
Rôle et limites des tiers-lieux dans la fabrication des villes contemporaines

Role and Limits of Third Places in the Fabrication of Contemporary Cities

Raphaël Besson



Éditeur

Université des Sciences et Technologies de
Lille

Édition électronique

URL : <http://tem.revues.org/4184>

DOI : 10.4000/tem.4184

ISSN : 1950-5698

Référence électronique

Raphaël Besson, « Rôle et limites des tiers-lieux dans la fabrication des villes contemporaines », *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement* [En ligne], 34 | 2017, mis en ligne le 03 juillet 2017, consulté le 08 juillet 2017. URL : <http://tem.revues.org/4184> ; DOI : 10.4000/tem.4184

Ce document a été généré automatiquement le 8 juillet 2017.



Territoire en mouvement est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

Rôle et limites des tiers-lieux dans la fabrique des villes contemporaines

Role and Limits of Third Places in the Fabrication of Contemporary Cities

Raphaël Besson

Introduction

- 1 L'intégration des innovations techniques dans la fabrique des villes n'est pas un phénomène nouveau. Sans remonter à l'époque Antique et à l'origine des villes, on peut évoquer les projets urbains des architectes-urbanistes du début du XX^e 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 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.
- 2 La période actuelle s'inscrit dans cette perspective. Les technologies numériques¹ participent de manière croissante à la fabrique de l'urbanisme. Les champs d'application sont considérables et intéressent des domaines comme la mobilité, la sécurité, le projet urbain, l'environnement, la sociabilité, la culture ou encore les loisirs. Certains opérateurs et collectivités tentent d'intensifier ce processus en planifiant des projets de smart cities², des districts technologiques, des quartiers des sciences ou de l'innovation³. Ces projets transforment l'espace public des villes en de véritables showrooms et laboratoires d'expérimentation des nouvelles technologies. Avec, en filigrane, l'hypothèse selon laquelle les technologies seraient aptes à induire par elles-mêmes des effets positifs pour le développement urbain et socio-économique des villes.

- 3 Progressivement, le numérique impose sa logique aux villes et, au-delà des outils technologiques, c'est une « culture numérique » qui se diffuse dans l'ensemble de la société urbaine (Douheih, 2011). Ainsi, observe-t-on l'apparition d'étranges espaces urbains caractérisés par des formes collaboratives et hybrides qui trouvent leurs « origines dans celles de la micro-informatique libre » (Ambrosino et Guillon, 2016). Et souvent, ces figures émergentes sont qualifiées de tiers-lieux. Cette notion a été construite par le sociologue américain Ray Oldenburg, dans un ouvrage paru en 1989, *The Great, Good Place* (Oldenburg, 1989). Dans cet ouvrage, R. Oldenburg (1989) s'intéresse à des lieux hybrides en ville qui ne relèvent ni du domicile ni du travail et se situent entre l'espace public et l'espace privé. Ainsi, Oldenburg signale-t-il un certain nombre de cafés, librairies et espaces intermédiaires où les individus peuvent se rencontrer et se réunir pour échanger de façon informelle. Pour cet auteur, ces tiers-lieux jouent une fonction essentielle pour la société civile, la démocratie et l'engagement civique.
- 4 La notion de tiers lieu connaît aujourd'hui un regain d'intérêt (Burret, 2015)⁴. Le concept actuel reprend l'idée d'un espace hybride qui facilite la rencontre entre des acteurs hétérogènes. Mais, il a tendance à mettre l'accent sur la capacité productive des tiers-lieux, analysés comme de nouveaux espaces de travail et d'innovation adaptés à l'ère de l'économie de la connaissance et du numérique (Besson, 2014b ; Azam *et al.*, 2015 ; Liefoghe, 2016). Le développement des tiers-lieux tend également à se concentrer au cœur des villes, au sein de la culture urbaine et numérique. Le territoire métropolitain, avec ses sites de production et de recherche, sa densité, sa diversité sociale et fonctionnelle et ses multiples aménités, produit une série d'externalités qui s'avèrent essentielles au fonctionnement et à l'attractivité des tiers-lieux (Moriset, 2014)⁵.
- 5 Malgré des tentatives de conceptualisation, la notion de tiers lieu souffre encore d'un certain flou conceptuel. 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 »⁶) ou des fab labs⁷. Certains tiers-lieux se positionnent autour de thématiques comme l'environnement, la santé, l'agriculture, la culture scientifique ou le design. D'autres s'intéressent tout particulièrement à la ville et aux nouvelles conditions de la fabrique urbaine. En s'appuyant sur des méthodes d'innovation ouverte et sur le potentiel des outils numériques, ces tiers-lieux défendent l'idée d'un urbanisme qui ne soit plus le patrimoine exclusif d'experts (ingénieurs, architectes ou urbanistes) mais qui soit co-produit avec les habitants et les utilisateurs des villes. Ils défendent un droit à l'infrastructure des villes (Corsín, 2014), que cette infrastructure soit matérielle (espaces et équipements publics, mobiliers urbains, lieux de production, réseaux d'eau, de gaz et d'électricité) ou immatérielle (services urbains, données, prospective urbaine, réseaux numériques, mémoire et patrimoine immatériel des villes).
- 6 Pour interroger le rôle et la portée des tiers-lieux dans la fabrique des villes contemporaines, nous nous appuyons sur l'analyse d'un ensemble de tiers-lieux positionnés sur le thème de l'urbanisme. Par conséquent, des tiers-lieux à vocation essentiellement économique (espaces de coworking⁸, fab labs et living labs internes aux entreprises⁹) ou thématiques dans des domaines différents ont été écartés de notre réflexion. Un autre critère a été déterminant dans l'identification de nos études de cas : celui de la faisabilité de l'analyse et de l'accès aux informations, aux acteurs et documents stratégiques. À ce titre, nous avons sélectionné des projets sur lesquels nous étions

préalablement intervenus en tant que chercheur ou expert (à l'exception du TUBÁ à Lyon et des Grands Voisins à Paris). Enfin, il nous a semblé essentiel d'identifier des cas où l'institution publique était présente, tant dans les processus d'émergence que de fonctionnement du tiers lieu.

- 7 À partir de cette grille d'analyse, nous avons sélectionné six tiers-lieux dont quatre cas français (La TUBÁ, Lyon ; La Casemate, Grenoble ; Les Grands Voisins, Paris et le projet de Living Lab urbain à Marseille) et deux terrains espagnols (les Laboratorios ciudadanos de Madrid et les Ateneus de Fabricació barcelonais). Notre analyse ne s'est donc pas limitée à une ville ou une étude de cas. Nous avons, bien au contraire, souhaité multiplier les cas afin de saisir, au-delà des différents contextes socioéconomiques et urbains, les caractéristiques essentielles des tiers-lieux à vocation urbaine. Certes, l'analyse d'un seul terrain nous aurait permis de recueillir un matériau empirique de plus grande qualité. Mais, il nous semble que la diversité de taille, de modèle économique ou de fonctionnement des tiers-lieux, constitue l'un des traits caractéristiques de ces espaces. Une hétérogénéité que nous souhaitons discuter dans le cadre de cet article. Précisons enfin que les tiers-lieux sélectionnés sont récents, certains n'ayant pas encore produit tous leurs effets matériels, à l'image du living lab urbain de Marseille, encore au stade de projet. Néanmoins, ils sont suffisamment avancés pour permettre l'observation d'un certain nombre de processus, d'espaces ou réalisations. L'étude des différents tiers-lieux s'est effectuée à travers une analyse essentiellement qualitative. Notre matériau empirique a été constitué à partir de l'observation des tiers-lieux et de la réalisation d'une vingtaine d'entretiens auprès des principaux responsables et utilisateurs des tiers-lieux. À travers ces entretiens, nous avons cherché à mieux comprendre l'origine et le fonctionnement de ces espaces ainsi que les résultats obtenus sur la fabrique et la gestion des villes. Ce travail sur entretiens a été complété par l'étude de documents récents : dossiers de presse, articles de recherche, études, documents de travail interne.
- 8 Les deux premières parties de notre article ont une portée descriptive. Elles visent à mieux comprendre la fonction des tiers-lieux dans la fabrique matérielle et immatérielle des villes. La troisième partie se veut plus analytique et interroge les possibilités de construction d'une politique urbaine des tiers-lieux.

1. Tiers-lieux et fabrique de l'infrastructure immatérielle des villes

- 9 Les tiers-lieux déploient une série d'expérimentations qui impactent l'infrastructure immatérielle des villes : réseaux numériques, services urbains, data, prospective urbaine, patrimoine immatériel des villes. Du point de vue de la fabrique de cette infrastructure immatérielle, l'action des tiers-lieux peut s'analyser autour de trois orientations : penser, encadrer et co-produire la ville numérique.

1.1. Penser la ville numérique

- 10 La ville numérique engendre une série de problématiques. Elle est d'abord confrontée à un phénomène d'accélération des innovations technologiques censées optimiser la gestion et le fonctionnement des villes. Elle repose sur le déploiement de capteurs à grande échelle qui produisent et collectent une quantité considérable d'informations et

de données (Viévard, 2014). Par ailleurs, des recherches ont montré que le tissu social des villes n'est pas nécessairement ouvert aux innovations techniques dès lors qu'elles ne sont pas mises en perspective au regard de finalités sociales, urbaines ou encore environnementales. Des quartiers de l'innovation - à l'image de 22@Barcelona, du Distrito tecnológico de Buenos Aires ou du projet GIANT / Presqu'île à Grenoble - font face à des critiques de la part d'une frange de la population. C'est l'apport des technologies dans l'amélioration du bien-être, les risques d'instrumentalisation des habitants et les menaces faites aux libertés individuelles qui sont questionnés. Les dangers liés à la santé (ondes, bio- et nanotechnologies) et à la maîtrise insuffisante des phénomènes de gentrification induits par le développement de ces districts technologiques sont également évoqués (Besson, 2012).

