

## **Les ateliers d'innovation territoriale Protocoles et dispositifs géographiques de désorientation et de réassurance**

Revue Tous urbains n°24, pp. 71-75

**Luc Gwiazdzinski  
Guillaume Drevon**

« [l'urbanisme] est, par excellence, un véhicule d'idéologies et de mystifications. Il importe donc, dès qu'on s'y engage, d'être vigilant, tant en ce qui concerne le poids des savoirs invoqués qu'en ce qui concerne la nature des valeurs occultées » nous rappellent Françoise Choay et Pierre Merlin dans le Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement. La mise en garde régulièrement mobilisée, par Guillaume Faburel notamment, n'a pas suffi à nous dissuader d'expérimenter en matière de pédagogie et de recherche, à la frontière entre géographie, aménagement, urbanisme et études urbaines. Les mutations en cours, le contexte « d'incertitude » ou de « catastrophe annoncée » dans lequel nous évoluons, obligent le chercheur, l'enseignant et le praticien à se réinventer pour imaginer d'autres modes de lecture et d'écriture des mondes en mouvement loin de la planification et des certitudes du progrès. Dans nos disciplines liées à l'espace, il est possible d'imaginer ou de ré-enchanter d'autres dispositifs, protocoles et outils d'exploration, d'analyse et d'apprentissage du territoire et par le territoire. La réflexion proposée s'appuie sur une longue expérience de démarches pédagogiques *hors les murs, in situ et in vivo*, sur le terrain et s'intéresse plus particulièrement au dispositif annuel des « ateliers d'innovation territoriale » du Master « Innovation et territoire » (ITER) qui se déploie depuis 2010 au sein de l'Institut de Géographie Alpine de l'Université Grenoble Alpes.

### **Des besoins et une longue pratique néo-situationniste**

La formation ITER et notamment ces ateliers correspondent à des besoins ressentis par le chercheur, l'enseignant et le professionnel dans ces différentes pratiques. Elle s'appuie au préalable sur une vingtaine d'années d'expérimentations dans le cadre de recherches, approches pédagogiques, politiques publiques ou actions citoyennes : « *traversées nocturnes* » d'une centaine de villes, « *tour à pied* » de Paris, « *ateliers de l'innovation* » avec l'Agence d'urbanisme de l'agglomération lyonnaise (2009-2010), « *ateliers géo-chorégraphiques* » avec la chorégraphe Annick Charlot à Grenoble, Lyon, Lausanne ou Cerisy dans les « *laboratoires géo-artistiques* » avec les danseurs et chorégraphes Yann Lheureux à Marseille, Philippe Saire à Lausanne, Odile Duboc à Belfort ou l'urbaniste Maud Le Floch dans le cadre du Pôle des arts urbains..

### **Un contexte désormais favorable à l'expérimentation**

Après des années d'expérimentation en décalage par rapport à l'environnement, les « ateliers d'innovation territoriale » se déploient désormais dans un contexte général plus favorable de redécouverte de l'espace public, demande d'« *outdoor* », retour en grâce de la marche, nouvelles pratiques urbaines (skate, parkours, urbex...) mais aussi « *tourisme de proximité* » avec leurs parcours de redécouverte. « L'immersion » est devenue une figure incontournable de l'urbanisme ou de la littérature. De nouveaux acteurs hybrides, des collectifs de « *géo-artistes* » investissent également l'espace public à partir de protocoles de parcours, de promenades ou d'événements. En géographie, en urbanisme, dans les sciences du territoire et les études urbaines, le « terrain » est au cœur des réflexions et des pratiques. De « *Nuit debout* » à la « *Biennale de Venise* » (2018) en passant par l'avènement des « *tiers lieux* », les

savoirs profanes, le bricolage et le « *do it yourself* » sont encensés. Des réflexions sur l'« *expertise quotidienne* », sur l'artisanat, les « *savoirs contextuels* » d'Alberto Magnaghi ou « *topiques* » d'Angelo Turcot se développent en même temps qu'une « *culture expérientielle* » où l'interaction entre l'individu, son histoire et son milieu est fondamentale.

