

fluid



Sonia Lavadinho

BIOGRAPHIE

Géographe, anthropologue et sociologue urbaine, spécialisée en psychologie systémique et proxémie, Sonia Lavadinho est une prospectiviste de renom qui s'intéresse au facteur humain et comportemental et à l'impact des mutations des modes de vie sur le futur de nos villes.

Sonia Lavadinho est une spécialiste internationalement reconnue de l'économie expérientielle, vecteur de succès des métropoles créatives du XXIème siècle où bien-être et vitalité économique et commerciale riment avec durabilité et gestion innovante des espaces publics. Elle a consolidé au fil de ces 15 dernières années son expertise portant à la fois sur les modes d'habiter, de travailler et de se déplacer et sur les usages des espaces publics en lien avec l'essor de cette économie expérientielle, et partage aujourd'hui ses insights par le biais de conférences et d'ateliers de design thinking, sous forme notamment de collages et des maquettages expérientiels.

Après une dizaine d'années dans le monde de la recherche à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne et l'ENS de Lyon, Sonia Lavadinho a fondé en 2012 son bureau d'études Bfluid, un cabinet spécialisé dans la recherche & prospective en mobilité et développement territorial durables.

Elle travaille désormais en étroite collaboration avec les collectivités, les opérateurs de l'immobilier, de l'urbanisme commercial et du transport afin d'imaginer des concepts novateurs visant à augmenter la durabilité des modes d'habiter, de travailler et de se mouvoir en ville et participe à leurs côtés à la conception d'expérimentations grandeur nature afin d'évaluer les changements de comportement induits par la transformation des espaces de vie et de mobilité au quotidien.

Que ce soit en assistance à la maîtrise d'ouvrage ou au sein de groupements de mandataires, Sonia Lavadinho partage son expertise sur toutes les phases d'un projet, depuis l'accompagnement de RAO, sur le terrain en phase diagnostic, lors de l'élaboration de la stratégie programmatique, en phase AVP et en phase PRO, puis si requis lors d'évaluations ex-post une fois les projets réalisés.

Ses travaux en prospective urbaine se focalisent quant à eux sur les évolutions des modes de vie et les nouveaux arrangements familiaux et professionnels et leurs impacts sur les façons d'habiter, de se mouvoir et d'investir la ville. Ses clients incluent des métropoles mondiales comme Paris, Montréal, Bruxelles ou Buenos Aires, qui doivent faire face à des enjeux mobilitaires complexes, ou encore des régions touristiques en repositionnement de leur marketing territorial face à défis imposés par les transitions démographiques (sortie de la silver economy) ou climatiques (la station de ski du futur... sans la neige !).

Sonia Lavadinho construit également des nouveaux indicateurs permettant de mesurer la vitalité des centre-villes et de leurs périphéries, et est l'auteur de plusieurs ouvrages et chapitres d'ouvrages collectifs ainsi que de nombreux articles scientifiques sur la géométrie des réseaux, la marchabilité et l'accessibilité multimodale, les usages des espaces publics ainsi que l'urbanisme commercial publiés dans des revues professionnelles de référence (Urbanisme, Traits Urbains, Technicités, Urbia, etc.).

Sonia Lavadinho est par ailleurs une experte reconnue de l'activité physique en lien avec la promotion de la santé et la prévention de la sédentarité par le biais de l'activation des espaces publics, notamment ceux qui font appel aux dynamiques de proximité et qui intègrent les modes actifs pour à la fois assurer la fonction de transport en ville et assurer des fonctions ludico-sportives permettant de mieux bouger au quotidien.

Ses travaux sur la Ville du Dehors démontrent l'intérêt d'une politique publique renforçant la place du corps en mouvement dans les espaces publics urbains et les opérations d'aménagement mixtes, visant une meilleure santé des populations, une plus grande biodiversité des usages et plus de cohésion sociale et intergénérationnelle.