- 11 Ces inquiétudes, couplées au phénomène d'accélération des innovations, rendent nécessaire la création d'espaces d'interaction entre les technologies et la société afin que celle-ci ait le temps de faire de ces innovations un véritable « apprentissage social » (Stiegler, 2009). Selon certains auteurs, les citoyens doivent être placés au cœur des réflexions sur la ville technicisée afin de devenir co-auteurs des réponses urbaines faites à leurs besoins (Corsín, 2014 ; Harvey, 2013). C'est là un enjeu essentiel des tiers-lieux qui proposent des espaces hybrides pour penser la ville numérique.
- 12 Évoquons le Centre de Culture Scientifique et Technique de Grenoble, La Casemate¹⁰, qui organise des temps essentiels pour interroger la neutralité supposée des outils technologiques et les contours d'une ville pensée par et pour le numérique. Ainsi, La Casemate propose-t-elle des événements et espaces multiples à n dimensions sociales et fonctionnelles, comprenant des salles d'exposition interactives, cafés des savoirs, ateliers, sessions de créativité et des espaces de test de dispositifs numériques. Ce tiers lieu se positionne comme un hyper-espace combinant réel et virtuel, propice tant à la réflexion sur les nouveaux usages des sciences et techniques (living labs) qu'à la fabrication numérique d'objets et de services (fab labs). À l'inverse des politiques de diffusion des savoirs scientifiques vers le « grand » public, tout est pensé pour que le public s'interroge sur l'apport et les limites de contenus scientifiques et technologiques, et notamment ceux liés à la ville numérique.
- 13 Le living lab du salon « Arts-Sciences » EXPERIMENTA¹¹ est l'un des événements organisé par La Casemate. En 2013, ce living lab s'est intéressé à la thématique des villes numériques. Ainsi, une centaine de visiteurs hétérogènes¹² ont-ils navigué dans une maquette et une borne urbaine interactive, testé une application numérique géo-temporelle et nomade ou encore interrogé l'apport des technologies numériques dans l'espace-temps des transports urbains. Après avoir testé ces différents prototypes hybrides¹³, les visiteurs devaient répondre à une série de questions ouvertes et fermées, inscrites dans les objectifs suivants : mesurer à la fois les ressentis et impressions des testeurs ; mesurer la rapidité et la simplicité de compréhension des prototypes ; tester l'utilité des prototypes quant aux besoins, usages et pratiques des participants ; tester l'utilisabilité des prototypes (design, ergonomie, fonctionnalité, etc.) et enfin tester d'autres usages et/ou domaines d'application potentiels. L'ensemble des réponses était ensuite analysé et synthétisé lors d'ateliers de restitution et de débat organisés à l'issue du salon EXPERIMENTA. Ces ateliers rassemblaient les visiteurs ayant participé à l'expérience ainsi que les artistes, chercheurs et chefs d'entreprises présents à EXPERIMENTA. De manière générale, les testeurs ont souligné toute l'ambivalence des technologies numériques, perçues comme de possibles outils d'expression citoyenne,

mais aussi comme des « technologies gadget » risquant d'accroître « l'isolement social » et la « fracture numérique » ; à noter que le caractère « élitiste » des dispositifs était régulièrement souligné. Les technologies seraient, selon les dires de nombreux participants, trop « orientées vers une typologie de "néo-urbain" ultra-branché possédant des smartphones »¹⁴.

- 14 Le living lab lyonnais TUBÀ (« Tube à expérimentations urbaines ») propose également des espaces de médiation pour que le public et les professionnels testent, évaluent et débattent de dispositifs urbains innovants : capteurs, bornes d'informations digitales, applications de mobilité, objets connectés, projets basés sur des données publiques du Grand Lyon (transports, trafic routier, énergie, etc.) et des données privées de grands groupes (Véolia, EDF, Enedis, Keolis). Selon Philippe Val, directeur des Systèmes d'Information du Grand Lyon, TUBÀ doit permettre aux entreprises et aux citoyens de « disposer d'un terrain de jeu, pour co-construire des services de la ville de demain sur la base de données ». Ce living lab de 600 m² est installé dans le quartier de la Part Dieu à Lyon. Il est situé à proximité immédiate de la gare et bénéficie par conséquent d'une masse significative de testeurs potentiels (environ 500 000 déplacements/jour). Il comprend un espace d'expérimentation et de démonstration au rez-de-chaussée (le « Lab »), ouvert au grand public du lundi au vendredi. Un espace de coworking, le « Mix », se situe à l'étage. Il est composé de différents sous-espaces qui permettent de diversifier les situations de rencontres et d'échanges (le « Bocal », la « salle de Muscu », le « Ring »). Depuis novembre 2014, le TUBÀ a accompagné le développement de nombreux porteurs de projets avec le montage d'une trentaine de projets collaboratifs. Ce living lab a joué un rôle important dans le développement d'une vingtaine de start ups (CityLity, CoPark, For City, Green on, Karos, etc.), spécialisées dans des domaines aussi variés que l'énergie, la mobilité, la santé, le lien social ou encore les loisirs (Devau, 2016).
- 15 En proposant des espaces d'interaction « science-société », les tiers-lieux La Casemate et TUBÀ assurent une fonction essentielle de « middleground » (Cohendet *et al.*, 2011). Ils organisent des événements réguliers (forums, barcamps, hackathons, workshops thématiques, etc.), qui permettent la socialisation des connaissances et des innovations entre « l'Uppergound » des administrations, firmes, laboratoires de recherche et centres de transfert technologique et « l'Underground » des habitants, usagers et des sphères culturelles et artistiques. Ces moments permettent la rencontre des acteurs de compétences et de professionnalités diverses et créent les conditions de « proximités temporaires » entre des univers sociaux très divers (Suire, 2015). À cet égard, il est intéressant d'observer que ces tiers-lieux se définissent moins comme des lieux que comme des « interfaces », des « plateformes de l'innovation », des « concentrateurs de réseaux », des « espaces hybrides », situés « au carrefour de la recherche, de l'innovation, de l'entrepreneuriat et de la culture créative » (entretien avec Laurent Chicoineau, Directeur de La Casemate).

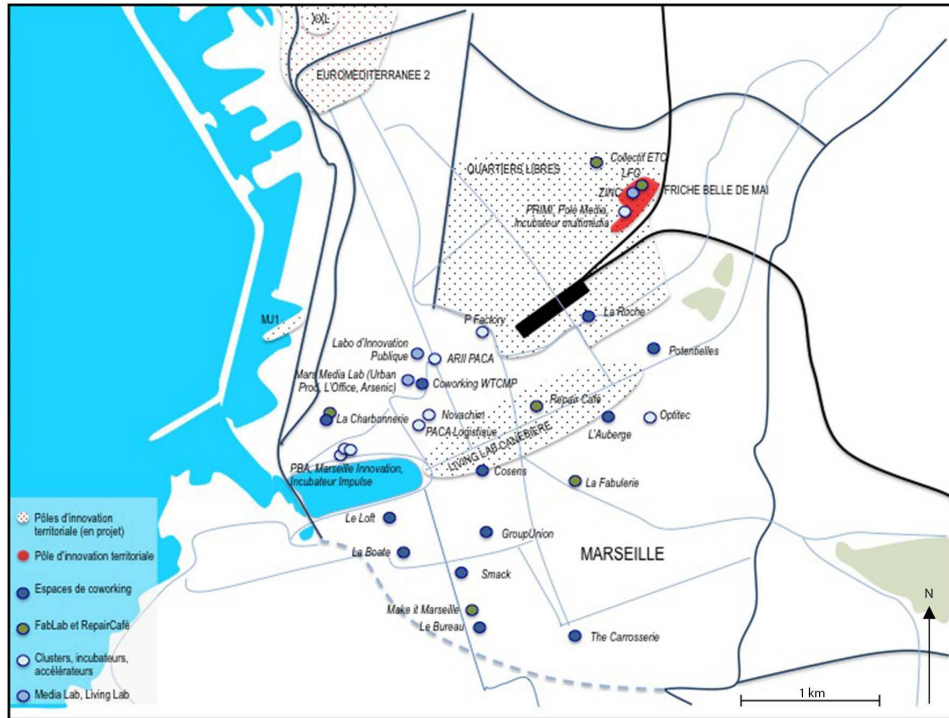
1.2. Encastrier la ville numérique

- 16 À travers cette fonction de Middleground, les tiers-lieux opposent un modèle interactionniste en mesure « d'urbaniser les technologies » (Sassen, 2014) au modèle d'innovation diffusionniste des smart cities. Ils ne s'érigent donc pas contre les innovations technologiques, notamment numériques, mais s'appliquent davantage à les

encadrer socialement et à les détourner, au regard de finalités culturelles, économiques ou environnementales, afin d'en faire des outils au service de la ville.

- 17 C'est ici l'un des objectifs majeurs du projet de living lab urbain à Marseille. Ce projet, porté par le Conseil départemental des Bouches du Rhône, aspire à revitaliser le centre de Marseille par la mise en place d'un territoire d'expérimentation et d'interaction entre les acteurs culturels, économiques et numériques du territoire. Le centre-ville continue de souffrir d'une situation socioéconomique dégradée et d'une perte d'attractivité¹⁵ et ce, malgré le développement de politiques urbaines ambitieuses (implantation de services publics et d'équipements structurants comme l'université d'Aix-Marseille, développement des transports en commun, requalification des espaces publics). Les méthodes traditionnelles de l'urbanisme ne parviennent pas à revitaliser le centre-ville et, notamment, l'axe historique de La Canebière. Dans ces conditions, la démarche de living lab est apparue comme une nouvelle stratégie de régénération urbaine.
- 18 Le choix de s'engager dans une démarche de living lab repose sur un certain nombre de précédents. Des événements comme Marseille Provence 2013 ou Museomix¹⁶ ont initié les acteurs du territoire aux méthodes de coproduction et d'expérimentation en grandeur réelle. Les acteurs marseillais des arts et des cultures numériques comme Zinc, PRIMI, Seconde Nature, la Fabulerie, Urban Prod, l'office ou encore Hexalab ont également développé un savoir-faire du point de vue des démarches de living lab. De nombreuses expériences d'innovation ouverte ont été initiées, à l'image de l'expérimentation « City Média » déployée dans la Bibliothèque de l'Alcazar en 2011, la co-production d'un espace public sur la place Louise Michel (« Belsunce Tropical », Collectif Etc, 2014) ou la réalisation d'une balade urbaine conçue par les habitants de Noailles (« Noailles Tous ici », 2016).
- 19 Ce projet de living lab urbain s'appuie également sur la localisation spontanée d'acteurs culturels et de la nouvelle économie dans le périmètre du centre-ville/Canebière (figure 1). Ces activités sont attirées par le faible coût des loyers, l'accessibilité en transports en commun et la présence d'aménités urbaines (commerces, équipements, lieux récréatifs, diversité sociale et culturelle), des facteurs essentiels pour attirer des activités de la nouvelle économie (Suire, 2003 ; Grondeau *et al.*, 2006 ; Besson, 2012). Par ailleurs, le conseil départemental travaille à la planification sur trois ans d'une série d'événements culturels intégrant en partie des démarches de living labs : les « dimanches de la Canebière », « MP 2018 » et Manifesta (Biennale d'art contemporain en 2020).

