

Scherer P. (dir), 2015, « Design des politiques publiques, Chantiers ouverts au public », Paris, La Documentation française, pp. 470-482

## **Le design territorial nouvelle frontière de l'action publique**

Luc Gwiazdzinski (\*)

*« La crise se produit quand le vieux monde tarde à mourir et le nouveau à naître ».  
Dans ce clair-obscur peuvent surgir des monstres »  
Antonio Gramsci*

Les temps changent. Les mutations en cours qui bouleversent nos habitudes et nous obligent à changer de paradigme pour imaginer d'autres formes d'intelligence collective, d'organisation et de coopérations dans lesquelles les figures du design et du territoire soient convoquées et associées afin que « dans le clair obscur de la crise ne surgissent pas les monstres » annoncés par l'écrivain italien.

### **Big bang des organisations et des territoires**

Notre société hypermoderne (Lipovetsky, 2004) et « liquide » (Bauman, 2000, 2007) revoit ses rapports à l'espace et au temps (Gwiazdzinski, 2012), à l'urgence (Aubert, 2003), à la vitesse (Virilio, 2010), au travail (Gorz, 1988), aux loisirs (Viard, 2011, 2002), à la sécurité (Beck, 2001), au « bien-être » (Bailly, 1981) et à la « nature » (Bourdeau-Lepage, 2013). Nos institutions (Etat, collectivités, école, entreprises, famille etc.) entrent en mutation. Entre mondialisation et métropolisation, les rythmes de nos vies et de nos villes sont bousculés, faisant éclater les cadres spatio-temporels classiques de la quotidienneté, les mobilités et les limites des territoires et calendriers d'usage (Gwiazdzinski, 2001, 2007). Unifiés par l'information, les hommes n'ont sans doute jamais vécu des territorialités et des temporalités aussi disloquées. Les statuts changent, les échelles et les frontières deviennent plus floues. Les figures de la fragmentation, de l'archipel et de l'intermittence (Gwiazdzinski, 2012) s'imposent en même temps que s'effacent les anciennes certitudes et les figures stables et rassurantes de la modernité. Le temps des organisations, des métiers, des lieux de travail ou d'habitation uniques et le temps des activités "monochrones" est révolu. Les frontières entre travail et loisirs deviennent poreuses. L'irruption des TIC brouille les rapports entre l'espace et le temps, l'ici et l'ailleurs, le réel et le virtuel, l'individu et les communautés. L'effacement progressif de l'unité de temps, de lieux et d'action des institutions oblige à de nouveaux assemblages à l'échelle des individus, des organisations et des territoires.

### **La tentation du design**

Nous vivons une crise systémique, à la fois économique, environnementale, sociale, spatiale mais aussi une crise des représentations, des imaginaires et des identités. Face à ces enjeux, les réponses classiques ne suffisent plus pour « agir dans un monde incertain » (Callon, Lacousme, Barthe, 2001). Il paraît indispensable de changer de logiciel tant la machine politico-administrative et la fabrique des politiques publiques est mal adaptée, incapable de mettre en désir et de prendre en compte les aspirations et besoins des citoyens.

*Besoin de méthodes.* Aux prises avec un environnement complexe en mutation rapide, nous ne pouvons nous suffire de cartes simplifiées du monde et de réponses imposées d'en haut par quelques uns. Nous avons besoin d'assurances, d'ancrages physiques et symboliques qui

permettent de repenser notre rapport au monde, de construire des futuribles acceptables, mais aussi de dispositifs inscrits dans le réel et l'éprouvé, de figures et d'imaginaires mobilisateurs. Entre mondialisation et développement local, ce big bang des organisations et des territoires entraîne de nouvelles recompositions, nécessite d'autres alliages, alliances ou coalitions. Face à ces mutations et à leurs conséquences en termes de tensions, de conflits ou d'inégalités, les individus, les groupes et les territoires s'organisent et l'on voit peu à peu émerger de nouvelles postures et attitudes.