Experte régulièrement invitée par la Direction Générale de la Santé (France) et Québec en forme (Canada) lors de tables-rondes et travaux de commission sur les questions liées à l'activité physique, Sonia Lavadinho a co-dirigé le projet de recherche ANR Villes qui marchent : Tendances durables en urbanisme, mobilité et santé de 2005 à 2008, et a joué un rôle pivot dans la constitution du groupe d'experts Métasanté, réunissant médecins, urbanistes et sociologues afin d'accompagner le processus de planification du grand projet urbain Métamorphose à Lausanne entre 2009 et 2012. Impliquée dans le Réseau Villes Santé, Sonia Lavadinho a également été associée en tant qu'experte internationale aux réflexions dans le cadre du projet européen PASS - Physical Activity Serving Society, menée par le Think Thank Européen Sport et Citoyenneté et TAFISA avec le soutien de la Commission Européenne. Ce projet vise à recenser et analyser les politiques publiques mises en œuvre dans plusieurs États européens en vue de promouvoir l'activité physique comme vecteur de santé, dans le sillage de la publication du Livre Blanc sur le sport publié par la Commission.

Invitée régulièrement comme keynote dans les grands congrès nationaux et internationaux qui rassemblent les professionnels de la ville (Fédération des promoteurs immobiliers de France, Réseau International des Quartiers d'Affaires, International Council of Shopping Centers, etc.) et des transports (UITP, Transdev, RATP, VeloCity, Salon Européen de la Mobilité, etc.), Sonia Lavadinho officie également comme experte dans des jurys de concours, dont le prestigieux concours européen d'urbanisme EUROPAN, et des démarches de programmation en amont de nouveaux morceaux de ville. Elle fait aujourd'hui partie du comité d'experts qui sélectionne les projets de villes innovantes participant au concours international Le Monde Cities, organisé par le journal Le Monde.

Sonia Lavadinho poursuit ses activités dans l'enseignement et transmet ses valeurs aux prochaines générations comme professeur invité à l'Institut Palladio, à Paris 1 Sorbonne, à l'ENPC, à l'ENTPE, à l'Ecole Nationale du paysage de Versailles. Elle intervient régulièrement comme invitée dans de nombreuses autres écoles d'Architecture, de Design et de Santé publique, en Suisse, en France, en Belgique, au Canada et en Argentine.

Sonia Lavadinho est un membre actif des réseaux internationaux majeurs dédiés à la mobilité et à l'habitabilité (Walk21, COPIE, PPS). Elle a en particulier participé en 2014, 2015 et 2016 au Forum international « Future of places », dans le cadre des conférences préparatoires à la Conférence onusienne Habitat III. Elle participe également aux rendez-vous internationaux incontournables en Placemaking et en Design urbain (Placemaking Week, Sommet Mondial du Design).

INSPIRER LES EQUIPES

1. Conférence format «magistrale»

Une conférence classique d'une durée d'environ une heure, suivie d'un Q&A ou d'un débat.

2. Conférence format «Ted Talk»

Une conférence flagship d'une durée d'environ 18 minutes, visant à réveiller les esprits et à inspirer les équipes à passer à l'action.



3. Atelier de Collages expérimentiels

Cette méthodologie d'exploration prospective est effectuée en petits groupes de 2 à 3 personnes pendant 3 heures. La technique vise à explorer une thématique donnée en sélectionnant des images précises qui indiquent des « signaux faibles » au sein d'une collection de revues d'actualité. Cet exercice peut être combiné à une conférence format Ted Talk, soit en format «follow-up», soit en «warm-up» préalable : il permet ainsi aux participants de s'impliquer de façon plus proactive et d'immédiatement cerner les enjeux de façon intuitive par une approche «hands-on» de la thématique.

4. Atelier de Maquettages expérimentiels

Cette méthodologie d'exploration prospective est réalisée en petits groupes de 3 à 5 personnes pendant 3 heures. La technique va permettre aux groupes de monter en 3D une visualisation de la problématique qu'ils souhaitent explorer, en mettant l'accent sur la matérialisation concrète de la vision du monde que le groupe souhaite mettre en avant. Le groupe est appelé à définir la Gestalt propre à leur scénarisation, en mettant l'accent sur le parcours expérientiel client et les usages qui découlent de la maquette. Puis le groupe aura à raconter son histoire par le biais d'une technique de Storytelling qui va renforcer leur argumentaire en mettant en avant la valeur ajoutée de leur proposition et leur Unique Selling Proposition (USP).





