

GT3



## L'AMÉNAGEMENT URBAIN à l'ère du numérique

9 déc.  
2016

Quels sont les nouveaux besoins en termes de lieux et d'espaces ? Comment répondre à ces nouvelles demandes ?

Le projet du quartier de la Création et  
les expérimentations conduites par l'aménageur  
Fabrice Berthereaux, SAMOA

Numérique et Fabrique de la ville :  
Projets de recherche-action et enseignements pour les aménageurs  
Thierry Marcou, FING

[www.logement.gouv.fr/le-reseau-national-des-amenageurs](http://www.logement.gouv.fr/le-reseau-national-des-amenageurs)  
[reseanationalamenageurs.ad.dhup.dgaln@developpement-durable.gouv.fr](mailto:reseanationalamenageurs.ad.dhup.dgaln@developpement-durable.gouv.fr)

## GT3 : l'aménagement à l'ère du numérique

9 décembre 2016, Hôtel Hilton La Défense

### L'aménagement urbain à l'ère du numérique : quels sont les nouveaux besoins en termes de lieux et d'espaces ? Comment être agile pour répondre à de nouvelles demandes ?

L'avènement du numérique transforme fondamentalement la société et les espaces de vie. Les aménageurs sont donc à la croisée de plusieurs enjeux : permettre le développement de nouveaux lieux (ou revisiter des lieux anciens en proposant des usages nouveaux, permanents ou transitoires) et réinterroger les stratégies territoriales, en investissant davantage les espaces périurbains.

Cette quatrième séance s'inscrit dans la continuité ; la deuxième séance (26 mai 2016) a abordé la programmation en soulignant la difficulté avec laquelle les aménageurs anticipent les impacts du numérique et comment ils réussissent à s'adapter ; la troisième séance (22 septembre) a traité du déploiement des infrastructures de réseaux numériques et des contraintes associées.

Les deux présentations prévues pour cette séance permettent de partager différents exemples de projets qui croisent l'offre, ce que les aménageurs proposent aujourd'hui, et les besoins des « classes créatives ».

- La première intervention est celle de **Fabrice Berthereaux, SAMOA**, avec le projet du quartier de la Création. Quelle articulation entre des besoins qui émergent de la part des classes créatives et les propositions d'un aménageur ? Comment faire émerger un cluster ? Quel a été le rôle de l'aménageur ? Quels enseignements en tirer pour le métier d'aménageur ?
- **Thierry Marcou**, directeur de programme à la FING, présentera plusieurs projets de recherche-actions et les enseignements pour les aménageurs. Quels regards portent-ils sur les besoins émergents, notamment sur les lieux hybrides, de type fab'lab ? Comment l'aménageur peut accompagner ces initiatives voire en être à l'origine ? Comment initier ces projets, renouveler les outils et pratiques de production et, créer de la valeur dans les territoires ?

La **FING** (Fondation Internet Nouvelle Génération) a été créée en 2000. Think tank autour du numérique, elle participe à plusieurs programmes de recherche ou de prospective et accompagne aussi des partenaires opérationnels (aménageurs, opérateurs notamment) dans les phases de conception de leurs projets (projet de recherche-action).

### Fabrice Berthereaux, SAMOA

**A la fin des années 1980, les chantiers navals situés sur l'île de Nantes ferment** et libèrent ainsi de grands tènements fonciers, devenant un enjeu d'envergure pour la collectivité nantaise. Profiter de cette opportunité pour développer sur l'île de Nantes devient un projet urbain audacieux. L'image de ce secteur est à (re)construire et la culture apparaît comme un premier point d'appui. Les années 1990 témoignent d'un investissement public important sur ce secteur avec la construction d'un nouveau franchissement de la Loire, permettant de désenclaver l'île, et la réalisation de plusieurs équipements structurants comme la Machinerie, le Palais de Justice, l'école d'architecture.

La Société d'Aménagement de la Métropole Ouest Atlantique (SAMOA) est créée en 2003 avec une mission « classique » d'aménageur : maîtrise foncière, réalisation des études pré-

opérationnelles et opérationnelles, réalisation des travaux d'aménagement et commercialisation des charges foncières. Autour de 2005, l'idée d'un quartier de la Création émerge avec l'installation provisoire d'une filière créative autour du spectacle, des arts de la rue et du design. Ce n'est qu'en **2011 que la SAMOA va évoluer dans son organisation interne** pour intégrer une **nouvelle direction, celle du développement économique** pour accompagner et structurer le développement du quartier de la création, en résonance avec la direction traditionnelle de l'aménagement.