*Champs des possibles.* Le design des politiques publiques qui mobilise des méthodes issues des sciences humaines, du design de services et de l'innovation sociale est une piste possible pour réenchanter et mobiliser autrement. Pratique relativement courante dans les grandes entreprises qui l'utilisent notamment pour habiller produits et services, la démarche devient moins évidente et partagée quand on l'applique au champs des politiques publiques et des territoires. Elle nécessite la production d'une culture, de pratiques, d'images et d'imaginaires communs. Les champs d'exploration et d'investigation sont innombrables et multiscalaires. Les outils, méthodes et stratégies permettant de favoriser l'innovation sociale à travers la créativité restent largement à inventer ou à transférer.

En cela la tentation du design est en résonance avec des mouvements de fond à l'œuvre dans la société et qui ne sont déjà plus des signaux faibles au sens où l'entend la prospective du présent.

### **Les signaux forts en résonance**

La tentation du design s'inscrit dans un environnement favorable et quelques signaux et tendances lourdes.

*Pouvoir local et Empowerment.* La tendance est à la décentralisation et à la montée des pouvoirs locaux. Elle est aussi à l'*Empowerment*, « pratique émancipatrice » (Bacqué et Biewener, 2013), octroi de pouvoir supplémentaire aux individus ou aux groupes pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques qu'ils subissent.

*Hybridation et collaborations.* Dans cette société complexe, les alliances et les collaborations se multiplient : co-conception, co-construction, co-développement, co-habitation, co-voiturage. Des méthodes, objets, pratiques et identités nouvelles émergent.

*Expérience collective et innovation ouverte.* Partout on loue l'échange et à la coopération entre les parties prenantes, loin des frontières institutionnelles. Partout on encense la « vie quotidienne » (Lefebvre, 1961) et on met en avant une approche sensible et humaine dans une logique « d'innovation ascendante » ou « d'innovation par les usages » au sens développé par Eric Von Hippel (2005), un processus qui valorise la place et le pouvoir des usagers dans le couple qu'ils forment avec les concepteurs des centres de recherche et les acteurs de la fabrique territoriale : élus, urbanistes, aménageurs, usagers et citoyens. Dans ce cadre, les mécanismes de co-construction de la connaissance qui émergent entre recherche et acteurs locaux dans une logique de « plateforme d'innovation ouverte », de « clusters » dans le sens défini par Michaël Porter (1988) ou d'« écosystème », sont centraux.

*Faire soi-même.* Cette forme « d'innovation ordinaire » (Alter, 2013), « d'ingéniosité quotidienne » laisse une place à la figure de « l'amateur » (Keen, 2007) et au bricoleur, « celui qui œuvre de ses mains, en utilisant des moyens détournés par comparaison avec ceux de l'homme de l'art » (Levy Strauss, 1962), celui qui « s'arrange » avec les « moyens du bord », c'est-à-dire un ensemble « à chaque instant fini d'outils et de matériaux, hétéroclites au surplus » (Levy Strauss, 1962). Les « makers » (Anderson, 2012), le « do it yourself » (Heim, 2012) sont à la mode. De nouvelles solutions s'élaborent qui font appel au bricolage, aux « ruses » (De Certeau, 1988), aux

détournements et permettent à chacun de se soustraire en silence à la conformation. On redécouvre la riche « expertise quotidienne » qui peut exister chez chaque individu, détenteur de savoirs et de compétences distincts de l'expertise des élites (Sennet, 2010).

Le design « partie du processus comprise entre la problématique et les résultats » (Raynaud M., Wolff P, 2009) fait partie de ce mouvement fondé avec des valeurs et des projets qui surgissent désormais de mille façons, portés par des acteurs multiples, dans divers lieux.

### **Esthétique du design territorial**

Les valeurs inscrites dans l'ADN du design des politiques publiques sont en résonance avec les mouvements profonds de la société. Ils peuvent devenir les moteurs de la mise en désir et en mouvement de la société et des territoires. Ces formes d'innovation par le design défendent une esthétique – au sens pragmatique et sensible de l'esthétique (Dewey, 1934)- susceptible de «ré-enchanter» l'action publique et de la rendre «désirable».