Figure 1 : Localisation des acteurs de l'innovation dans le centre-ville de Marseille



Source : Raphaël Besson (Villes Innovations) et Sylvia Andriantsimahavandy (Cultures Créatives), 2016.

- 20 Une étude d'opportunité a, par ailleurs, montré qu'un living lab urbain dans le centre-ville permettrait de compléter utilement l'offre d'innovation existante sur la métropole Aix-Marseille (Technopôle Château-Gombert, Friche Belle de Mai, Pôle Media, Euroméditerranée)¹⁷. Le living lab pourrait se positionner comme un pôle d'innovation intermédiaire autour de thématiques, de cibles et de fonctions (test et expérimentation urbaine en grandeur réelle, innovation par les usages, accueil temporaire de start-ups...), non encore couvertes par l'écosystème d'innovation local. L'étude a également confirmé que le projet de living lab s'intégrait dans les orientations stratégiques d'acteurs publics : la région PACA, la Communauté urbaine et la ville de Marseille et leurs stratégies de smart cities ; l'agence d'urbanisme de l'agglomération marseillaise dans le cadre de sa réflexion sur le développement d'une offre innovante d'immobilier d'entreprise pour le centre-ville ; le SGAR PACA¹⁸ et le déploiement de son laboratoire d'innovation publique à Marseille (le « laboratoire zéro »). Par ailleurs, l'étude a révélé le souhait d'un certain nombre d'acteurs culturels et économiques de bénéficier d'un espace urbain central pour expérimenter de nouvelles créations et innovations. C'est le cas, par exemple, de la French Tech Culture qui imagine déployer des prototypes éprouvés lors des festivals d'Aix-en-Provence et d'Avignon¹⁹ ou encore du campus numérique The Camp à Aix-en-Provence, intéressé par le test de dispositifs urbains innovants dès 2018.
- 21 Face à cet ensemble d'opportunités urbaines, économiques et culturelles, le positionnement du living lab se structurera autour de trois laboratoires d'expérimentation thématiques. L'Urban lab permettra de co-construire des scénarios d'usage, de prototyper, de tester et d'évaluer en grandeur réelle de nouveaux services et infrastructures urbaines. Le Culture lab développera des expérimentations dont l'objectif

sera de valoriser les marqueurs et les ressources culturelles de La Canebière afin, notamment, de transformer les représentations associées au centre-ville. Le Food Lab mettra en exergue la richesse culinaire de Marseille, liée en grande partie à sa diversité culturelle. Cette stratégie autour de l'alimentation s'attachera également à encadrer le living lab dans le tissu socioculturel de La Canebière. Au-delà de ces positionnements thématiques, le living lab se déploiera sur les différents espaces de La Canebière : dans l'espace public, dans l'espace numérique (avec la mise en place d'une plateforme web collaborative) et, à moyen terme, dans un lieu dédié. Une partie des espaces vacants de La Canebière (environ 20 000 m²) sera également mobilisée pour l'accueil temporaire d'activités créatives et numériques ainsi que pour l'expérimentation de projets du living lab.

- 22 Cette description du projet de living lab urbain à Marseille illustre cette volonté des tiers-lieux à détourner et encadrer les innovations technologiques et numériques dans une diversité de configurations urbaines, sociales, et culturelles. Pour cela, ils s'inspirent notamment de travaux de l'économiste É. Von Hippel (2005), selon qui l'usage des innovations technologiques crée leur valeur économique, sociale ou encore culturelle. Dans cette optique, la société doit être en mesure, non seulement de détourner les innovations, mais aussi de les coproduire afin d'en générer de plus riches et plus originales que celles initialement imaginées par les concepteurs. Une hypothèse intégrée par de nombreux tiers-lieux qui déploient des dispositifs permettant d'agir sur la coproduction des villes numériques.

1.3. Co-produire la ville numérique

- 23 Les méthodes traditionnelles de la fabrique urbaine (diagnostics, scénarios, ateliers de concertation, etc.) accroissent la quantité de connaissances au sein des institutions publiques. Pour autant, les conditions d'appropriation de ces connaissances par les services internes aux collectivités et les acteurs informels de l'expertise urbaine (habitants et autres usagers des villes) paraissent difficiles à objectiver. Il n'est pas certain que l'accroissement de la quantité de connaissances au sein des institutions augmente mécaniquement la qualité des politiques urbaines et leur capacité à agir.
- 24 Face à ce constat, un certain nombre de tiers-lieux expérimentent de nouvelles méthodes et outils, afin de favoriser la co-production des villes de demain. C'est le cas par exemple du living lab mis en place par La Casemate lors du salon EXPERIMENTA. En 2014 et 2015, La Casemate a organisé des parcours de créativité incitant les visiteurs à s'inspirer des prototypes d'EXPERIMENTA pour co-crée des scénarios de développement urbain. En 2014, la thématique du parcours concernait le traitement du son dans la ville de Grenoble. Le son en ville est souvent considéré comme une nuisance. Les municipalités définissent des stratégies pour amoindrir l'intensité sonore : murs anti-bruit, matériaux absorbants, végétalisation en vue de diminuer l'impact sonore d'autoroutes ou de boulevards urbains. Tout l'enjeu de ce parcours de créativité consistait à inverser le regard et à ne plus considérer le son comme une nuisance mais comme un atout, une source d'énergie à même d'inspirer de nouveaux modes de fabrique des villes. Ainsi, 19 scénarios ont-ils été imaginés par les 80 participants : espaces de création sonore et ludique, dispositifs d'interaction en temps réel des sons dans la ville, prototypes de captation du son pour en faire des sources d'énergie thermique ou lumineuse, etc. L'année suivante, en 2015, une quarantaine de personnes a participé aux ateliers de créativité qui portaient sur le thème

de l'affichage en ville. L'expérience s'est concentrée sur la gare de Grenoble. Les participants ont imaginé un ensemble de dispositifs d'affichage innovants pour cet espace : digitalisation de la façade de la gare, mobiliers urbains interactifs diffusant des informations sonores sur la vie culturelle grenobloise, écrans d'orientation 3D, mobiles urbains d'expression libre, etc. Évoquons également le Parcours Innovation, organisé par La Casemate en 2013, en partenariat avec le MINATEC Ideas Lab-CEA. Ce workshop, intitulé « Ville 4.0 / Des capteurs dans la ville, pourquoi faire ? », a incité une quinzaine de jeunes âgés de 18 à 28 ans²⁰ à interroger l'usage des capteurs dans la ville. Afin de stimuler leur imaginaire, différentes séquences ont été élaborées, notamment 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 de 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 questionner la portée et les limites des capteurs dans la ville tout en imaginant des scénarios de développement comme des cartes urbaines interactives permettant de récolter des informations en temps réel sur l'état d'une ville.

- 25 À travers ces différents parcours et ateliers de créativité mis en place par la Casemate, l'enjeu est de tester des méthodes d'innovation ouverte pour inciter des acteurs informels de la fabrique urbaine (habitants, usagers, étudiants, artistes, etc.) à participer activement à la réflexion et à la conception des villes de demain. Certes, les propositions faites par les participants ne sauraient remplacer des études de prospective urbaine approfondies. 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 favoriser les interactions 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.
- 26 Les expérimentations conduites au sein des tiers-lieux vont jusqu'à inciter les citoyens à participer à la production des données urbaines. Prenons l'exemple du kit Smart Citizen, développé par le fab lab de Barcelone. Ce kit se compose de capteurs et d'un système électronique open source monté sur une carte Arduino. Il permet à chaque citoyen l'ayant en sa possession de renseigner une carte collaborative sur l'état d'une ville : pollution, humidité, température, circulation, son, etc.²¹ Ainsi, les citoyens ne sont pas seulement captés par les grands acteurs du numérique et ne sont pas simplement réduits à être des consommateurs passifs de données ou des « bêta-testeurs » de nouveaux services urbains. Ils deviennent eux-mêmes capteurs de leur environnement, ils jouent un rôle proactif. Les connexions des logements privés deviennent également autant de supports de la construction d'un outil d'intérêt général. On mesure ici toute la portée de ce dispositif de vigilance collective et d'analyse par le bas de l'état d'une ville. Clôtons cette série d'exemples par la façade digitale (la Fachada digital) du Media Lab Prado à Madrid²². L'une des façades du Media Lab est composée d'un écran interactif qui permet de diffuser, en temps réel, des informations sur les recherches, les workshops et les différentes expérimentations, pour que les madrilènes soient informés de la programmation, tout en ayant la possibilité de publier à leur tour des contenus culturels, artistiques (photos, images, vidéos, etc.) ou relatifs à la vie du quartier. À travers cet écran digital, le Media Lab Prado poursuit une réflexion de fond sur les données que pourraient échanger les citoyens grâce aux différents écrans disposés dans la ville. Cette réflexion porte à la fois

sur le contenu des données et sur leur mode de représentation, en lien avec les recherches actuelles sur la datavisualisation.

2. Tiers lieux et fabrique de l'infrastructure matérielle des villes

- 27 D'autres expérimentations des tiers-lieux visent à agir sur la coproduction de l'infrastructure matérielle des villes : mobiliers urbains, espaces et équipements publics, réseaux intelligents (eau, gaz, électricité). La reconnaissance de cette capacité de coproduction de l'infrastructure matérielle des villes n'est pas nouvelle. La sociologie urbaine a depuis longtemps démontré que les citoyens et les passants participent à la transformation des villes, ne serait-ce qu'à travers leurs usages : occupations physiques des lieux, marquages visibles des espaces avec, par exemple, la présence de graffitis, des détournements d'usage, etc. (Clavel, 2002). Mais elle prend une dimension inédite avec les nouvelles technologies et les expérimentations d'un certain nombre de tiers-lieux.