Deux cultures, deux métiers coexistent au sein de la SAMOA, non sans difficulté au quotidien. Toutefois, il s'agit d'un atout pour être en capacité de réagir, d'anticiper et d'expérimenter.

**La SAMOA se positionne ainsi sur la fabrique et les usages de la ville :**

- développer les usages de la ville autour d'un campus créatif
- accompagner l'émergence des industries culturelles et créatives (filières ICC)
- favoriser l'innovation croisée et l'expérimentation par et avec les filières ICC

Plusieurs communautés de projets se sont ainsi créées autour de thèmes divers, dont la smart city. **L'Île de Nantes sert de lieu d'expérimentation et d'innovation avec l'objectif d'irriguer** ensuite sur le territoire métropolitain voire au-delà. Avec ses deux entités, la SAMOA propose ainsi un accompagnement complet.

**Une première illustration est celle du Karting** inauguré il y a 5 ans. Cette ancienne halle industrielle a connu une première reconversion en karting in-door dans les années 1980. Cependant l'activité est délocalisée et le site doit être reconverti. En attendant un projet définitif, qui inclurait la démolition de cette halle, la SAMOA a pris le parti d'un **aménagement éphémère pendant 10 ans** Le principe est de réhabiliter à minima la halle (coût de l'opération 1,2 Millions d'euros) pour sécuriser le site sans avoir à le démolir (coût important en raison de présence d'amiante dans le bâtiment).

**La halle abrite une pépinière d'entreprises low-cost**, ciblant de jeunes start-up autour de la culture, des arts et du numérique. L'intérieur de la grande halle est transformé pour abriter des **constructions modulaires en bois, modules allant de 12m<sup>2</sup> à 96m<sup>2</sup>** offrant ainsi une grande diversité de taille d'espaces. Financée sur fonds propres de la SAMOA, les modules ont été développés à un coût de 1 200€/m<sup>2</sup> (prix à confirmer) permettant des tarifs de location très concurrentiels (150€ TTC/m<sup>2</sup> électricité comprise, tarif auquel il faut ajouter l'abonnement Internet). L'opération est un véritable succès avec 60 entreprises hébergées représentant 150 emplois.

La SAMOA a également réaménagé l'ancienne mezzanine du Karting pour en faire un espace convivial et d'échanges et a mis en place un accompagnement de ces entreprises dans leur développement (définition d'un business model par exemple). **Les loyers perçus couvrent complètement les charges d'exploitation.** Le lieu devait être fermé en 2020 pour connaître une nouvelle destination mais fort de ce succès l'expérimentation va être prolongée.

**La SAMOA possède ainsi une quinzaine de sites** où sont accueillies des entreprises portant sur des métiers et des filières différentes. L'enjeu est de proposer des lieux communs pour susciter de la créativité. Le plus souvent la SAMOA fonctionne avec des appels à projets ou appels à idées pour monter les partenariats. La SAMOA étant propriétaire des locaux, a également plus de facilité pour tester de nouveaux usages, de nouveaux équipements. Actuellement de nombreuses expérimentations portent sur le mobilier avec comme principe général, la récupération de matériaux ou le détournement d'objets. Par exemple, en lien avec Clear Channel et l'Ecole du Design, des anciens panneaux d'affichage sont détournés pour de nouveaux usages comme une

centrale d'accueil (se repérer en entrant dans un nouveau bâtiment, prévenir de l'arrivée de visiteurs, etc.) dans le bâtiment La Centrale. Actuellement, la difficulté majeure à laquelle est confrontée la SAMOA est de trouver des friches pour développer de nouvelles idées.

Ce que peut expérimenter la SAMOA en direct est aussi retranscrit dans les cahiers des charges avec les promoteurs.