5. Atelier *Les visages de l'innovation*

D'une durée de 3 heures, cet atelier travaille en profondeur le jeu d'acteurs et permet de renforcer les capacités relationnelles de chacun, en mettant l'accent sur la posture corporelle, le positionnement spatial et la tonalité du discours à adopter pour gagner en persuasion et en efficacité lors de réunions à enjeux. Au fil de son déroulé, les participants endossent tour à tour les 13 rôles de l'innovation : l'anthropologue, l'arroseur, l'expérimentateur, le pollinisateur, le coordinateur, le souteneur, le réalisateur, le trieur, l'architecte de l'expérience, le superviseur d'usages, le designer de la scène, le coureur d'obstacle, le mineur, le conteur. Ils prennent ainsi conscience de l'importance de jouer sur les différentes personnalités qui composent un groupe afin de catalyser les forces vives permettant de mener à bien les projets.

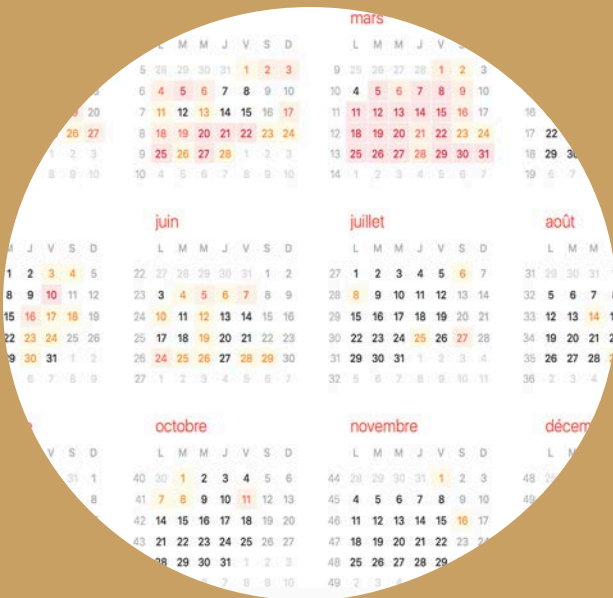


6. Atelier *Comment jardiner son agenda*

Vous avez beau avoir appris et mis en place des dizaines de techniques de time management, votre agenda semble toujours aussi surchargé, vos équipes sont surmenées, vos deadlines dépassées et vous avez l'impression que le temps vous manque...

Cet atelier de 4 heures a pour but, non pas de vous faire gagner du temps, mais de retrouver le temps Plein. Vous allez pouvoir renouer avec un sens de l'abondance face à votre temps à venir, en reprenant la main sur votre agenda, jour après jour. Votre semaine, votre mois, votre année ne seront plus des ennemis, mais des alliés stratégiques qui vous aident à accomplir vos désirs (notez que je n'utilise pas le mot objectifs, à dessein). Vous apprendrez à votre agenda à rentrer en symbiose avec vos rythmes naturels et vous saurez enfin comment démêler l'urgent et l'important, en jouant sur l'intrication ou au contraire la désintrication de votre agenda et celui des autres...

Ensemble, nous allons explorer des pistes originales pour renouer avec le sens profond de votre mission et nous expérimenterons différentes techniques spatio-temporelles pour faire respirer votre agenda et vous faire retrouver énergie et inspiration au quotidien.



LA PROXEMIE COMME OUTIL

7. Atelier de proxémie spatiale

Cet atelier s'attache à éclairer la question de la productivité et du bien-être au travail sous l'angle de la spatialité. Il explore les fenêtres d'opportunité que l'écosystème de l'entreprise ouvre aux collaborateurs, à la fois au sein de l'entreprise, dans des tiers-lieux ou encore à la maison.