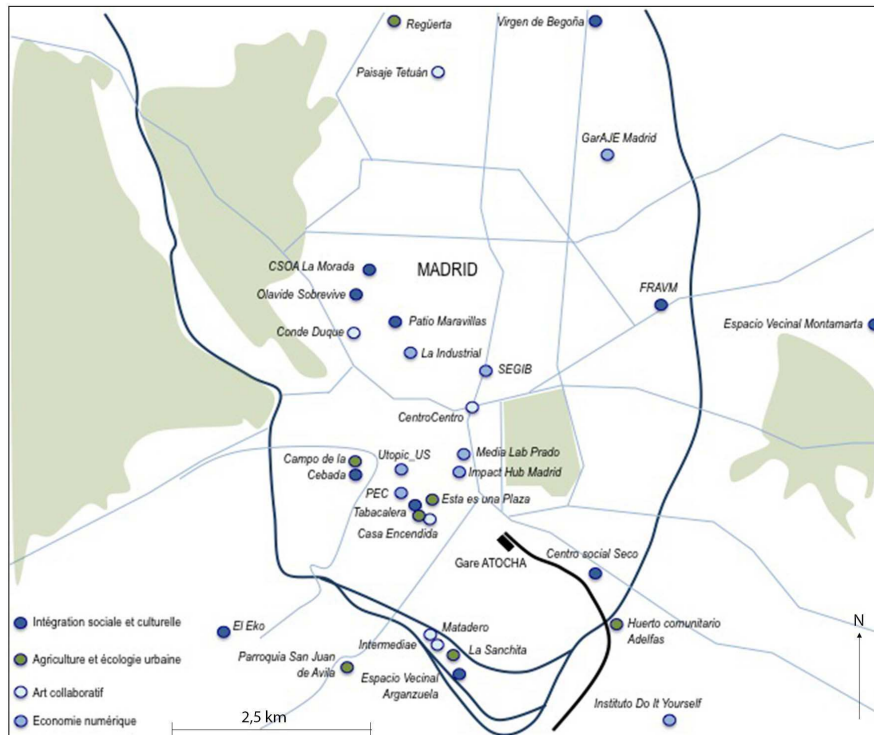
2.1. Le droit à l'infrastructure des villes

- 28 La notion de droit à la ville a été élaborée dans le contexte fordiste de la France de l'après-guerre. Cette notion revendiquait, pour des groupes sociaux marginalisés, un droit à l'égal accès aux ressources et aux services urbains. Elle manifestait plus largement une reconnaissance d'une forme supérieure des droits : « droit à la liberté, à l'individualisation dans la socialisation, à l'habitat et à l'habiter. Le droit à l'œuvre (à l'activité participante) et le droit à l'appropriation (bien distinct du droit à la propriété) » (Lefèbvre, 1968 : 140). Dans sa dimension politique, le droit à la ville poursuivait l'objectif de co-production du développement urbain par l'ensemble des groupes sociaux composant la Cité.
- 29 La notion de droit à la ville connaît aujourd'hui un regain d'intérêt (Mitchell, 2003 ; Harvey, 2008 ; Mayer, 2009 ; Andrej, 2010). Sa portée conceptuelle intéresse de nombreux responsables de tiers-lieux. Ces derniers s'appuient sur les nouvelles techniques de fabrication digitale pour réinterpréter ce droit et revendiquer un « droit à l'infrastructure des villes » (Corsín, 2014). Ce droit en émergence ne se limite pas à défendre un égal accès aux ressources et aux espaces de la ville ou une participation des habitants aux débats politiques sur l'avenir d'une agglomération urbaine, il concerne l'infrastructure même des villes, le « hardware urbain » (Harvey, 2008). Il s'agit de co-produire, au-delà de la vie sociale, éducative ou culturelle, l'espace public des villes, les mobiliers et autres infrastructures urbaines. Au sein des tiers-lieux étudiés, on retrouve la même volonté d'agir sur les infrastructures et de réhabiliter la figure du « bricoleur » ou du « bidouilleur », propre à la sphère des hackers et des artistes numériques. « Le fab lab doit permettre aux citoyens de prendre conscience du fait qu'ils peuvent agir directement sur leur ville (...). L'utilisation des outils de prototypage rapide doit aussi faciliter l'expression des capacités créatives de chacun » (Jordi Reyes, responsable de l'Athénée de fabrication de Les Corts, Barcelone).

2.2. Agir sur les espaces et les équipements publics vacants

- 30 Cette revendication d'un droit à l'infrastructure des villes s'observe tout particulièrement en Espagne et, notamment, dans des villes comme Barcelone ou Madrid qui font figure de pionnières en la matière. On y observe une multiplication de lieux d'expérimentation qui émergent dans les espaces en creux de la ville.
- 31 À Madrid, on assiste à l'émergence depuis quelques années de Laboratorios ciudadanos. Ces lieux d'innovation citoyenne se sont développés dans les espaces vacants de la ville, la crise économique ayant laissé en jachère un nombre important d'espaces publics. Ces tiers-lieux n'ont pas fait l'objet d'une stratégie de planification. Ils sont davantage issus de l'élan spontané de citoyens ordinaires et de collectifs souvent très qualifiés, œuvrant dans les domaines de l'économie collaborative, du numérique, de l'écologie urbaine ou de l'urbanisme social. Ces Laboratorios ciudadanos constituent aujourd'hui les supports d'expérimentation de nouveaux modes de fabrique de la ville, fondés sur le collaboratif, la participation citoyenne et la co-production des espaces et services publics. Une vingtaine de Laboratorios ciudadanos ont ainsi émergé à l'image de La Tabacalera, Esta es una plaza, Patio Maravillas, El Campo de la Cebada. On citera également le réseau des jardins communautaires (La Red de huertos urbanos) ainsi qu'un certain nombre d'espaces de coworking impliqués dans la vie urbaine et sociale comme Utopic_US, Impact Hub Madrid, Garaje Madrid, La Industrial ou Puesto En Construcción (PEC)²³. Chaque Laboratoire citoyen tend à se spécialiser dans un domaine particulier, comme l'agriculture et l'écologie urbaine, l'intégration sociale et culturelle, l'art collaboratif ou l'économie numérique. Bien évidemment, ces domaines ne sont pas étanches et il n'est pas rare de voir des Laboratorios ciudadanos hybrider ces différents champs de compétence.

Figure 2 : Localisation des Laboratoires citoyens dans le centre-ville de Madrid



Source : Raphaël Besson (Villes Innovations), 2016.

- 32 L'un des espaces emblématiques de cette lutte est le Campo de la Cebada situé à proximité de la Plaza Mayor, en plein cœur de Madrid. Cet espace a vu le jour en octobre 2010 lorsque la ville a décidé de la démolition du complexe sportif du quartier de La Latina. Les habitants et associations du quartier se sont alors unis pour créer un espace autogéré et ouvert aux initiatives citoyennes, sociales et culturelles. Ces derniers luttent actuellement contre la privatisation de cet espace et l'arrivée prochaine d'un grand centre commercial et de loisirs. Ils revendiquent un droit à la libre appropriation mais, plus encore, un droit à la co-production de l'espace public. Depuis des années, le Campo de la Cebada œuvre pour la construction de mobilier urbain, de terrains de sport partagés et, tout récemment, pour la réalisation d'une coupole géodésique de 14 mètres de diamètre par 7 de haut²⁴ pour accueillir divers événements culturels et sociaux. Depuis, le Campo de la Cebada a connu un développement important de projets, tant dans des domaines sociaux (systèmes d'échange de services), artistiques (street art, ateliers de photographie, de poésie, de théâtre), sportifs (aménagement de terrains de basket et de jeux) que culturels, avec l'organisation de festivals de musique et de cinéma en plein air. Le Campo de la Cebada sert également de support à l'aménagement de jardins collectifs et de mobiliers urbains co-construits. Les bancs, les gradins ou les paniers de basket ont tous été fabriqués grâce à l'intervention de collectifs d'architectes, d'habitants et d'ingénieurs. Ces derniers ont utilisé les outils et licences libres de fab labs madrilènes pour construire des équipements modulables, entièrement réalisés à partir de matériaux recyclés.
- 33 L'ensemble des activités du Campo de La Cebada est autogéré lors de rencontres régulières, qui réunissent les collectifs du quartier (habitants, commerçants, associations, etc.). Les laboratoires citoyens ne sont donc pas conçus, ni gérés au sein de cénacles

fermés réunissant quelques élus ou experts. Leur mode de fonctionnement se structure autour du modèle de la quadruple hélice, dont l'objectif est de réunir autant de chercheurs, citoyens, entrepreneurs, que de responsables d'administrations locales (Hafkesbrink et Schroll, 2011). L'un des premiers objectifs du Campo de la Cebada, est « que n'importe quel individu (habitant, commerçant, expert, technicien de la ville) se sente concerné et impliqué par le fonctionnement du lieu ». Selon l'urbaniste Manuel Pascual, du collectif Zuloark, il s'agit « d'éviter de construire un ghetto de personnes idéologiquement proches, partageant une vision du monde homogène ». Pour l'urbaniste Domenico Di Siena, les Laboratorios ciudadanos sont en réalité des « lieux de forte inclusion sociale. Ils ne sont ni des lieux institutionnels, ni des espaces de contre-culture, altermondialistes, figés dans des concepts « puristes » et par conséquent excluants. Ils ont progressivement abandonné leur caractère underground, pour permettre une participation citoyenne la plus large possible ». Une partie de la société civile s'est ainsi approprié ces espaces pour en faire des outils au service des « problèmes concrets, des défis, des demandes et des aspirations qui se manifestent dans les différents quartiers de la ville » (Mangada, 2015).