*Esthétique des formes et de l'expérience.* L'esthétique nous renvoie notamment aux formes introduites par les designers qui font appel aux couleurs, au graphisme, aux objets, aux matériaux et aux dessins. Elles nous renvoient également à l'expérience collective et au partage du sensible (Rancière, 2007) défini comme « un système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives ».

*Fabrique d'expérience collective.* Les mécanismes de coproduction et de partage sont centrales pour des populations en demande de proximité et avides de participation et de citoyenneté. À partir de simulations et d'expérimentations ludiques, participatives et furtives, les méthodes du design peuvent contribuer à construire de nouveaux types de relations entre auteurs et publics et participer à un design territorial partie prenante du design des politiques publiques de l'observation à la réalisation.

*Désir de frugalité.* On redécouvre le « vernaculaire » dans la production territoriale c'est à dire tout ce qui tend à agencer de manière optimale (Illich, 1983) les ressources et les matériaux disponibles pour habiter la ville, dormir, jouer, se nourrir ou se déplacer. Le recyclage, le modeste, le frugal, l'art de concevoir des solutions ingénieuses, « *art de faire plus avec moins dans des conditions difficiles* » (Radjou, Prabhu & Ahuja, 2012) sont mis en avant.

*Ethique du partage et du libre.* Le partage et le recyclage qui étaient des pratiques de proximité ancestrales redeviennent désirables face à la crise climatique et écologique. Le logiciel libre a ouvert la voie d'une éthique « open source » et de transmission des innovations qui s'étend au monde matériel (Querrien, Nghiem, 2013).

*Fictionnalisations et mise en récits.* La décentralisation et l'effacement des grands récits nationaux, la panne de sens des rhétoriques professionnelles et la panne d'éloquence des professionnels sans séduction (Faure, 2012), créent une demande de récits locaux fédérateurs. Le design développe des mises en scène, des mises en récit, des fictionnalisations territoriales qui peuvent permettre de faire bouger les lignes en comblant le déficit en récits politiques et en imaginant d'autres arts narratifs.

*Expérience in situ.* Développées *in situ*, hors les murs – nouvelle norme pour les institutions qui veulent survivre-, le plus souvent à l'extérieur dans l'espace public, les démarches de design s'inscrivent généralement dans le «quotidien» (Lefebvre, 1961 ; De Certeau, 1988 ; Paquot, 2001 ; Sheringham, 2006), l'ordinaire, voire l'infra-ordinaire (Perec, 1989) et «l'existence ordinaire et collective» (Dewey, 2005). Les interventions mettent souvent en scène « ce qui se passe chaque

jour et qui revient chaque jour, le banal, le quotidien, l'évident, le commun, l'ordinaire, l'infra-ordinaire, le bruit de fond, l'habituel » Ils développent une certaine poésie de l'instant et du quotidien et nous invitent à être « éblouis par l'espace et les objets de notre vie quotidienne ».

*Sérendipité et lâcher-prise.* La démarche de design laisse une place à la sérendipité dans une société de plus en plus rationalisée où la créativité et le hasard sont de plus en plus liés. Les démarches de design sont des lieux et des temps favorables au développement de cette compétence ou de ce don qui permet notamment de "gérer les virtualités de l'espace urbain à l'âge de la société des individus" (Lévy, 2009).

*Attraction du sensible.* Elles jouent souvent sur le décalage et l'émotion. Le design propose une approche multi-sensorielle encore peu développée en urbanisme et aménagement (Barbara, 2011 ; Bottero, 2011 ; Zardini, 2007). Dans la pratique, le corps est souvent mobilisé. La mise à l'agenda du design est l'occasion de convoquer les créateurs et les artistes très peu associés à la production urbaine et de mobiliser les « marginaux sécants » *parties prenantes dans plusieurs systèmes d'action en relation les uns avec les autres et qui peut, de ce fait, jouer un rôle indispensable d'intermédiaire et d'interprète entre des logiques d'action différentes, voire contradictoires* » (Crozier, Friedberg, 1977) avec des compétences, une expertise, une capacité à gérer les incertitudes des relations avec l'environnement et une capacité à communiquer.