A l'université, les programmes d'innovation pédagogique invitent à « *l'innovation* », à la « *créativité* » et à la « *pédagogie active* » et d'autres types de savoirs sont favorisés : savoirs d'action, savoirs d'adaptation, expertise d'usage, savoirs citoyens. A la croisée du savoir agir, du vouloir agir et du pouvoir agir la compétence relève d'une responsabilité partagée entre l'individu qui la mobilise et le milieu complexe dans lequel il opère. Côté opérationnel, on a pu éprouver et décrire les difficultés d'adaptation des professionnels et des organisations à un monde en mouvement et l'inadaptation des personnels actuels à ce nouveau contexte. Le programme des 39<sup>ème</sup> rencontres des agences d'urbanisme (FNAU) de Rennes (7-8 et 9 novembre 2018) résonne comme un aveux et un appel autour des mots « magiques » « *expérimentation* », « *innovation* » et « *design* ». Enfin et surtout, depuis quelques années on a pu mesurer la méfiance accrue des étudiants vis à vis d'un savoir surplombant, de dispositifs scéniques comme l'amphithéâtre, la demande de « *concret* », le besoin d'acquisition de compétences pratiques, le goût pour les rencontres avec les acteurs de terrain et le hors les murs. De leur côté les enseignants-chercheurs mesurent désormais bien la limite des diagnostic *in vitro* et le besoin d'expérience *in vivo* en mouvement et l'importance des dispositifs « d'improvisation » (Soubeyran, 2015).

### **Des hypothèses et des principes d'exploration**

La démarche collective met notamment en avant « *l'imaginaire* », « *substrat de la vie mentale et dimension constitutive de l'humanité* » pour emprunter les mots de Gilbert Durand un imaginaire capable de faire bouger les lignes ici et maintenant. Elle repose sur trois convictions principales : « *le croisement de regards est une richesse* » ; « *il faut agir ici et maintenant* » et « *l'imaginaire peut permettre de faire bouger les lignes* » et quelques règles et paris communs : « *l'interdisciplinarité* » pour l'exploration ; la « *sérendipité* » comme espoir ; « *l'éprouvé commun* » comme méthode ; la « *désorientation* » comme point de départ et enfin la « *confiance* » comme ciment et engagement (Jalava, 2003).

Les participants (étudiants, collègues de différentes disciplines, professionnels de l'aménagement ou de l'urbanisme, artistes) utilisent les « *milieux* » dans lesquels ils s'immergent et qu'ils parcourent et les situations qu'ils créent *in situ* et *in vivo* comme des outil de pédagogie active, de co-construction de diagnostics voire de germes de politiques publiques. Le dispositif se déploie dans le cadre d'une mission commune, avec un carnet de bord, un protocole et la construction d'une « *situation* », ce « *moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements* », selon Guy Debord. Chacun fait l'expérience d'un terrain, d'une situation et d'une pratique et vit l'effort de penser avec d'autres à partir d'une expérience, d'un temps et d'un espace communs.

Les démarches sont généralement structurées en quatre phases principales : organisation ; immersion ; sédimentation et restitution. Elles s'appuient également sur quelques principes généraux de lecture et d'écriture comme la « *participation* » ; la « *diversité* » ; la « *transversalité* » ; le *dialogue* ; le « *mouvement* » ; la « *liberté* » ; l'« *écoute* » ; la « *rigueur* » et enfin le « *plaisir* » de naviguer, de découvrir, d'échanger et de construire ensemble. Les clés d'entrée choisies sont multiples (territoire ; infrastructure, temporalité ; groupe particulier, difficulté ou conflit). Les dispositifs se déploient hors les murs dans l'espace public et s'appuient sur des protocoles géographiques « rassurants », des dispositifs d'exploration communs (immersions, parcours, résidences...) déjà éprouvés, qui mettent en situation, en mouvement et permettent les frottements, la sérendipité et l'improvisation. La

démarche est toujours co-construite par les partenaires (collectivités, entreprises, associations, laboratoires...) qui s'engagent à participer à chaque étape tout au long de l'année. L'envie de travailler ensemble préexiste et le sujet émerge des échanges qui font partie du processus.