- 34 Ce processus de déploiement de tiers-lieux dans les espaces vacants des villes s'observe également en France. C'est le cas par exemple du projet de living lab urbain à Marseille. Une partie des espaces vacants du périmètre Canebière (environ 20 000 m²) devrait être mobilisée pour l'accueil temporaire d'activités associatives, culturelles et numériques, et l'expérimentation de projets living lab. Mais, c'est surtout le tiers Lieu des « Grands Voisins » qui incarne actuellement en France les possibilités offertes par la gestion temporaire d'espaces vacants, en l'occurrence l'ancien hôpital Saint-Vincent-de-Paul à Paris (site de 3,4 ha). Dans l'attente de la reconversion de l'hôpital en un futur éco-quartier, les associations Aurore, Yes We Camp et Plateau Urbain²⁵ se sont regroupées pour assurer l'animation et la gestion temporaire de cet espace. Le site est désormais occupé par 600 personnes en réinsertion (250 foyers de travailleurs migrants et 350 hébergements d'urgence opérés par Aurore) et 180 structures (associations, artistes, artisans et entrepreneurs sociaux). Ce qui représente plus d'un millier de travailleurs quotidiens sur le site. Les structures louent leurs bureaux pour 200 € du m² utile/an. On trouve également une ressourcerie, un bar bénévole, un terrain de foot, des jardins partagés, une serre aquaponique, une école de formation pour sages-femmes, un poulailler et plusieurs ruches. Le site crée ainsi de l'emploi pour les personnes hébergées. « Certaines personnes sont employées en cuisine à la Lingerie (...), d'autres travaillent pour l'association Carton plein, qui récolte et recycle de vieux cartons » (William Dufourcq, responsable du site pour l'association Aurore). L'expérience des Grands Voisins prendra fin en décembre 2017, lorsque commenceront les premiers travaux pour la réalisation du futur écoquartier.
- 35 Ces exemples de tiers-lieux de gestion temporaire d'espaces vacants trouvent des solutions, là où les collectivités étaient souvent impuissantes. Par ailleurs, les situations de transition, de vacance et le caractère éphémère des projets permettent de « mobiliser et de libérer les énergies. Les porteurs de projet s'installent dans des temps records, en moins de deux jours. Cette contrainte temporelle permet également de proposer des loyers au prix des charges, et de mobiliser les énergies bénévoles » (Paul Citron, Directeur du développement de Plateau Urbain). Au regard de ces caractéristiques, on comprend pourquoi les expériences d'animation et de gestion temporaire des espaces et des

équipements publics vacants constituent des stratégies privilégiées pour le déploiement de tiers-lieux à l'échelle des villes.

2.3. Réintroduire les lieux de production au cœur des villes

- 36 D'autres tiers-lieux utilisent le potentiel des fab labs et de leurs machines numériques (imprimantes 3D, découpeuses lasers, découpeuses vinyles, fraiseuses numériques) pour réintroduire des outils de production au cœur des villes. C'est l'un des objets du projet Fab City, dont l'intention finale est que les Barcelonais produisent par eux-mêmes « de l'énergie, des aliments, des biens et des connaissances, dans des quartiers autosuffisants » (Tomás Diez, directeur de Fab Lab de Barcelone). Ce projet est porté par le Fab Lab de Barcelone, la IAAC (Institute for Advanced Architecture of Catalonia) et la ville de Barcelone. Il vise à créer une quinzaine de « micro-usines de proximité » qui s'appuieront sur le potentiel des fab labs²⁶. Les caractéristiques de ces usines (matériaux, machines, configurations spatiales) seront adaptées aux besoins et aspirations des habitants des différents quartiers de Barcelone. Chaque fab lab sera thématiqué sur des problématiques socio-économiques, culturelles, urbaines ou environnementales et bénéficiera de compétences spécifiques (fabrication, réparation, formation, recyclage, réhabilitation urbaine, recherche, etc.). Pour Tomás Diez, la Fab City sera composée d'un ensemble de « laboratoires de fabrication numérique reliés entre eux pour échanger des connaissances et résoudre des problèmes d'éclairage public, d'environnement, d'alimentation, de production énergétique (...), de transport » (Diez, 2013).
- 37 Cette description de la Fab City peut paraître quelque peu futuriste. Mais le projet ne part pas de rien et connaît quelques précédents avec la construction de la Fab Lab House. Développée en 2010 par la IAAC et le fab lab de Barcelone, cette maison écologique à énergie solaire a été primée au Solar Decathlon, une compétition universitaire internationale. Ce logement auto-suffisant a été fabriqué entièrement en bois grâce à une grande fraiseuse numérique. Depuis, la Fab Lab House est devenue une icône de l'éco-construction et des possibilités offertes par les techniques de fabrication digitale.
- 38 La Fab City a d'ores et déjà créé plusieurs fab labs, rebaptisés en catalan les Ateneus de Fabricació. Il existe actuellement quatre Athénées publics à Barcelone. Le premier a été construit en 2005, avant l'avènement du projet. Situé dans le quartier de Poblenou, ce fab lab est l'un des plus anciens et des mieux équipés au monde. Le second a été créé au nord-ouest de la ville, dans le riche quartier de Les Corts. Il est installé dans l'ancienne filature « Benet i Campabadal ». Il comprend une grande bibliothèque et s'est spécialisé sur la thématique de l'inclusion sociale. Un troisième fab lab a été développé en banlieue, dans le quartier défavorisé de Nou Barris. Il est spécialisé sur la thématique de l'emploi. Un dernier Athénée, la Fàbrica del Sol, est en cours de développement dans le centre ancien de Barcelone (la Ciutat Vella). Il occupe deux étages de l'école d'éducation spéciale Sant Joan de la Creu et s'est spécialisé sur la thématique du développement durable.
- 39 Au-delà de la création des Ateneus de Fabricació, la Fab City a indirectement stimulé l'émergence de nouveaux fab labs à Barcelone. Évoquons notamment le Vallldaura Self Sufficient Labs, situé au-dessus de la ville de Barcelone, dans un parc de 130 hectares, le Parc Métropolitain Collserola. Ce centre vert de la métropole bénéficie d'un patrimoine naturel préservé avec une faune, une flore et un patrimoine architectural remarquables. Vallldaura a été acquis par la IAAC en 2010, avec l'objectif de s'appuyer sur ce potentiel naturel pour co-produire des prototypes liés à la ville auto-suffisante. Son action se

structure autour de trois labs : l'Energy Lab (production d'énergie), le Green Fab Lab (production de biens) et le Food Lab (production de nourriture). Soutenu par les ministères espagnols, l'Université polytechnique de Catalogne et le Massachusetts Institut of Technology (MIT), Valldaura développe actuellement une série de prototypes (bio batteries, micro bio architectures, panneaux bio photovoltaïques, fours solaires, ruches connectées, etc.) qui auront vocation à être testés au cœur de la ville de Barcelone.

3. Vers une politique urbaine de tiers-lieux ?

- 40 Cette description des projets de tiers-lieux français et espagnols nous permet de mieux comprendre leur rôle dans la fabrique des villes contemporaines. Mais, elle nous montre aussi une forte hétérogénéité de tiers-lieux qui diffèrent de par leur taille, leur mode de fonctionnement, leur modèle économique, leur espace, les acteurs et les fonctions qu'ils accueillent. Aussi, ces expériences oscillent entre une posture alternative et militante (« changer le monde ») et une logique davantage économique, fondée sur un enjeu d'adaptation aux mutations de l'économie et du numérique.
- 41 Ce caractère hétéroclite des tiers-lieux questionne fortement les acteurs de l'urbanisme. Quelle politique publique mettre en place pour accompagner des espaces multifonctionnels et intermédiaires, fonctionnant souvent avec des modes d'organisation horizontaux ? Les méthodes et les outils de l'urbanisme sont-ils adaptés, c'est-à-dire suffisamment flexibles, pour engager une politique de tiers-lieux ? Une politique urbaine est-elle possible, sinon souhaitable sans prendre le risque d'institutionnaliser les tiers-lieux et de nuire à leur caractère ascendant, réticulaire et inclusif ? Quelle est la juste place de la collectivité dans déploiement d'une stratégie urbaine de tiers-lieux ?

3.1. Les outils de planification urbaine face au caractère ascendant et diffus des tiers-lieux

- 42 La dynamique des tiers-lieux se heurte aujourd'hui aux rigidités d'un urbanisme planificateur, souvent élaboré par phases, selon des découpages thématiques et fonctionnels. Les caractéristiques réticulaires et endogènes des tiers-lieux questionnent en premier lieu les politiques d'innovation urbaine mises en œuvre dans les années 2000. Ces politiques ont eu tendance à planifier la créativité urbaine dans des quartiers de quelques centaines d'hectares : quartiers de l'innovation et de la création ou districts technologiques. Avec l'ambition d'ériger des architectures totémiques et « spectaculaires », en mesure d'une part d'attirer et d'organiser les proximités entre les travailleurs créatifs ; et d'autre part, de jouer un rôle actif dans les processus de production d'innovations (Besson, 2012).
- 43 À l'inverse de ce modèle planificateur, les tiers-lieux se créent de manière diffuse à l'échelle des villes et non plus de façon polarisée sur des sites de plusieurs centaines d'hectares. Ils se développent selon une logique réticulaire dans les espaces en creux de la ville. On observe ce processus à Madrid et Barcelone, avec le développement des laboratoires citoyens et des Athénées de fabrication, mais aussi dans des villes comme Paris, Lyon ou Marseille où l'on ne compte plus le nombre de tiers-lieux positionnés sur les questions urbaines. Dès lors, ces démarches questionnent les politiques urbaines. Les collectivités s'interrogent sur la stratégie spatiale à adopter. Faut-il déployer une

stratégie multi-site d'accompagnement de tiers-lieux, agir seulement sur l'espace public ou concentrer les acteurs et les initiatives dans un « lieu totem » ? Comment introduire du hasard et anticiper des usages non encore connus dans les documents de planification urbaine ? Comment « faire avec », plutôt que « penser à la place de » collectifs d'ores et déjà présents et organisés ?

- 44 Une dernière problématique concerne la valorisation des productions issues des ateliers de créativité. À notre connaissance, aucun des scénarios de développement urbain imaginés dans le cadre du Living Lab Casemate n'a eu d'impact sur la fabrique actuelle de Grenoble et le traitement de problématiques liées au son et à l'affichage en ville. D'où la question des procédures qui permettraient de connecter les idées issues des démarches living lab avec les projets urbains et les documents de planification stratégique (SCOT, PLU, PLH, etc.).