*Nouveau vocabulaire.* Ces dynamiques obligent à imaginer un nouveau vocabulaire, à détourner des mots existant d'un champ vers l'autre : chantier, laboratoire, communautés d'expérience, atelier, *workshop*, immersion, résidence, *bar camp* etc.

*Cristallisation sur des lieux.* Ces dynamiques se cristallisent sur des figures de l'innovation qui allient notamment TIC et bricolage : les « *Fablabs* » (laboratoires de fabrication) sortes d'ateliers numériques, à Toulouse, Cergy-Pontoise, Montpellier ou Grenoble pour ne parler que de la France. Ils prennent également la forme des « tiers lieux » (Oldenburg, 1989) : cafés-bibliothèques, laverie-café, pépinières entrepreneurs-artistes, crèches installées dans les gares, mais aussi toitures-jardins ou écomusées-lotissement. Les nouveaux « lieux transactionnels » et dialogiques temporaires, les nouvelles configurations « conviviales » au sens d'Ivan Illich (1973) renforçant « l'autonomie de chacun » et permettant « d'accroître le champ d'action de chacun sur le réel » voire de constituer un « bien commun » (manifeste des Tiers-lieux).

*Acteurs hybrides.* Le design territorial passe aussi et surtout par de nouveaux designers. Dans tous les domaines, dans tous les secteurs, on voit émerger des acteurs, des individus qui au cœur ou en marge de leurs institutions prennent des postures ou développent des initiatives différentes où l'événement, le faire et l'éprouver ensemble, le ludique et l'expérimentation *in situ* sont centraux.

Les acteurs actuels qui interviennent dans des démarches de design le font généralement sous forme de collectifs hybrides et sont généralement issus d'univers différents : designers, urbanistes, sociologues, architectes, géographes, mais aussi élus, responsables associatifs ou fonctionnaires. Ces "marginaux sécants" souvent militants, savent prendre les habits de circonstance. Ils sont des « néo-situationnistes » qui cherchent des solutions « ailleurs que dans les livres » (Debord G., 1967) ; des designers de « situations » : « *Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements* ». (Debord, 1957) d'où peuvent naître de nouveaux imaginaires ; des « sérendipiteurs » qui savent « à un certain moment tirer profit de circonstances imprévues » (Van Andel P., Bourcier D., 2008) ; des « *Hackers* » (Himanen, 2001) citoyens modèle de l'ère du numérique, des « braconniers » (De Certeau, 1961) qui commencent à s'assumer ; des « bricoleurs » qui manquent naturellement de génie ; des renards qui apprennent l'art de la ruse ; des « ambianciers » qui construisent des situations et mobilisent l'émotion, des « créateurs » plutôt que participants, des dessinateurs qui représentent le complexe, des

joueurs, des touristes du quotidien mais pas « idiots du voyage » (Urbain, 2002), des forains-bonimenteurs, à la fois enchanteurs et arnaqueurs d'usagers-citoyens consentants.

*Emergence d'une scène.* Tous ces éléments contribuent à l'émergence d'une « scène » du design des politiques publiques - au sens de William Straw (2002) -, associant à la fois un groupe de personnes qui bougent de places en places, les places sur lesquelles ils bougent et le mouvement lui-même. Le « *design thinking* » (Rowe, 1986) s'impose peu à peu avec la multiplication des publications, manifestations sur le *Design Thinking*, la création d'écoles à Paris, à Pékin et Tokyo et l'intégration de ces approches à de nombreuses formations initiales. L'émergence de cette scène entrainera nécessairement des mouvements d'institutionnalisation et le passage d'une esthétique du *hacker* bricoleur à une esthétique du design territorial.

### **Contradictions, risques et limites**

Le design nous donne l'occasion de nous interroger avec d'autres sur l'esthétisation du monde (Lipovetsky, Serroy, 2013), la guerre du faux (Ecco, 1985), la compétition territoriale (Brunet, 1990), voire la misère symbolique (Stiegler, 2004) qui s'en dégage et sur les risques pour le vivre-ensemble et la fabrique des villes et des territoires. Il pointe quelques paradoxes (Barrel, 1979) de la société contemporaine.

