innovations par les habitants et les utilisateurs. À la question de la diffusion des innovations technologiques, les Tiers Lieux préfèrent celle des interactions envisageables entre les innovations socio-économiques, urbaines, environnementales et technologiques.

Cette dernière spécificité permet aux Tiers Lieux de jouer un rôle fondamental dans la fabrique des villes contemporaines. Au sein de ces espaces, la production urbaine n'est plus le patrimoine exclusif d'experts (ingénieurs, architectes ou urbanistes). Les habitants sont placés au cœur du système de production des villes, que ce soit en amont (co-production de scénarios, de maquettes

et de prototypes), ou en aval (test et évaluation des innovations urbaines). Une telle approche permet de répondre au plus près des besoins et des aspirations des habitants, tout en instaurant des temps de réflexion essentiels sur l'apport et les limites des technologies dans le fonctionnement des villes. Quant aux méthodes de créativité et aux capacités de prototypage rapide des Tiers Lieux, elles permettent aux citoyens de réinventer et de co-produire les villes, en réponse à certaines problématiques locales.

### Penser la ville technicisée

Pour Bernard Stiegler, le phénomène d'accélération des innovations nécessite la création d'espaces d'interactions entre les technologies et la société, afin que la société ait le temps de faire des innovations un véritable « apprentissage social ». C'est là un enjeu essentiel des Tiers Lieux, qui proposent des espaces hybrides pour penser la ville technicisée. Des groupes de volontaires hétérogènes sont ainsi constitués pour tester, évaluer et débattre en grandeur réelle, de dispositifs numériques installés dans l'espace public des villes. Pour illustrer notre propos, citons le cas de Paris Région Lab. Ce Tiers Lieu incite les parisiens à tester l'efficacité et l'utilité d'une vingtaine de mobiliers urbains « intelligents » implantés en différents endroits de la capitale. Des abri-voyageurs interactifs, des panneaux d'affichage offrant des informations en temps réel, conçus par des développeurs, étudiants ou designers, sont ainsi testés pendant plusieurs mois.



*nAutrelieu, système d'information locale en réalité augmentée affichée sur des panneaux transparents et pivotants (lauréat de l'appel à projet Mobilier Urbain Intelligent)*

## Réinventer les villes contemporaines grâce à des méthodes de co-créativité

L'économiste Eric Von Hippel, part du constat que c'est l'usage des innovations technologiques qui crée leur valeur économique, sociale ou encore culturelle. Dès lors la société doit être mesure de co-produire et de détourner les innovations, afin de générer des innovations plus riches et originales que celles initialement imaginées par les concepteurs. Dans cette perspective, les Tiers Lieux proposent des méthodes sensées stimuler la créativité et la co-production des projets, à l'image du « Parcours Innovation #1 », organisé par La Casemate et le MINATEC Ideas Lab-CEA en 2013.

Ce workshop intitulé « Ville 4.0 / Des capteurs dans la ville, pourquoi faire ? », a incité une quinzaine de jeunes âgés de 18 à 28 ans, à interroger l'usage des capteurs dans la ville. Des groupes hétérogènes ont été constitués (thésards, designers, urbanistes, médiateurs culturels etc.), afin de maquetter des scénarios d'utilisation et de détournement des capteurs. Pour stimuler la créativité et l'imaginaire des participants différentes séquences ont été élaborées. Une phase d'immersion technologique dans les espaces du CEA ; un temps d'observation libre de la ville sous forme de reportage photo ; une séance créativité composée d'ateliers de scénarisation et d'une soirée "light painting" organisée par l'artiste Jadikan ; et enfin une session de prototypage des maquettes réalisées au sein du Fab Lab de la Casemate. Ces différents temps ont permis aux participants de co-produire trois maquettes de projets urbains : « Capt'n'React » (carte interactive d'identification d'informations et des problèmes dans la ville), « Kiciti » (applications smartphones permettant aux habitants de « liker » des lieux particuliers grâce à des bornes dispersées dans l'espace public) et « @nnonce » (système hybride de petites annonces permettant de concilier papier et numérique). Ces projets ont été présentés en janvier 2014 au grand public et à un jury de professionnels. Le projet lauréat « Kiciti » sera développé dans les prochains mois sous la forme d'un prototype fonctionnel et exposé dans le showroom de Minatec. Des pistes de développement en grandeur réelle sont en cours de réflexion.