Cet apprentissage croisé repose d'abord sur l'expérience et l'expérimentation : créer, se tromper, recommencer, trouver et apprendre. Il repose notamment sur « l'intelligence collective », la mixité, la synergie et le partage libre d'espaces, d'outils, de compétences et de savoirs entre des publics d'horizons divers à l'image des « *Fab lab* », « *tiers lieux* » et autres « *makerspaces* ». La créativité se retrouve tout au long de la démarche, de la co-construction du partenariat aux livrables. Les rendus définitifs peuvent prendre la forme d'événements, de manifestations diverses et de dispositifs matériels co-construits voire d'objet moins communs comme des peintures (« *Belvédère augmenté* »), une boîte à outils (*Bastille 2030*) ou une pièce de théâtre (Université des Alpes). De petites vidéos produites à différentes étapes sont autant de traces laissées sur les réseaux sociaux.

### **Premiers apports à l'épreuve du terrain**

Les « protocoles » ou dispositifs d'exploration communs ont joué leur rôle de révélateurs de agissant souvent comme des « *leurres* », dispositifs rassurants et ludiques - parfois géographiques comme les parcours – attirant les participants et permettant que d'autres choses se jouent et que d'autres interactions aient lieu. L'« *interdisciplinarité* » est restée de mise malgré des tentations de repli disciplinaire tant chez les enseignants, chercheurs et professionnels mobilisés que chez les étudiants. Les ateliers ont permis de passer d'une approche « *pluridisciplinaire* » à un travail *interdisciplinaire*.. La « *transdisciplinarité* » permettant de rassembler les savoirs au-delà de nos disciplines et professions et à construire des contenus et méthodes propres reste un objectif. On peut parler de « *créolisation* », ce « *métissage d'arts, ou de langages qui produit de l'inattendu* », cher à Edouard Glissant, cette façon de se transformer de façon continue sans se perdre et de « *sérendipité* ». De nombreux participants se sont révélés à eux-mêmes et aux autres en « *sortant de leurs coquilles* » en se confrontant au « *réel* » contre lequel on se cogne, cet « *impossible à pénétrer* » selon Lacan, la bonne surprise, ce que « *l'on n'attendait pas* » (Maldiney, 1994). « *L'éprouvé commun* » dans l'action –parcours, enquête, fabrication, bricolage, danse - qui convoque le corps et les sens, s'est avéré concluant en terme de dispositif participatif. L'exploration de « *tiers lieux* » inconnus des différents participants, la mise en parenthèse de « *tiers-temps* » et la convocation ponctuelle de « *tierces personnes* » dans les dispositifs ont souvent favorisé le lâcher-prise, la mise à distance disciplinaire et l'existence d'une dimension critique.

Grâce aux dispositifs géographiques utilisés, au jeu et à la confiance instaurée, les participants sont entrés dans un processus de « *désorientation positive* ». De véritables rencontres ont eu lieu entre les participants autour du « *faire ensemble* ». Nos disciplines, approches et outils ont pu être mis à l'épreuve de l'espace public. Les participants ont acquis des compétences et changé de statut pour devenir tour à tour : « *néo-situationnistes* » cherchant des solutions ailleurs que dans les livres ; « *designers* » de situations ; « *sérendipiteurs* » qui savent « *à un certain moment tirer profit de circonstances imprévues* » ; « *braconniers* » et « *bricoleurs* » ; « *créateurs* » plutôt que participants ; « *forains-bonimenteurs et enchanteurs* » ; « *joueurs* » ; « *touristes* » et « *marginiaux sécants* » dans le sens de l'« *acteur qui est partie prenante dans plusieurs systèmes d'action en relation les uns avec les autres et qui peut, de ce fait, jouer un rôle indispensable d'intermédiaire et d'interprète entre des logiques d'action différentes, voire contradictoires* » (Crozier, Friedberg, 1977). Ils ont développé des compétences, une expertise, une capacité à gérer les incertitudes des relations avec l'environnement et à communiquer dans un cadre mouvant. En acceptant de changer de costume, de « *jouer le jeu* », ils construisent une nouvelle « *face* » temporaire (Goffman, 1974), imaginent de nouvelles règles, une syntaxe, une grammaire de « *l'interaction* », un véritable travail de