**La SAMOA teste plusieurs modalités d'innovation**, sous des formes diverses. **Deux appels à projets** sont cités comme exemples :

- une idée de **parcours santé en hauteur en reliant les immeubles** entre eux permettant ainsi de valoriser collectivement les toitures terrasses (cela pose encore des problèmes de domanialité qu'il reste à explorer)
- **des halls d'immeuble connectés et personnalisés** : l'environnement (lumière, le son voire l'odeur) se modifie en fonction des personnes qui entrent dans l'immeuble et de leurs choix enregistrés au préalable. Une expérimentation est en cours avec Altaréa Cogedim sur 4 immeubles d'habitation. La SAMOA joue le rôle de tiers de confiance entre le promoteur et les start-up qui développent le concept pour assurer ainsi le respect des contraintes opérationnelles d'un opérateur. Si l'expérimentation est favorable, un déploiement au niveau national peut être ensuite réalisé avec un avantage concurrentiel certain pour le promoteur.

La SAMOA réfléchit également à **proposer de nouveaux espaces publics** en travaillant sur les principes d'espaces publics connectés<sup>1</sup>. **Trois projets sont en cours d'expérimentation** sur des parties d'**espaces publics pas encore rétrocedés à la collectivité**. Cela porte sur le mobilier urbain, l'éclairage public, les zones de stationnement ou encore les pistes cyclables (comme espaces producteurs d'énergie et connectés).

Le positionnement de la SAMOA requestionne le rôle de l'aménageur. **Depuis 2011 la SAMOA n'est plus uniquement un aménageur mais également un développeur économique**. Cependant dans certaines dernières réalisations, la SAMOA s'oriente vers de nouvelles fonctions, « **d'incubateur** »/ « **d'initiateur** » **d'innovation urbaine**, étant à l'interface entre les lieux de la création (milieu des start-up et des universités/écoles), les lieux de la réalisation (opérateurs, gestionnaires de réseaux) et les lieux de la décision publique (les collectivités). La gouvernance de ces projets est toujours complexe et singulière selon les projets.

A l'issue de la présentation de la SAMOA le débat a ainsi porté sur la situation sensible et délicate que pouvait rencontrer les aménageurs notamment vis-à-vis des collectivités. A ce titre, le rôle du Réseau National des Aménageurs peut être de capitaliser sur les différentes expériences et difficultés rencontrées pour trouver des solutions et faire remonter les points de blocages aux institutions compétentes. La SCET comme le Cerema peuvent être d'un appui précieux pour le faire.

## Thierry Marcou, FING

La FING (Fondation Internet Nouvelle Génération) a été créée en 2000. Ce think tank vise à réfléchir à l'impact du numérique sur nos sociétés. Initialement les villes étaient leurs principaux

---

<sup>1</sup> Des propositions d'expérimentation ont également été présentées lors des séances précédents du RNA, en particulier lors de la séance 2 du 26 mai 2016.



interlocuteurs avec des questions autour du déploiement des réseaux, dans une approche technique. Ce n'est qu'en **2006** qu'a été développé le **premier programme sur les liens entre le numérique et la fabrique de la ville**.

Le programme « **Ville 2.0** » avait ainsi comme objectif de repenser la place de la ville et de ses habitants dans le développement de nouveaux usages liés au numérique. Face au constat d'échec de la domotique dans le logement, alors qu'en parallèle les foyers se remplissent d'écrans et d'objets connectés (tablettes, écrans et autres interfaces numériques) un second programme a été lancé « **Habitant connecté** ». C'est ainsi que la FING a mis en évidence des changements radicaux dans les usages de la ville qui n'étaient pas pensés par ses concepteurs. Il s'agit notamment de la transformation de l'habitat qui devient plus poreux avec son environnement (couch-surfing avant le développement d'Airbnb ou encore des espaces de co-working).

Le programme « **Digiwork** » s'est également penché sur la manière dont le numérique transforme l'organisation du travail et ses impacts sur les besoins en termes de lieux. Le développement des tiers-lieux ou encore de plate-formes de style co-home sont des illustrations sur cette mutation avec un **impact certain sur les opérations d'aménagement et leur programmation**<sup>2</sup>.

Ce programme s'est poursuivi avec « **Softplace** » qui vient de s'achever. Ce projet réinterroge la programmation et son processus : l'**équation « 1 lieu = 1 usage » est désormais dépassée**. Il faut envisager les lieux comme potentiellement multi-usages en laissant la possibilité aux utilisateurs de pouvoir innover dans ce lieu. Plusieurs partenariats ont notamment été mis en place avec Euroméditerranée et la Ville de Paris. Il s'agit d'observer la manière dont des tiers-lieux deviennent des incubateurs ou des porteurs d'innovation, à l'image de ce que la SAMOA a pu expérimenter avec l'opération Karting. Son projet s'intéresse ainsi à la manière dont des friches peuvent être **réinvesties et réappropriés par un collectif d'acteurs** sans pour autant, déterminer a priori, un usage.