3.2. Encastrement social et changement d'échelle

- 45 Souvent, les tiers-lieux se développent dans le cadre d'un urbanisme que certains qualifient de « tactique », voire de « précaire » (Revista Papers, 2014 ; Aguirre Such, 2015). Cet urbanisme se déploie majoritairement dans les espaces en creux de la ville et dans le cadre de workshops éphémères. Ces expériences permettent de générer de nouvelles idées et de répondre à des problèmes locaux. Mais, leur capacité à impacter la fabrique urbaine et le tissu socio-économique des villes reste néanmoins limitée. Un projet de ville ne peut naître de l'addition d'expériences isolées, précaires et souvent éphémères (Marrades, 2014).
- 46 Les tiers-lieux que nous avons observés n'ont pas la capacité technique et financière suffisante pour déployer leurs prototypes à l'échelle des villes et, dès lors, de répondre à des enjeux urbains de plus grande ampleur (Gascó Hernández, 2015). On pense notamment aux capteurs du programme Smart citizen. En 2014, seulement 600 capteurs avaient été déployés à travers les villes européennes (Balestrini *et al.*, 2014). De plus, le développement de ces capteurs pose de nombreux problèmes techniques et s'effectue, pour l'essentiel, au sein de la communauté des innovateurs et des makers (Ibid). On pense également aux workshops créatifs du TUBA ou du Living Lab Casemate. Ces expérimentations mobilisent au plus une centaine de personnes, tout en nécessitant une quantité importante de ressources financières, matérielles et humaines (médiateurs).
- 47 Par ailleurs, le développement des tiers-lieux révèle de réelles difficultés à tisser des liens avec le tissu socio-économique local. Ces problèmes d'encastrement s'observent avec les Ateneus de Fabricació, et ce en dépit de leurs intentions originelles. Pour Tomás Diez, « s'il existe à Barcelone un véritable écosystème autour de la fabrication numérique, les rapports entre les communautés de makers et le tissu social des quartiers sont encore insuffisants ». Lors de la création de l'Athénée de fabrication Ciutat Meridiana, les habitants du quartier défavorisé de Nou Barris se sont opposés au projet. Ces derniers, qui subissaient la crise économique de plein fouet, militaient pour l'ouverture d'une banque alimentaire solidaire. Le fab lab a été essentiellement « perçu comme un espace réservé aux makers et à une élite maîtrisant les nouveaux outils du numérique » (Gascó Hernández, 2015). Quant au Living Lab TUBA, il est actuellement très tourné vers les startups et le monde économique. Les animations mobilisant les citoyens pour des expérimentations et des évaluations sur place sont encore rares. D'autres tiers-lieux connaissent des difficultés à intégrer les entreprises et les universités dans leur

fonctionnement. Certes, il existe des « proximités temporaires », des situations et des projets où se fabriquent et s'assemblent des connaissances et expertises hétérogènes. Mais, ces initiatives évoluent encore largement en parallèle des systèmes économiques et d'innovation en place (clusters, technopôles, laboratoires de recherche). Or, selon l'économiste Raphaël Suire, l'encastrement des tiers-lieux dans les écosystèmes territoriaux détermine fortement leurs performances et leur capacité d'innovation (Suire, 2015). Les tiers-lieux ne vont pas non plus sans induire un certain nombre d'externalités sociales négatives. Par leurs réalisations, ils participent d'une dynamique de revalorisation symbolique d'espaces urbains dégradés. En cela, ils accompagnent indirectement un processus plus large de gentrification, laissant à la marge des catégories sociales défavorisées.

- 48 Face à ces difficultés d'encastrement social des tiers-lieux et de déploiement à plus grande échelle de leurs productions et de leurs expérimentations, un certain nombre de collectivités s'interrogent. Comment la société civile, dans sa plus grande diversité, peut-elle s'approprier ces espaces pour en faire des outils au service des « problèmes concrets, des défis, des demandes et des aspirations qui se manifestent dans les différents quartiers de la ville » (Mangada, 2015) ? Quelle politique urbaine adopter pour mieux diffuser et essaimer les initiatives et projets des tiers-lieux ?
- 49 L'une des réponses apportées par les collectivités pour déployer une stratégie urbaine de grande échelle et de long terme est de développer des plateformes de mise en réseau des tiers-lieux et des innovations urbaines. Ces réseaux se constituent à l'échelle des villes et de leur périphérie à l'image du réseau Echosciences porté par La Casemate, la ville et l'agglomération de Grenoble. Ce réseau permet de rendre visible et de fédérer un ensemble d'acteurs culturels, scientifiques et créatifs de l'agglomération grenobloise. Ce dispositif est basé sur la contribution et la participation de ses membres (amateurs et professionnels). Une Communauté « Grenoble, Ville de demain » a été récemment créée sur Echosciences afin d'accompagner les démarches participatives de la ville de Grenoble. Le Media Lab Prado de Madrid a également mis en place, avec SEGIB (Secretaria General Iberoamericana), un réseau de Laboratoires citoyens. Ce réseau est complété par une carte interactive de recensement des initiatives citoyennes à l'échelle de Madrid (Los Madriles), porté par l'espace Intermediæ de Matadero. L'enjeu de ces réseaux est de faciliter l'accès à des compétences en ingénierie de projet (informations, équipements, ressources, compétences...), et par conséquent de favoriser les démarches ascendantes et partenariales. Ces plateformes de mise en réseau permettent aussi de rendre visibles les tiers-lieux et de les connecter avec d'autres acteurs et initiatives.
- 50 Dans cette quête de changement d'échelle, certaines collectivités vont jusqu'à accompagner le développement de tiers-lieux itinérants. Ainsi, le Minatec Ideas Lab de Grenoble développe-t-il, en partenariat avec La Casemate, un projet de Mobility Village. La Fabulerie de Marseille a créé une Fab'mobile, « une sorte de kit-méthode capable de stimuler l'appropriation d'usages numériques innovants » (Axelle Benaich, Directrice de La Fabulerie). L'École d'Architecture de Lyon (l'ENSAL) développe quant à elle son Ack'Lab, un tiers Lieu construit à partir de conteneurs et conçu comme un outil de diffusion de la culture architecturale. Enfin, le Fab Lab et la IAAC de Barcelone développent depuis de nombreuses années déjà un ensemble de structures itinérantes éco-construites ayant vocation à s'implanter dans les différents quartiers de la ville en fonction d'évènements éphémères²⁷.

3.3. Diversité et fragilité du modèle économique des tiers-lieux

- 51 L'observation des tiers-lieux français et espagnols nous montre une diversité de modèles économiques. Dans les cas de La Casemate et des Athénées de fabrication, les modèles économiques dépendent encore largement de fonds d'amorçage publics. Mais ils tendent à se diversifier, à l'image du fab lab de Poblenu qui tire désormais des revenus des programmes éducatifs, des adhésions, des locations d'espaces et de la vente de produits et services. Le fab lab a notamment bénéficié de revenus issus de la commercialisation de la Fab Lab House et du kit Smart Citizen²⁸. Le modèle économique des laboratoires citoyens est assez différent de celui des Athénées de fabrication puisque seul le Campo de la Cebada a bénéficié de subventions publiques, la ville de Madrid ayant subventionné à hauteur de 40 000 € le projet lors de son lancement. Hormis cette exception, le modèle de fonctionnement des Laboratorios ciudadanos repose essentiellement sur une logique de don, de coopération et de troc de services. Il s'inscrit dans l'économie du partage et s'appuie sur la participation de citoyens, d'associations et de collectifs (Colectivo cultural C4C, La Colmena que dice, Los Cantamañanas, Zuloark, Basurama). Ponctuellement, les financements participatifs issus de la plateforme goteo.org permettent de financer des projets (mobiliers urbains et dôme géodésique du Campo de La Cebada, kits Smart Citizens). D'autres sources de revenus peuvent émaner d'appels à projets européens ou de prix, comme par exemple « Ars Electronica » remporté par le Campo de la Cebada (avec un gain associé de 10 000 €). Le modèle économique de TUBÀ repose sur les cotisations des partenaires, la location de bureaux de coworking, de salles de réunion et de créativité ainsi que sur les subventions de la Métropole de Lyon et de la Région Auvergne Rhône-Alpes (environ 25 % du financement global). Quant au tiers lieu des Grands Voisins, il bénéficie de la mise à disposition par la Mairie de Paris et la Mairie du 14^e arrondissement des espaces de l'hôpital Saint-Vincent-de-Paul, en échange de l'entretien et de la sécurisation du site. Au-delà de cette mise à disposition, le modèle économique des Grands Voisins fonctionne essentiellement grâce aux subventions de l'association Aurore pour les hébergements d'urgence et la contribution aux frais de gestion des structures qui occupent des locaux.
- 52 Ce rapide aperçu des modèles économiques des tiers-lieux nous montre qu'il n'existe pas de « recette miracle » pour un succès économique pérenne des tiers-lieux. Les modèles économiques oscillent entre un modèle marchand privé et un modèle public gratuit, à l'image des Laboratoires citoyens qui fonctionnent essentiellement grâce à la participation généralisée et aux contributions gratuites des membres. Ces modèles économiques sont également hybrides et fonctionnent à partir de différentes sources de financements : prestations de service, revenus inhérents à l'utilisation des espaces (contributions, location des salles et des machines, événementiels...) et revenus liés à des subventions, des appels à projet, des financements participatifs, des adhésions et des cotisations. Les acteurs sont donc en phase de recherche et d'adaptation, face à un phénomène relativement récent et mouvant. Si cette diversité des modèles économiques des tiers-lieux n'est pas en soi problématique, elle interroge néanmoins sur le type et le niveau d'intervention attendu de la puissance publique. D'un côté, la dépendance aux financements publics ne doit pas être trop importante. Souvent, les tiers-lieux cessent leur activité au moment où les subventions publiques diminuent ou prennent fin. D'un autre côté, des tiers-lieux défendent l'idée d'une augmentation des subventions, au regard des externalités positives qu'ils produisent : revalorisation low-cost d'espaces

publics dégradés, accès à une offre culturelle et de loisir, accès à la formation, initiation d'un dialogue renouvelé citoyens/administrations/entreprises/recherche, production d'innovations et de connaissances, revalorisation foncière et amélioration de l'image des lieux, etc²⁹. Certains tiers-lieux exercent un ensemble de missions et de services qui étaient traditionnellement assurés par les collectivités. Les laboratoires citoyens, par exemple, permettent de répondre à des situations socio-économiques graves et de compenser des carences de dotation, de financements publics et d'espaces publics.

- 53 Un dernier dilemme du modèle économique des tiers-lieux concerne le statut des biens et des services produits au sein de ces espaces. Les caractéristiques de ces biens (indivisibilité, non-rivalité, non-excluabilité) les rendent semblables aux biens communs et, par conséquent, irréductibles au statut de marchandise (Moulier-Boutang, 2008). Le caractère collaboratif des connaissances, des logiciels et de services produits qui émanent des tiers-lieux rend particulièrement difficile une participation financière aux projets (sous forme de royalties par exemple)³⁰, et l'édification de règles de propriété intellectuelle contraignantes aurait pour conséquence d'amoinrir les dynamiques collaboratives, essentielles au fonctionnement des tiers-lieux.