Comment les collaborateurs s'approprient ces divers espaces de travail ? Comment alternent-ils entre des espaces-temps de plus en plus flexibles et poreux, entre logiques individuelles et logique de partage, logiques de rencontre et de travail collaboratif et logiques de privacité pour des raisons de confidentialité ou de concentration ? Le prisme de réflexion proposé ici est de rentrer par une immersion de terrain en faisant remonter les parcours expérientiels des collaborateurs, afin d'identifier leurs pain points et leurs pleasure points et proposer des solutions proxémiques innovantes pour mieux calibrer les séquençages de leurs diverses activités en tirant le meilleur parti de tous les espaces-temps qui sont à leur disposition.

Cela passe par deux canaux d'empowerment : outiller les collaborateurs afin qu'ils développent une meilleure maîtrise de leur capital mobilitaire, technologique et interactionnel, et outiller les espaces afin qu'ils deviennent les leviers de la créativité de ceux qui les occupent. Les collaborateurs pourront ainsi tirer le meilleur parti de leur environnement de travail, où qu'ils se trouvent au fil de la journée : la maison, le bureau, le tiers-lieu, les lieux-mouvements qui accueillent les déplacements deviennent tour à tour supports de meilleures expériences de travail. Il est important de travailler simultanément à toutes les échelles : l'espace de travail ne se résume pas aux quelques mètres carrés que l'on occupe personnellement à un instant T. Les espaces collectifs, qu'ils servent à circuler, faire une pause pour recharger ses batteries ou brainstormer ensemble, l'édifice tout entier, y compris les couloirs, escaliers, ascenseurs et hall d'entrée, et bien sûr tout le quartier environnant sont à considérer comme autant d'opportunités pour chaque collaborateur de profiter au mieux de sa journée.





8. Atelier de proxémie interactionnelle

La force d'un grand projet c'est la force du collectif. Les ingrédients qui assurent la réussite d'un projet sont surtout liés à des facteurs immatériels : une bonne dynamique de groupe, des alliances fortes entre les décideurs et les porteurs du projet, des synergies cruciales au bon moment qui propulsent le projet en avant. Nous avons tous participé à des réunions à forts enjeux, où des décisions cruciales affectant les projets sont prises. Cependant, il arrive trop souvent que le point de vue que nous défendons ne passe pas, soit parce qu'il ne rencontre pas d'écho, soit parce qu'il manque de soutien au moment crucial pour pouvoir l'emporter. Les acteurs-clés qui pourraient devenir vos alliés restent en retrait et ne répondent pas à l'appel, les neinsagers investissent beaucoup toute leur énergie à démonter le projet, les décideurs restent indécis, et lorsqu'ils finissent enfin par décider, c'est pour vous dire non pas d'aller de l'avant, mais de tuer ce projet-ci et tout recommencer avec un autre projet... toute l'énergie que vous avez investi jusqu'ici s'évapore sans aboutir, et votre frustration augmente.

Comment faire pour sortir par le haut de ce genre de situation ?

Simple. Utilisez l'espace à votre disposition, et faites-en votre principal allié.

Cet atelier révèle l'impact de la disposition spatiale sur les interactions humaines et apprend aux participants à jouer sur les différentes variations de gammes proxémiques pour faire tourner l'outcome des meetings à leur avantage, en prenant en compte et en changeant au besoin le positionnement spatial des autres décideurs afin d'assurer à chaque instant les meilleures synergies au sein du groupe et garantir ainsi des meetings plus productifs. Des techniques de focalisation et priorisation (Level 10, The One Thing, etc.) servent alors à faire faire des pas de géant au groupe et accélèrent le processus décisionnel.

Sachez comment mobiliser la co-présence des acteurs lors des réunions à forts enjeux pour avancer ensemble vers les décisions qui comptent vraiment.





ACCOMPAGNER UNE RAO

Aujourd'hui :
un simple
coin de rue



Demain :
un agitateur d'envies



1. Le souffle

imaginer une vision globale pour insuffler une nouvelle vie au site d'étude en intensifiant ses usages existants ou en créant des nouveaux usages, prenant appui sur les mutations des modes de vie qui sont d'ores et déjà perceptibles à l'horizon imaginé.