Le rapport est désormais publié et montre l'étendu des champs possibles à la fois sur les lieux et les usages mais également sur les collaborations et les montages à mettre en œuvre. Notons toutefois l'**idée émergente d'avoir une approche temporelle de l'usage des lieux**, la temporalité pouvant s'exprimer à la journée, à la semaine comme d'autres pas de temps. Cette dimension permet d'imaginer de nouvelles programmations et bouleverse complètement les approches traditionnelles et plus planificatrices.

Enfin, la FING lance **son dernier programme « Audacities »**. Il s'agit de proposer une remise en cause des modèles de « smart cities » qui mettent la collectivité au cœur du dispositif. Partant du constat que la smart city relève plus de trajectoires singulières d'opérateurs « disrupteurs » (Uber, Airbnb, Google, Amazon, Facebook, etc.) que d'une stratégie territoriale portée et partagée, il devient nécessaire de repenser les modèles de décision et de fabrique de politiques publiques.

**Ce programme se veut comme une critique éclairée de la « smart city »**, en particulier vis-à-vis de ses dispositifs de gouvernance. Ce programme pose plusieurs questions, dont certaines sont partagées par notre groupe de travail : comment gouverner cette ville numérique réelle ? Quelles stratégies mettre en œuvre et quels nouveaux positionnements pour ses acteurs ? Quelles visions souhaitables (et viables) pour les villes et leurs acteurs, pourraient succéder à celle de la smart city ? Les réponses pourront être apportées au gré des expérimentations et des territoires selon leur écosystème d'acteurs.

---

<sup>2</sup> La discussion sur les tiers-lieux a été amorcée en 2015 (séance 4 du RNA) et en 2016 (séance 2). Selon les besoins et les demandes, il pourra être proposé une séance spécifique.

La suite du débat a porté plus particulièrement sur **les fab'lab et les lieux de l'innovation**.

Dans beaucoup de grands groupes, l'innovation est ouverte et reste à l'intérieur du groupe ou en collaboration avec d'autres comme Renault avec Seb. L'exemple donné est celui de **Leroy-Merlin** qui a passé un accord partenarial avec son équivalent américain Techshop. Ensemble ils se sont implantés dans un grand bâtiment à **Ivry-sur-Seine** (région parisienne, 1ère couronne) : juxtaposant le magasin traditionnel, ils mettent à disposition de leurs clients **un ensemble de machines à commandes numériques de type imprimante 3D**. Les usagers peuvent utiliser les machines pour leur projet personnel ou collaboratif, l'innovation naît ainsi d'un travail commun et de rencontres, potentiellement fortuites, entre les utilisateurs.

Il existe d'ailleurs **une charte sur les fab'labs** (<http://www.labfab.fr/charte-fablab/>) permettant d'encadrer les usages, les conditions d'utilisation des outils numériques et de protéger les utilisateurs. C'est ainsi qu'émerge un nouvel acteur, le **community manager** dont il est encore difficile d'appréhender un profil-type et de fournir une formation adéquate pour l'animation de ces lieux.

**Le rôle d'un aménageur**, tel la SAMOA, est d'être dans un **rôle d'animateur et de mise en tension de ses différents acteurs/utilisateurs**. La seule mise à disposition d'outils et de lieux ne suffit pas à créer les conditions d'une bonne collaboration.

Face à ses évolutions, la place de l'aménageur dans ce système reste entière et les rares retours d'expériences montrent des positionnements très contrastés, entre l'exemple nantais où l'aménageur apparaît comme le bras armé et l'incubateur et d'autres exemples où l'aménageur suit la dynamique mais ne l'accompagne pas encore. Le développement de concept d'aménagement éphémère ou transitoire en plein essor dans les métropoles, autour du réinvestissement provisoire de friches permet aux aménageurs de tester certains dispositifs de fab'labs et cluster. Le sujet de l'aménagement éphémère sera notamment creusé lors de la prochaine journée du Réseau National des Aménageurs et décliné dans l'ensemble des groupes de travail.

\*\*\*