Conclusion

- 54 L'analyse des tiers-lieux français et espagnols ouvre de réelles perspectives pour penser la fabrique des villes contemporaines. Néanmoins, la formalisation d'une politique urbaine des tiers-lieux soulève de nombreuses questions.
- 55 Une politique publique des tiers-lieux ne saurait exister sans engager un processus d'innovation et de transformation au sein même des institutions publiques. Le phénomène des tiers-lieux demande une montée en compétence des collectivités sur les modes de gouvernance, sur les méthodes d'animation et de co-production des projets. Elle implique de rompre avec les logiques de silos, au profit d'une mise en réseau des services et d'un regard systémique sur les dimensions à la fois sociales, économiques et culturelles de ces espaces interstitiels. Une politique des tiers-lieux nécessite aussi la reconnaissance par l'acteur public de l'importance d'une culture favorisant l'expérimentation et le droit à l'erreur. Elle doit fixer un cadre qui autorise le tâtonnement, l'apprentissage par essais et erreurs ainsi que l'apparition d'usages et des pratiques éphémères et non planifiées.
- 56 Un des enjeux majeurs consiste à introduire davantage de flexibilité dans les outils et les documents d'urbanisme. Une politique urbaine des tiers-lieux doit moins affirmer une stratégie de planification Top down qu'une méthode d'animation à-même de créer les conditions d'émergence de ces tiers espaces³¹. La collectivité doit être moins celle qui « commande, que celle qui fixe une direction et stimule, observe, met en relation, oriente, conseille, arbitre » (Kaplan et Marcou, 2008). Par conséquent une politique urbaine des tiers-lieux est une politique qui rend possible et qui crée les conditions de la sérendipité et de l'inattendu (Vivant, 2009). Il s'agit d'accompagner des dynamiques ascendantes, à travers le développement d'outils numériques, de plateformes de mise en réseau, de politiques de gestion temporaire des espaces vacants ou encore le lancement d'appels à projet ouverts³². L'enjeu consiste également à introduire une plus grande liberté pour les acteurs en charge de la conception urbaine et une plus grande capacité d'écoute des idées et des productions issues des usagers et des initiatives citoyennes. À cette fin, il semble

essentiel d'agir sur les documents de planification urbaine, et plus spécifiquement sur les Plans Locaux d'Urbanisme (PLU), documents opposables aux tiers (FING, 2016).

- 57 Plus encore, une politique urbaine des tiers-lieux se doit de multiplier les points de contact avec la société urbaine, avec l'activité vivante. Le développement des Hackers Spaces, des fab labs, des infos labs et des living labs doit être conçu comme une stratégie de diffusion d'espaces sociaux de production et de créativité au cœur des villes. Ces espaces doivent devenir progressivement l'affaire de tous, pour dépasser les cercles de chercheurs, d'expérimentateurs, d'artistes ou de citoyens actifs. Ils doivent conduire à un changement progressif de la mentalité des habitants, élus et techniciens de la ville. Ainsi, les collectivités sont-elles incitées à considérer ces lieux comme autant d'espaces d'inspiration pour imaginer des politiques urbaines en phase avec les besoins, les aspirations et les productions de la multitude.
- 58 Finalement, la mise en place d'une politique urbaine de tiers-lieux nécessite la mise en place d'une biopolitique des villes (Baudouin, 2006). Une biopolitique qui investirait bien au-delà des questions de morphologie et de planification urbaine, des problématiques liées à la production et la valorisation de la vie sociale. Les écueils sont donc potentiellement nombreux. Et notamment en termes de dérives technicistes ou économicistes. Mais la perspective d'une biopolitique ouvre aussi de réelles opportunités pour penser nos écosystèmes urbains et des formes renouvelées d'organisation démocratique de la Cité.

BIBLIOGRAPHIE

AGAM, 2016, « Centre-ville de Marseille. Pour un nouvel élan économique », *Regards de l'AGAM* (Agence d'urbanisme de l'agglomération marseillaise), Mars 2016, n° 44.

Aguirre Such J., 2015, « ¿Cómo podemos institucionalizar las prácticas emergentes ? », Blog Paisaje Transversal, [En ligne], URL : <http://www.paisajetransversal.org/2015/05/DebatesUrbanos-Institucionalizar-practicas-emergentes-urbanismo-tactico-bottom-up-estrategia-ciudad-nuevo-urbanismo.html>

Ambrosino C., Guillon V., 2016, « Penser la métropole à « l'âge du faire » : création numérique, éthique hacker et scène culturelle », *Revue de l'Observatoire des politiques culturelles*, Grenoble, n° 47, pp. 31-36.

Andrej H., 2010, « Urbanisme néolibéral ou droit à la ville », *Multitudes*, n° 43, pp. 86-91.

Azam M., Chauvac N., Cloutier L., 2015, « Quand un tiers-lieu devient multiple. Chronique d'une hybridation », *Recherches sociologiques et anthropologiques* [En ligne], 46-2, URL : <http://rsa.revues.org/1535>, mis en ligne le 21 avril 2016.

Balestrini M., Diez T., Marshall P., 2014, « Beyond boundaries: the home as city infrastructure for smart citizens », ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2014), Seattle, 13-17 September, URL : http://ubicomp.org/ubicomp2014/proceedings/ubicomp_adjunct/workshops/HomeSys/p987-balestrini.pdf, pp. 987-990.

- Baudouin T., 2006, *Ville productive et mobilisation des territoires*, Paris : L'Harmattan, 224 p.
- Besson R., 2012, *Les Systèmes Urbains Cognitifs. Des supports privilégiés de production et de diffusion des innovations ? Études de cas de 22@Barcelona Barcelone, GIANT/Presqu'île (Grenoble), Distrito tecnológico et Distrito de diseño (Buenos Aires)*, Thèse de Doctorat en Sciences du territoire, Université de Grenoble.
- Besson R., 2014a, « Portée et limites d'une démarche d'innovation ouverte », *Echosciences*, 6 janvier, URL : <https://www.echosciences-grenoble.fr/portee-et-limites-d-une-demarche-d-innovation-ouverte>.
- Besson R., 2014b, « Le paradigme économique des tiers-lieux », *Echosciences*, 1^{er} août, URL : <http://www.echosciences-grenoble.fr/articles/le-paradigme-economique-des-tiers-lieux>.
- Burret A., 2015, *Tiers lieux. Et plus si affinités*, Limoges : FYP Editions, 176 p.
- Clavel M., 2002, *Sociologie de l'urbain*, Paris : Economica, 123 p.
- Cohendet P., Grandadam D., Simon L., 2011, « Rethinking Urban Creativity: Lessons from Barcelona and Montreal », *City Culture and Society*, vol. 2, n° 3, pp. 151-158.
- Corsín J.A., 2014, « The right to infrastructure: a prototype for open-source urbanism », *Environment and Planning D: Society and Space*, 32 (2), pp. 342-362.
- Douheih M., 2011, *Pour un humanisme numérique*, Paris : Seuil, 177 p.
- Devau D., 2016, *Des espaces, des hommes et des liens : analyse de la fabrique de la ville de demain au prisme du numérique et des tiers-lieux*, Mémoire de stage, Institut d'urbanisme de Lyon.
- Diez T., 2013, The Fab City: Hard and Soft Tools for Smart Citizens' Production of the City, in D. Offenhuber, K. Schechtner (eds.), *Accountability Technologies: Tools for Asking Hard Questions*, Vienne: Birkhäuser Verlag GmbH, pp. 92-100.
- Eychenne F., 2012, *Fab Lab. L'avant-garde de la nouvelle révolution industrielle*, Limoges : FYP éditions, Coll. La fabrique des possibles, 112 p.
- FING Association, 2016, *Soft place. Une exploration des écosystèmes de lieux hybrides*, URL : <http://fing.org/?Softplace-publie-ses-pistes-d>
- Gascó Hernández M., 2015, Ateneos de fabricación. Co-creación e innovación social en la ciudad inteligente, *XX° Congreso Internacional del CLAD sobre la reforma del Estado y de la Administración pública*, Lima (Perou).
- Grondeau A., Loinger G., Tabaries M., 2006, *Les modes de localisation des activités économiques de haute technologie dans les espaces métropolitains : le cas de l'Île-de-France*, Paris : GEISTEL Éditions, 173 p.
- Hafkesbrink J., Schroll M., 2011, Innovation 3.0: Embedding into community knowledge - collaborative organizational learning beyond open innovation, *Journal of Innovation Economics*, pp. 55-92.
- Harvey D., 2008, *Right to the City*, *New Left Review*, 53, URL: <https://newleftreview.org/II/53/david-harvey-the-right-to-the-city>
- Harvey D., 2013, *Ciudades Rebeldes*, Madrid: Akal, 240 p.
- Kaplan D., Marcou T., 2008, *La Ville 2.0, plateforme d'innovation ouverte*, Limoges : FYP Éditions, 104 p.
- Lefèbvre H., 1968, *Le Droit à la ville*, Paris : Seuil, Collection Points, 164 p.

Liefooghe C., 2016, Tiers-lieux, coworking spaces et FabLabs : nouveaux lieux, nouveaux liens et construction de communautés de connaissance créatives, in C. Liefooghe, D. Mons, D. Paris (dir.), *Lille, métropole créative ? Nouveaux liens, nouveaux lieux, nouveaux territoires*, Lille : Presses Universitaires du Septentrion, pp. 183-222.

Mangada E., 2015, La Ciudad emergente, *Nuevatribuna.es*, 26 mai 2015, URL : <http://www.nuevatribuna.es/articulo/sociedad/ciudad-emergente/20150526125036116409.html>

Marrades R., 2014, Urbanismo precario. No lo llaméis urbanismo emergente, llamadlo urbanismo precario, *eldiario.es*, 12 décembre 2014, URL : http://www.eldiario.es/cv/laciudadconstruida/llameis-urbanismo-emergente-llamadlo-precario_6_334276572.html

Mayer M., 2009, The « Right to the City » in the Context of Shifting Mottos or Urban Social Movements », *City (Special issue: Cities for people, not for profit)*, 13/2-3, pp. 176-184.

Mitchell D., 2003, *The Right to the City: Social Justice and the Fight for Public Space*, New York and London: Guilford Press, 270 p.

Moriset B., 2014, Créer les nouveaux lieux de la ville créative Les espaces de coworking, 2nd *Conference on Geography of Innovation, Université d'Utrecht*, 23-25 janvier 2014, URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00978718/document>

Moulier-Boutang Y., 2008, *Le Capitalisme Cognitif : La Nouvelle Grande Transformation*, Paris : Éditions Amsterdam, Coll. Multitude/Idées, 315 p.

Oldenburg R., 1989, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*, New York: Paragon House, 338 p.