*Esthétisation du monde et folklorisation.* Au-delà du phénomène « d'esthétisation du monde » que Walter Benjamin avait bien pressenti (Palmier, 2007) et que Gilles Lipovetsky et Jean Serroy (2013) ont si bien analysé, il faut prendre en compte les risques de « folklorisation » et de « spectacularisation » (Debord, 1967). L'esthétisation du moindre interstice, du plus petit temps perdu (transport, chantier...) questionne la notion de « ville en continu » (Gwiazdzinski, 2003) sans friche spatiale, ni temps libre.

*Réalité et story telling.* La mise en récit du territoire par l'utilisation du design peut devenir une barrière à la prise en compte du réel par les protagonistes de la démarche et par celles et ceux qui arriveront plus tard. Les traces numériques de ces démarches peuvent avoir un effet d'attraction et de masque par rapport au réel.

*Coopération et marketing territorial.* Aujourd'hui l'action publique semble adopter les codes du marketing et de la grande consommation (marketing territorial, *branding*...). Elle cultive des stratégies de marques et de différenciation (Gwiazdzinski, 2013), qui mettent les territoires en compétition de manière artificielle, en contradiction avec une partie des idéaux de coopération mise en avant par les élus et les territoires et à l'antithèse des discours républicains sur l'aménagement du territoire à la française si bien résumée dans une définition d'Eugène Claudius Petit : « recherche d'une meilleure répartition des hommes, des activités et des richesses pour le bien-être et l'épanouissement des populations ».

*Egalité et « Empowerment ».* L'injonction actuelle pour l'*empowerment* à laquelle le design des politiques publiques semble participer est à l'encontre des discours sur la redistribution, l'égalité et l'existence d'une seule communauté nationale : celle des citoyens. La multiplication des initiatives territoriales peut contribuer à dessiner l'archipel des lieux « designés » qui gagnent dans l'océan de la déprise.

### **Des pistes pour une nouvelle esthétique de l'action publique**

Les signaux forts identifiés dans la société ne sont pas encore toujours à l'œuvre au cœur de la fabrique territoriale ni au sein des collectivités. Il faut imaginer de nouvelles pédagogies collaboratives et transdisciplinaires et de nouvelles figures, changer de posture et relever les

défis. On doit inventer une esthétique de l'action publique porteuse de valeurs, de désir et de coopération, de démocratie et d'égalité.

*Le défi de la complexité.* Comme les personnages de Borges (1966) dans L'aleph aux prises avec la compréhension de l'univers, nous ne nous résolvons pas à ne pas pouvoir saisir la totalité du temps, de l'espace qui nous entoure.

*Le défi de l'hypermodernité.* Nous devons apprendre à penser les choses dans le sens de la complémentarité et non de l'opposition, de la complexité et non de manière binaire et sectorielle. On peut développer à la fois les technologies et le sens de l'humain, de l'éthique et de l'écologie, penser la mondialisation et le développement local, concilier le social, l'économique, l'environnement et la culture dans des approches dialectiques. L'un n'exclut pas l'autre, bien au contraire.

*Le défi de l'hybridation.* On doit apprendre à aborder la polyvalence et l'hybridation des lieux, des temps, des organisations. On a le besoin et la nécessité de tisser des alliances et de monter des projets en collaboration, de co-élaborer, de partager et de co-construire à toutes les échelles.

*Le défi du temporaire, du mobile, du labile et de l'intermittent.* Dans une société des flux et de la mobilité, il paraît illusoire de vouloir faire coïncider l'*urbs* et la *civitas* dans une énième tentative de délimitation du «territoire pertinent» et de son mécano institutionnel. On doit préférer la figure de la plateforme à celle du territoire borné. L'instabilité, l'éphémère, le mouvement ou la discontinuité à la place des frontières, de la sédentarité et de la continuité est une nouvelle frontière à explorer. Ces mouvements ne détruisent pas mais complexifient, « augmentent » l'épaisseur des territoires. Ce n'est pas la fin des territoires mais l'acceptation de leur polymorphisme, de leur polychronie comme nouvelle figure de réassurance.