2. L'exploration des futurs possibles

dégager des pistes programmatiques innovantes et les partager avec l'équipe projet

3. La stratégie de storytelling

deviser l'arc narratif de l'histoire à raconter et rythmer ses principaux épisodes

4. Les nano-notes d'intention

contribuer à la rédaction de la note d'intention globale via des nano-notes très ciblées sur les thématiques-clés à mettre en avant

5. La construction de l'argumentaire

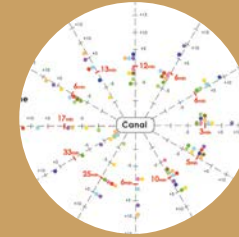
renforcer l'argumentaire afin de dégager la valeur ajoutée de la proposition et faire ressortir l'Unique Selling Proposition qui permet de se différencier de la concurrence

ACCOMPAGNER LE PROJET (I)

Phase 1 : diagnostic

Volet 1 - Diagnostic territorial à l'aide d'une analyse algorithmique et d'un arpentage de terrain : quels sont les marges de manoeuvre que le site ouvre en termes de traversée et de séjour, d'usages et de sociabilités ?

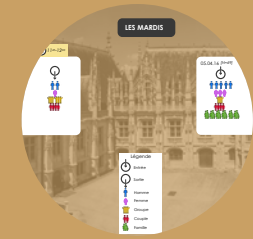
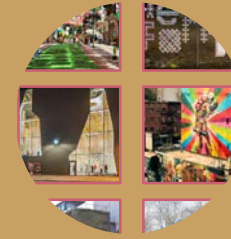
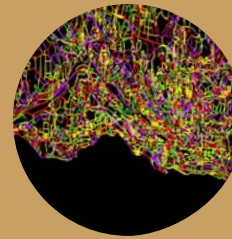
Dans un premier temps, un diagnostic territorial poussé via une analyse algorithmique par notre logiciel dédié, couplé à un arpentage du terrain à l'aide de la méthode dite d' « observation participante » permettront de déceler le potentiel « caché » du maillage du réseau viaire et piétonnier du site d'étude considéré ainsi que de son périmètre élargi, en tenant compte des différentes options d'accessibilité multimodale qui sont présentes dans le périmètre (stations VLS et transports publics, parkings, gares situés dans le périmètre de captation) et le positionnement des attracteurs majeurs. Cette couche de base du diagnostic va définir déjà en premier lieu le monde des possibles offert par le périmètre d'étude considéré, en tenant compte de son degré d'intégration au contexte territorial plus large. C'est au sein de ce monde des possibles que le monde des activités désirables pourra par la suite prendre corps. Ce diagnostic a donc toute son importance, car il définit le cadre et les règles



qui permettent à tout un chacun d'accéder au site, selon le mode de transport choisi, de s'y déplacer et d'y séjourner. La question de quel degré de bifacialité offrir au site projeté, en lien avec son positionnement et sa « posture » ou non de plaque tournante dans son environnement urbain est un enjeu-clé à appréhender dès l'amont, car des partis-pris d'aménagement qui tenteront de solutionner cette question peuvent découler des stratégies d'appropriation et des usages très différents. Il nous importe ainsi de bien maîtriser cette première couche de diagnostic de ce qu'il est possible de faire avec le territoire dont on hérite avant de passer au diagnostic des usages.

Volet 2 - Diagnostic des usages actuels, latents et potentiels : comment les usagers se représentent-ils l'univers des possibles offert par la valorisation du site ?