figuration. L'exercice est plus délicat pour le pédagogue, l'enseignant, le professionnel ou l'élus qui ont du mal à se départir d'une position d'autorité dans un système plus instable. En situation, chacun est obligé d'aller au devant de soi et des autres, sans certitude ni scénario pré-établi permettant d'imaginer les transferts de savoir vers la gouvernance de nos sociétés liquides, pour reprendre Zygmund Bauman et incertaines, l'ébauche d'une identité plus instable, mouvante, fragile, une « *identité-relation* » (Glissant, 2005) et « *rhizome* » (Deleuze, Guattari, 1980). C'est ce qui fait peur et ce qui excite à la fois. Ces protocoles, dispositifs, événements ou interventions aboutissent à des « *communautés d'expérience* » (Dewey, 1980), créent des décalages obligent les participants et les spectateurs involontaires à changer de regard, d'usage et d'identité. L'incertitude, l'instabilité de ces situations obligent également à imaginer d'autres postures et interactions. Outre la déclinaison de diagnostics partagés et la formation des étudiants, les nombreux ateliers menés pendant ces dernières années ont également eu des retombées en termes de politiques publiques, de recherches ou d'animation territoriale.

### **De la fabrique de situations pédagogiques au design collectif d'une prospective en action**

La critique est facile et nous y contribuons volontiers : gadgets à la mode à ranger du côté de « l'urbanisme temporaire » ou « transitoire », fragilité des dispositifs, soumission au marché, participation au « capitalisme artiste » et à la saturation des espaces et des temps, récupération et manipulation de l'université hors de ses murs, appropriations diverses et variées qui nous échappent naturellement. Malgré tout, ces « *innovations pédagogiques situées* » permettent de regagner quelques marges de manœuvre, de former des professionnels plus expérimentés et des citoyens plus outillés, critiques et éclairés - à la croisée du savoir agir, du vouloir agir et du pouvoir agir -. Elles nous entraînent vers une réflexion plus large sur le « design territorial » et un « *art des territoires* » dans le cadre de la « *société de la connaissance* » où la notion d'« *intelligence collective* » est centrale. Ces approches apprenantes permettent d'entrevoir l'intérêt d'une « *prospective en action* », héritière hyperactive de la « *prospective du présent* ». Au-delà des critiques et des perspectives, il s'agit d'une belle « aventure » (Jankelevitch, 2017) qui transforme chacun d'entre nous en « aventurier » : « *celui qui fait arriver des aventures plutôt que celui à qui des aventures arrivent* » (Debord, 1953).

(\*) **Luc Gwiazdzinski** est géographe. Directeur de l'Institut de géographie Alpine (IGA), enseignant en aménagement et urbanisme à l'Université Grenoble Alpes (UGA), il est responsable du Master Innovation et territoire ([www.masteriter.fr](http://www.masteriter.fr)). Il a également dirigé une agence des temps et des mobilités, une agence de développement et une agence d'urbanisme et développement durable. Chercheur au laboratoire Pacte (UMR 5194 CNRS) associé au MoTU (Université Bicocca et Politecnico de Milano) et à l'EREIST (Université Paris 1 Sorbonne), il oriente ses enseignements et ses recherches sur les questions de mobilité, d'innovation territoriale et de chrono-urbanisme. Expert européen, il a dirigé de nombreux programmes de recherche, colloques internationaux, rapports, articles et ouvrages sur ces questions.

#### **Citer l'article :**

GWIAZDZINSKI L., DREVON G., 2018, « Les ateliers d'innovation territoriale, Protocoles et dispositifs géographiques de désorientation et de réassurance », *Revue Tous urbains* 2018/4, n°24, pp.71-75

#### **Contact :**

[luc.gwiazdzinski@ujf-grenoble.fr](mailto:luc.gwiazdzinski@ujf-grenoble.fr)