Les méthodes de créativité des Tiers Lieux permettent en outre de favoriser les pratiques collectives et le partage des connaissances. Le Living Lab « Quartier Numérique » porté par le Silicon Sentier, a par exemple permis aux franciliens de participer à la mesure environnementale, grâce à une montre verte qui, en plus de donner l'heure, mesurait l'ozone et le bruit. Les données étaient ensuite transmises, stockées et rendues disponibles sous forme de cartographie. A Madrid, un écran interactif (« Fachada digital ») disposé sur la façade du Media Lab Prado permet de diffuser en

temps réel des informations sur les recherches, expérimentations et productions artistiques du Media Lab. Les madrilènes sont ainsi informés de la programmation et des workshops participatifs, tout en ayant la possibilité de publier eux-mêmes des contenus culturels ou artistiques (photos, images, vidéos, jeux etc.).



*La Façade digitale du Media Lab Prado*

### Réinventer les villes contemporaines grâce aux capacités de prototypage rapide

Les capacités de prototypage rapide des Tiers Lieux se composent de fraiseuses numériques, d'imprimantes 3D et de découpeuses vinyles et lasers. Ces outils numériques peuvent dans certaines occasions, permettre aux citoyens d'agir sur leur environnement urbain, en réponse à des problématiques locales. Citons notamment le projet « Fabric hacktion » développé par le Fab Lab de l'ENSCI Paris, qui incite les habitants à détourner différents mobiliers urbains (tables, chaises, cabines téléphoniques...), afin d'améliorer leur quotidien.

Le projet Fab City porté par le Fab Lab de Barcelone est encore plus ambitieux. Il a pour objectif de diffuser les techniques de fabrication digitale à l'ensemble des quartiers de Barcelone, en créant des Fab Labs « verts » et auto-gérés par les barcelonais. Les responsables souhaitent que les

habitants fabriquent ainsi un « habitat autosuffisant, produisant de l'énergie, des aliments, des biens et des connaissances » (Tomás Diez, Directeur du Fab Lab de Barcelone). Quatre Fab Labs ont d'ores et déjà été installés au sein du Musée du Design de Barcelone, dans les quartiers de Poblenou et de Ciutat Meridiana et un dernier au nord de Barcelone, au cœur du parc de Collserola. Précisons que le Fab Lab de Barcelone a d'ores et déjà été primé lors du Solar Decathlon en 2010, pour la réalisation d'un logement écologique et auto-suffisant : la FabLab House.



*La FabLab House*

## Conclusion

Ce rapide aperçu de projets développés au sein de Tiers Lieux, nous a permis de mieux comprendre en quoi les méthodes d'innovation ouverte des Living Labs, associées aux techniques de prototypage rapide des Fab Labs, contribuaient à réinventer la fabrique des villes contemporaines. Dans une perspective plus prospective et quelque peu futuriste, nous évoquerons un dernier projet développé par un chercheur américain, Behrokh Khoshnevis. Le projet consiste à réaliser des imprimantes 3D géantes, à même de construire des maisons en moins de 24 heures. Si la prouesse technologique d'une telle recherche n'est pas à démontrer, nous serons bien évidemment plus sceptique quant à sa portée sociétale, environnementale ou encore architecturale... Des débats que ne manqueront pas d'organiser certains Tiers Lieux, pour évaluer collectivement l'apport et les limites des imprimantes 3D dans la production ou la réhabilitation des villes !



*Contour Crafting, une machine capable de construire une maison de 225 mètres carrés en 24h*

## Bibliographie

BESSION, R, 2012, La durabilité des Systèmes Urbains Cognitifs : mythe ou réalité ? L'exemple du projet GIANT / Presqu'île à Grenoble, in BOUTILLIER, S, DJELLAL, F, GALLOUI, F, LAPERCHE, B,

UZUNDIS, D (dir.), L'Innovation Verte. De la Théorie aux Bonnes Pratiques, Bruxelles, Zurich, Berlin  
: Peter Lang, pp. 315-346