Revista Papers, 2014, *Discursos emergents per a un nou urbanisme*, n° 57, URL : <http://www.paisajetransversal.org/2014/06/papers57-nuevo-escenario-urbanistico.html>

Sassen S., 2014, *Talking back to your intelligent city*, McKinsey on Society, URL: <http://voices.mckinseysociety.com/talking-back-to-your-intelligent-city/>

Stiegler B., 2009, *Pour une nouvelle critique de l'économie politique*, Paris : Galilée, 96 p.

Suire R., 2003, *Stratégie de localisation des firmes du secteur TIC : du cyber-district au district lisière*, *Géographie, Économie, Société*, vol. 5, pp. 379-397.

Suire R., 2015, *La performance des lieux de co-création de connaissances : le cas des FabLab*, CREM, UMR CNRS 6211, Université de Rennes 1, France, WP 2015-14.

Viévard L., 2014, *La ville intelligente : modèles et finalités*, Grand Lyon : FRV 100, URL : http://www.millenaire3.com/content/download/2543/41844/version/8/file/Smart_cities_-_modeles_et_finalites-2014_V2.pdf

Vivant E., 2009, *Qu'est-ce que la ville créative*, Paris : PUF, Coll. « la ville en débat », 96 p.

Von Hippel E., 2005, *Democratizing Innovation*, Boston : MIT Press, 216 p.

NOTES

1. Nous faisons ici référence aux technologies immersives, aux systèmes RFID, aux capteurs, aux outils de réalité augmentée, aux techniques sans contact et de représentation 3D, etc.
2. Projet Masdar à Abou-Dhabi (Émirats Arabes Unis) ou New Songdo City en Corée du Sud.

3. 22@Urban Lab (Barcelone), Campus de l'innovation (Grenoble), quartier de l'innovation (Montréal, Boston), Distrito Tecnológico (Buenos Aires), etc.
4. Antoine Burret définit les tiers lieux comme « des lieux de partage, de socialisation, mais aussi d'innovation et d'entrepreneuriat » (Burret, 2015).
5. On notera que depuis 2012, les tiers lieux se développent aussi dans les territoires périurbains et ruraux (dans le Perche, le Verdon, l'Orne, le Haut-Jura, l'Ardèche méridionale, ou encore en Aquitaine).
6. Définition de l'Union Européenne, 2009.
7. Les fab labs (abréviation de fabrication laboratory), sont définis par la FING (Fondation Internet Nouvelle Génération), comme des « plate-formes ouvertes de création et de prototypage d'objets physiques, "intelligents" ou non » (Eychenne, 2012).
8. Avec 360 espaces recensés en 2015 pour plus de 10 000 coworkers, les espaces de coworking représentent en France la catégorie la plus importante de Tiers Lieux (source : Bureau à Partager, La Fonderie).
9. Récemment, des entreprises comme Leroy Merlin, Renault, Airbus, Safran, Air Liquide ou encore Alcatel-Lucent, ont développé leurs propres fab lab ou living lab, à l'image du Creative People Lab de Renault.
10. La Casemate est le premier Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI) créé en France (1979). Il fait aujourd'hui partie du réseau national Immédiats (Innovation – Médiation – Territoires), Programme d'Investissement d'Avenir qui regroupe six Centres de sciences régionaux (à Bordeaux, Rennes, Grenoble, Caen, Toulouse, Paris). Il a pour objectif de renforcer l'égalité des chances dans l'accès aux sciences et techniques, notamment pour les 15-25 ans, par l'expérimentation d'outils numériques de médiation culturelle.
11. Ce salon de rencontre entre arts, sciences et technologies est porté par l'Atelier Arts Sciences réunissant l'Hexagone de Meylan, le CEA et, depuis 2011, La Casemate. Il se tient chaque année au mois d'octobre à la Maison MINATEC de Grenoble et accueille 5 000 visiteurs pendant 3 jours.
12. Étudiants en école d'architecture, en urbanisme et en géographie, élèves de l'école de la deuxième chance, professionnels de l'aménagement des villes, élus et habitants.
13. Les prototypes étaient issus de collaborations entre des universités (Pôle supérieur de design de Villefontaine ; École d'ingénieur Polytech de Grenoble), des start-ups, des laboratoires de recherche (CEA), et des entreprises comme Orange Lab.
14. Propos recueillis lors des ateliers de restitution et de débat organisés le 12 octobre 2013. Pour plus de détails, voir Besson (2014a).
15. Selon une étude récente de l'agence d'urbanisme de l'agglomération marseillaise (AGAM, 2016).
16. En novembre 2014, les musées de l'Arles Antique et du Museon Arlaten ont ouvert leurs collections, remixées pendant 3 jours et 2 nuits par des publics hétérogènes (codeurs, médiateurs culturels, conservateurs, designers, amateurs, bidouilleurs, etc.).
17. Étude conduite en 2016 par les cabinets Cultures Créatives et Villes Innovations pour le compte du conseil départemental des Bouches du Rhône.
18. Secrétariat Général aux Affaires Régionales.
19. Sont, par exemple, concernées des applications mobiles interactives, des lunettes connectées de réalité augmentée, des réseaux sociaux innovants, etc.
20. Doctorants, designers, urbanistes, médiateurs culturels, jeunes de l'École de la Deuxième Chance.
21. Trois cent personnes sont actuellement connectées au réseau des capteurs « smart citizen ».
22. Le Medialab Prado, implanté au cœur de Madrid dans le quartier des Lettres, à proximité du Musée National Centre d'Art Reina Sofia et du Musée National du Prado, est un espace orienté vers la recherche et la co-production d'innovations numériques dans les domaines artistique, scientifique, technologique et social. Ce Tiers Lieu créé par la Ville de Madrid en 2000 est

considéré comme l'un des centres européens les plus actifs et créatifs en termes de culture numérique.

23. Madrid a connu depuis 2008 la création de plus de 200 espaces de co-working dont la grande majorité n'est cependant pas considérée comme des *Laboratorios ciudadanos*.

24. Construite grâce à un financement participatif de plus de 6 000 € sur la plateforme Goteo.org.

25. Depuis 2013, l'association Plateau Urbain redonne vie aux immeubles de bureaux vacants en Île-de-France (près de 4 millions de m²), en faisant la promotion des occupations temporaires. L'association met en lien les propriétaires de bâtiments ou de sites vacants avec des porteurs de projets (associations, jeunes entreprises, artistes).

26. Les citoyens peuvent, sous la supervision d'un médiateur, s'approprier les outils du fab lab. Des modèles 3D publiés en open source sur le réseau des fab labs peuvent être reproduits et adaptés aux différents contextes urbains, que les projets soient situés à Singapour, Madrid ou Buenos Aires. Les machines des fab labs bénéficient d'une capacité d'auto-réplication (et notamment des imprimantes 3D).

27. Voir les projets Fab Lab House, Heliocell, Endesa World Fab Condenser, Pavilion (www.iaacblog.com).

28. Si le développement du kit Smart Citizen s'est effectué en open source, avec un logiciel téléchargeable gratuitement, le hardware, lui, est payant. La municipalité d'Amsterdam a ainsi récemment fait l'acquisition d'une centaine de capteurs, ce qui a permis de financer une partie du projet.

29. La mesure des externalités produites par les tiers lieux - sociales, économiques, culturelles, environnementales ou cognitives - sur le territoire est particulièrement complexe à mettre en œuvre. Le manque d'indicateurs constitue un frein lors des choix de financement public.

30. Les ressources tirées du succès de certains projets d'innovation sont encore très rares. Quelques cas commencent néanmoins à exister comme la prise de participation du Fab Lab de Barcelone au développement de la « Fab Car » en collaboration avec HP Design jet et Open Source Vehicle.

31. Les tiers-lieux contrôlés par les collectivités et qui ouvrent et ferment aux horaires de bureaux ont peu de chance de se pérenniser (Marie-Laure Cuvelier, fondatrice de la Coopérative des Tiers Lieux. Localistis.info, « En Nouvelle-Aquitaine, les tiers lieux associatifs au service de l'aménagement du territoire », 6 octobre 2016).

32. À l'exemple des Appels à Manifestation d'Intérêt (AMI) ou des Appels à Projets tels que « Réinventer Paris », « Inventons la métropole » ou « Réinventer la Seine ».

RÉSUMÉS

La notion de tiers-lieux se développe de manière essentiellement empirique. Elle recouvre des réalités multiples, comme des projets de *coworking spaces*, de living labs et de fab labs. Certains tiers-lieux s'intéressent tout particulièrement à la ville et aux nouvelles conditions de la fabrique urbaine. En s'appuyant sur des méthodes d'innovation ouverte et le potentiel des outils numériques, ces tiers-lieux défendent l'idée d'un urbanisme qui ne soit plus le patrimoine exclusif d'experts, mais qui soit co-produit avec les habitants et les utilisateurs des villes. Ils défendent un droit à l'infrastructure des villes, que cette infrastructure soit matérielle ou immatérielle. Pour interroger le rôle et la portée des tiers-lieux dans la fabrique des villes contemporaines, nous nous appuyons sur l'analyse d'un ensemble de tiers-lieux français et

espagnols positionnés sur le thème de l'urbanisme. Notre analyse permet de mieux comprendre le rôle des tiers-lieux dans la production urbaine. Elle met également en exergue les difficultés de construction d'une politique urbaine de tiers-lieux.

The notion of third place is mostly developed in an empirical way. It covers multiple realities such as projects of coworking spaces, living labs and fab labs. Some third places are specially interested in the city and in the new conditions of urban fabrication. Relying on open innovation methods and on the digital potential, these Thirds Places defend the idea of an urbanism which is not only the experts domain, but would also be coproduced with inhabitants. They defend a right to infrastructure in the cities (whether material or immaterial). To question the role and scope of Third Places in the fabrication of contemporary cities, we will focus on the analysis of French and Spanish Third Places specialized on urbanism. This analysis enhances a better understanding of the role of Third Places in urban production, and will highlight the difficulties of the construction of an urban policy of third places.

INDEX

Mots-clés : tiers-lieu, systèmes urbains cognitifs, urbanisme, living lab, fab lab, Barcelone, Grenoble, Lyon, Madrid, Marseille, Paris

Keywords : third place, cognitive urban systems, urbanism, living lab, fab lab, Barcelone, Madrid, Marseille

AUTEUR

RAPHAËL BESSON

Directeur de Villes Innovations (Madrid, Grenoble)

Chercheur associé UMR PACTE (Grenoble)

r.besson@villes-innovations.com