*Le défi de l'intelligence territoriale.* Il faut passer d'une approche sectorielle à une intelligence collective (Lévy, 1997) des systèmes dynamiques complexes (Pumain et al, 1990), une intelligence territoriale.

*Le défi de la démocratie et de confiance.* Plus que d'images, de slogans et de marques, nous avons d'abord besoin de démocratie dialogique, de nouveaux imaginaires et récits communs et d'un nouveau contrat de confiance à toutes les échelles de nos vies et de nos villes. Le futur des relations entre-temps, espace et habitants temporaires nécessite d'accepter une certaine « infidélité territoriale » et de construire de nouveaux « contrats de confiance » entre les différents acteurs, fussent-ils à durée limitée et renouvelables à toutes les échelles de la fabrique territoriale : lecture, écriture et gestion. Face aux mutations rapides de nos environnements et de nos modes de vie, nos concitoyens ont avant tout besoin d'un "contrat de confiance territorial" notamment celles et ceux qui vivent à l'écart des métropoles et craignent l'émergence de nouvelles frontières et le déclassement.

*Le défi des récits pluriel.* Cela passe sans doute par la construction de nouveaux récits fédérateurs à l'échelle de nos vieux pays, territoires, métropoles et quartiers et par l'élaboration de plateforme d'innovation ouvertes, et de fabriques territoriales intelligentes qui permettent de travailler sur de nouveaux imaginaires et sur l'émergence d'une nouvelle citoyenneté.

Il faut considérer l'instabilité de nos environnements, mettre en place les conditions pour habiter les espaces, les temps, imaginer un espace public multiscalair - du quartier à l'Europe - et changer de regard pour penser les nouvelles figures d'une "citoyenneté augmentée, mobile et éphémère" aux échelles de vie des usagers et habitants temporaires de nos territoires. Loin de l'aspect « gadget » qui peut parfois être accolé aux design - par celles et ceux qui ne considèreraient que la surface des choses -, ces démarches peuvent devenir des éléments de stratégies de développement durable et collaboratif, d'innovation sociale et de valorisation des

ressources humaines locales autour de communautés d'intérêt ou de pratiques. A ce titre, le design territorial peut-être un profond moteur de transformation et d'accompagnement du changement à différentes échelles. Sous réserve de le considérer à la fois comme un outil, une démarche ouverte participant au mieux-vivre ensemble et non comme une fabrique de nouvelle frontière, le design territorial est une nouvelle frontière de l'action publique et de l'action publique.

Il reste à convaincre l'ensemble des parties prenantes de la fabrique territoriale d'avoir le courage de sortir de la zone de confort pour expérimenter et de dépasser la peur de l'improvisation dans des disciplines et métiers dont ce n'est pas la culture.