Dans un deuxième temps, le diagnostic des usages actuels et potentiels consiste à faire des micro-carottages de terrain, selon une méthodologie hybride qui combine les outils propres à l'anthropologie urbaine, l'éthologie, la sociologie et la psychologie du mouvement. En 2 séquences de 2 jours nous allons ainsi croiser diverses méthodes de récolte d'informations : à la fois des méthodes observationnelles, qui nous permettent de mieux comprendre les comportements des usagers « en train de se faire », captés au fil de leurs déplacements ou de leurs séjours sur place, et des méthodes interactionnelles, qui permettront par le biais d'entretiens in situ de mieux saisir comment les gens s'imaginent vivre un certain nombre d'expériences liées à leur passage ou à leur séjour au sein de ce nouvel espace, en rapport avec la nature différenciée et complémentaire des divers scénarii d'aménagement envisageables. Pour effectuer cette récolte, nous avons développé en



particulier une méthode dite des « Collages représentationnels » : elle consiste à présenter aux usagers une palette variée de solutions d'aménagement possibles à l'aide de croquis ou d'images de références, puis de leur demander de se projeter en train d'effectuer tout un spectre d'activités. Nous pourrions ainsi identifier pour chacun des partis-pris d'aménagement possibles les stratégies d'appropriation que les usagers s'imaginent pouvoir pratiquer dans ces futurs espaces. Le degré d'acceptabilité des usagers quant à investir ces futurs espaces sera ainsi mesuré à l'aune de différents facteurs : d'une part en fonction de la nature des activités et des temporalités projetées, et d'autre part en fonction de la capacité de ces espaces à se connecter aux différentes portes d'entrée et de sortie de ce secteur, en lien avec les dynamiques mobilitaires de proximité ainsi que les stratégies d'accessibilité multimodale qui permettent d'accéder au site de plus loin.

ACCOMPAGNER LE PROJET (II)

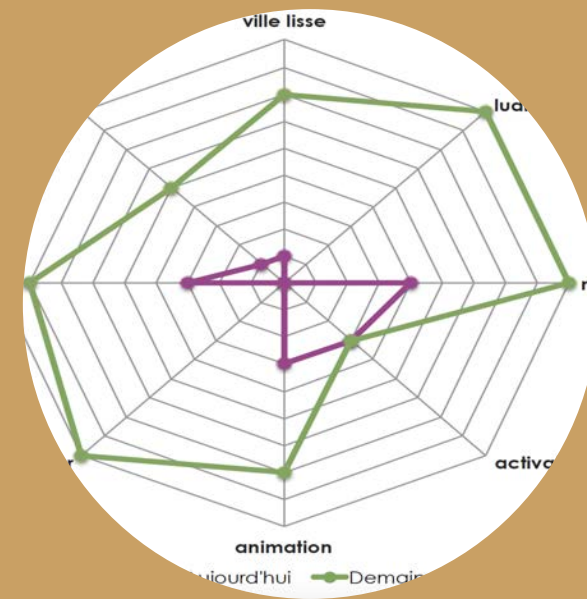
Sur la base de ces résultats, nous produirons des infographies et cartographies qui serviront à alimenter la phase programmatique en ce qui concerne les types d'aménagements et d'animations à fournir au sein de chacun des lieux-clés à réaménager, et qui identifieront en particulier quelles seront les relations potentielles à renforcer entre les futurs lieux-clés, en fonction des chaînages d'activités qui intéressent le plus les gens. Cela permettra de répondre à des questionnements programmatiques essentiels, tels que : Quelles boucles cheminatoires mettre en avant pour quels parcours expérientiels ? Quel chaînage d'activités proposer en fonction des types d'expériences recherchées ? Sur quelles temporalités mettre l'accent, en fonction de quels publics ?

Les inputs récoltés permettront en particulier de produire les livrables suivants, qui seront par la suite utilisés comme entrants lors de l'atelier de maquettage des usages proposés dans le volet 4 :

- a. Cartographie relationnelle des attracteurs et des « mondes » qui composent par leur juxtaposition le site d'étude
- b. Cartographie des 1ères et des 2èmes peaux du site d'étude, identifiant leur degré de porosité et les imbrications à conforter, ainsi que les pistes d'aménagement à explorer pour assurer des continuités fortes entre les divers secteurs existants et le secteur (ré)aménagé
- c. Cartographie des portes, des seuils et des transitions Est-Ouest et Nord-Sud à mettre en avant, en lien avec les super-

connecteurs dédiés aux modes actifs (marche et vélo) que les usagers souhaitent voir renforcés, en tenant compte du positionnement des stations VLS et de transports publics et des parkings, et plus globalement du maillage du réseau viaire et du positionnement des divers attracteurs, existants et futurs, localisés au sein du secteur et de ses alentours proches.

d. Infographie des chaînages d'activités imaginables en fonction des profils idéal-typiques des usagers.