- ALTER N., 2013, *L'innovation ordinaire*, Paris, PUF
- ANDERSON C., 2012, *Makers. La nouvelle révolution industrielle*, Pearson
- APPADURAI A., *Social life of things*. Cambridge/New York, Cambridge university Press, 2010.
- AUBERT N., 2003, *Le culte de l'urgence*, Paris, Flammarion
- BARBARA A., 2011, *Storie di architettura attarverso i sensi*, Milan, Postmedia Books.
- BARREL Y., 1979, *Le paradoxe et le système. Essai sur le fantastique social*, Grenoble, PUG.
- BRUNET R., 1990, *Le territoire dans les turbulences*, Montpellier, Géographiques Reclus / Datar
- BECK U., 2001, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, Traduction de Risikogesellschaft (1<sup>re</sup> ed. Suhrkamp Verlag, 1986), Paris, Aubier
- BORGES J. L., 1966, *L'aleph*, Gallimard
- BURRET A., 2013, "Démocratiser les tiers lieux", *Revue Multitudes* n° 52, printemps 2013
- CAILLOIS R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard
- CALLON M., LASCOUME P., BARTHE Y., 2001, *Agir dans un monde incertain*, Paris, Seuil
- CHESBROUGH H., 2003, *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*, Harvard Business School Press, Harvard (MA)
- CERTEAU M. de, 1980, *L'invention du quotidien*. Volume 1. Arts de faire, Paris, Gallimard.
- DEBORD G., 1967, *La société du spectacle*, Paris, Buchet/Chastel.
- DEWEY J., 1934, *Art as experience*, New-York, The Berkeley publishing Group
- DUBRAVKA U., 2012, *Karaoke culture*, Arles, Harmonia Mundi.
- ECO U., 1985, *La guerre du faux*, Paris, Grasset.
- FREY P., 2010, *Learning from vernacular*, Actes sud
- BAUMAN Z., 2000, *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press.
- BAUMAN Z., 2007, *Le présent liquide. Peurs et obsession sécuritaire*, Seuil, 142p.
- FAURE A. (2012), "Les métropoles à l'épreuve de leur récit politique", *Gouverner la métropole : pouvoirs et territoires. Bilan et directions de recherche. Metropolitan Representations*, CEE LATTES APUR, Paris (France), 28, 29 & 30 novembre 2012.
- GENOUD Patrick, "Les tiers-lieux, espaces d'émergence de créativité", revue économique et sociale, numéro 2, juin 2010, Lausanne.
- GOFFMAN E., 2003, *Les rites d'interaction*, Editions de minuit
- GORZ A., 1988, *Métamorphoses du travail, quête du sens*, Galilée
- GWIAZDZINSKI L., 2014, *D'une réforme imposée à un nouveau contrat territorial*, Big bang territorial, Consultation de la Revue d'Economie régionale et urbaine (RERU), 25 juin 2014, <http://bigbangterritorial.unblog.fr/2014/06/25/luc-gwiazdzinski-dune-reforme-imposee-a-un-nouveau-contrat-territorial/>
- GWIAZDZINSKI L., 2014, *Construire la République avec les territoires*, Consultation de la Revue d'Economie régionale et urbaine (RERU), 25 juin 2014, <http://bigbangterritorial.unblog.fr/2014/06/18/construire-la-republique-avec-les-territoires-luc-gwiazdzinski/>
- GWIAZDZINSKI L. (2013b), « Against Disponible Territories : A Preliminary Critical Approach to Systems of Territorial Identification », in Ruedi Baur et Sébastien Thiéry (dir.), *Don't brand my public space*, Civic City, Head Genève, Lars Muller Publishers, Zürich, pp. 269-285.

GWIAZDZINSKI L., 2013, « De l'hypothèse de réversibilité à la ville malléable et augmentée. Vers un néo- situationnisme », in SHERRER F., VANIER M. (Dir.), *Villes, territoires, réversibilités*, Editions Hermann, pp.205- 219

GWIAZDZINSKI L., 2012, « Temps et territoires, Les pistes de l'hyperchronie », *Revue Territoires* 2040, DATAR, pp.75-97

GWIAZDZINSKI L., 2012, « La métropole intermittente. Des temps de la fête à un urbanisme des temps », *Cidades, Revista científica*, volume 8, n°13, pp.318-335

GWIAZDZINSKI L., RABIN G., 2011, "Les défis de la citoyenneté augmentée", *Libération*, 23 février 2011

GWIAZDZINSKI L., 2009, *Courage, impertinence et des hybridation des lieux : les clés de l'innovation*, blog de la 27ème Région, 6 avril 2009, [Courage, impertinence et hybridation des lieux : les clés de l'innovation publique par Luc Gwiazdzinski](#)

GWIAZDZINSKI L., 2009, *Chronotopie, L'événementiel et l'éphémère dans la ville*, BAGF n°3.

GWIAZDZINSKI L., 2007, « Redistribution des cartes dans la ville malléable », *Revue Espace, Population, Sociétés* n°2007-3

HEIM F. 2012, *Do it yourself*, Neuvy-en-Champagne, Le passager clandestin

HIMANEN P., 2001, *L'éthique Hacker*, Paris, Exils

ILLICH Y., 1973, *La convivialité*, Seuil

ILLICH Y., 1983, *Le genre vernaculaire*, Paris, Seuil

JOUET J., 2000, *Retour critique sur la sociologie des usages*, Réseaux volume 18 n°100, pp. 487-521

KEEN A., 2008, *Le culte de l'amateur*, Paris, Scali

LEFEBVRE H. (1961), *Critique de la vie quotidienne*. Tome II : Fondements d'une sociologie de la quotidienneté. Paris, l'Arche.

LEVY J., 2009, "Atelier Villes et sérendipité", *Colloque La sérendipité dans les sciences, les arts et la décision*. Cerisy la Salle, 25 juillet.

LEVY, P. (1997), *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris, La découverte, 245 p.

LEVY STRAUSS C., 1962, *La pensée sauvage*, Paris, Plon

LIPOVETSKY G., SERROY J., 2013, *l'esthétisation du monde*, Gallimard

MALDINEY H., 1994, *Regard, Parole, espace*, Lausanne, Editions l'âge d'homme.

Manifeste des tiers-lieux [http://movilab.org/index.php?title=Le\\_manifeste\\_des\\_Tiers\\_Lieux](http://movilab.org/index.php?title=Le_manifeste_des_Tiers_Lieux)

MARLOFF B., 2013, *Sans bureau fixe, transition du travail, transition des mobilités*, FYP

MORAND P., MANCEAU D., 2009, *Pour une nouvelle vision de l'innovation*, La documentation française

OLDENBURG R., 1989, *The Great Good Place*, Paragon House

QUERRIEN A., NGHIEM T., 2013, « Modèle coopératifs émergents », *Multitudes* n°52, Territoires et communautés apprenantes

RADJOU N., PRABHU J., AHUJA S., 2012, *Jugaad Innovation: Think Frugal, Be Flexible, Generate Breakthrough Growth*, Jossey-Bass

RANCIERE J., 2007, "Le partage du sensible: Interview." in: *Multitude*. 2007

RAYNAUD M., WOLFF P., 2009, *Design urbain : approches théoriques*, Trames, 70p.

ROWE P., 1986, *Design Thinking*, MIT Press

SALMON C., 2007, *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, la Découverte, coll. « Cahier libres ».

SECCHI B., 1996, *Première leçon d'urbanisme*, Paris, Parenthèse. Coll. Eupalinos, 155 p.

SENNET R., 2014, *Ensemble. Pour une éthique de la coopération*, Albin Michel

SENNET R., 2010, *Ce que sait la main, la culture de l'artisanat*, Albin Michel

STRAW W. (2002), « Cities.Scene », Special issue, *Public* no. 22/23. Co-edited with Janine Marchessault. Toronto: Public Access/York University.

STIEGLER B., 2004, *De la misère symbolique*, t1, L'époque hyperindustrielle, Paris, Galilée.

TROTTA BRAMBILLA G. et DUGUA B., « Les « lieux transactionnels » de la planification territoriale », *Géocarrefour*, Vol. 87/2 | 2012, 115-128.

URBAIN, 2002, *L'idiot du voyage*, Paris, Payot.



VAN ANDEL P., BOURCIER D., 2008, *De la sérendipité. Leçons de l'inattendu*, L'Act mem  
VIRILIO P., 2010, *Le Grand Accélérateur*, Paris, Galilée  
VIRILIO P., 1977, *Vitesse et Politique : essai de dromologie*, Paris, Galilée  
VON HIPPEL E., 2005, *Democratizing Innovation*, The MIT Press Cambridge, London  
WHITE H., 2008, *Identity and Control: How Social Formations Emerge* (Second Edition), Princeton  
University Press, Princeton.  
27ème Région, 2010, *Design des politiques publiques*, Documentation française  
ZARDINI M. (dir.) (2006), *Sensations urbaines, une approche différente à l'urbanisme*, Centre  
canadien d'architecture, Zürich, Lars Muller Publishers.

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

**Citer l'article :**

Gwiazdzinski L., *Le design territorial nouvelle frontière de l'action publique*, 2015, in Scherer P. (dir), « Design des politiques publiques, Chantiers ouverts au public », Paris, La Documentation française, pp. 470-482

**Contact :**

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