ACCOMPAGNER LE PROJET (III)

Volet 3 - Les micro-carottages participatifs : des méthodes de terrain adaptée à des processus participatifs de co-conception et de co-construction

Du fait de l'accent croissant mis sur les processus participatifs et des enjeux liés à une diversité d'usages de plus en plus forte, nous préconisons d'adopter pour la démarche de terrain une variante méthodologique à haute teneur participative.

Cette variante consiste à effectuer des sorties sur le terrain non pas uniquement avec des membres de l'équipe projet, mais en présence des citoyens et/ou leurs représentants (associations, forums citoyens, etc.) associés à la démarche participative déjà menée en amont et en parallèle, des techniciens et des élus et de toute autre partie prenante pouvant contribuer de manière proactive à l'avancement du projet.

Ces sorties sur le terrain peuvent adopter plusieurs formats, qui peuvent se combiner de manière itérative ou bien être utilisés indépendamment l'un de l'autre :

Volet 3a. Les balades en herbe

où les participants partent sur le terrain en petits groupes ayant des rôles précis et complémentaires pour procéder dans un premier temps à la récolte des ambiances sensibles mais aussi des graines de comportements et de paroles d'usagers in situ, au gré de l'arpentage des lieux visités. Cette visite collective permettra de constituer une sorte d'« herbier » représentatif de la diversité de l'écosystème des usages observés, illustrés par des photographies, des croquis, des verbatim, des vidéos et tout autre médium adéquat. La mise en commun de ces « herbiers » et le partage collectif des rapports d'étonnement des participants serviront ensuite de terreau pour alimenter les échanges autour du projet. Mais surtout, le fait d'être allés collectivement sur le terrain en affûtant le regard spécifiquement sur la question de la biodiversité des usages permet à tout un chacun de se décentrer de son propre vécu et d'intégrer la question plus large des interactions entre usagers au coeur de la problématique.

Volet 3b. Les balades croquées

où des dessinateurs de l'équipe projet prêtent littéralement leur crayon aux participants : ils dessinent en temps réel des croquis qui traduisent les diverses idées émises par les parties prenantes au projet pour faire pousser de nouveaux usages ou conforter des usages existants dans les lieux-clés visités.



Volet 3c. Les balades THE ONE THING,

où les participants identifient chemin faisant les hotspots ou points d'acupuncture qui pourraient le plus changer la donne en faisant muter à la fois l'image, les représentations et les usages du site.

Dans quel direction faire évoluer ces usages, comment utiliser le potentiel des lieux-clés identifiés, quels usages latents valoriser ? La discussion in situ face au contexte permet de confronter en temps réel les solutions imaginées à la diversité de l'écosystème des usages observés, illustrés par des photographies polaroid et des post-its qui permettent aux participants d'identifier pour chaque hotspot quel est LE levier de transformation le plus opérant (THE ONE THING) que chacun pense qu'il serait vital de mettre en place dans ce contexte-là en particulier pour matérialiser les objectifs holistiques poursuivis par le projet dans son ensemble.

ACCOMPAGNER LE PROJET (IV)

Phase 2 : programmation

Volet 4a - Les ateliers de maquettage des usages : une méthode de co-conception pour alimenter la phase programmatique et le processus d'élaboration du projet

Temps 1 : exercices cartographiques

Cette série d'exercices se déroule debout par groupes de 5-7 personnes qui travaillent en parallèle sur l'une des 4 thématiques-clés :

- a) les attracteurs et les mondes;
- b) les 1ères et les 2èmes peaux,
- c) les portes et les seuils du site à mettre en avant,
- d) les chaînages d'activités, les boucles cheminatoires et les parcours expérientiels.

Chaque groupe se penchera ainsi sur l'une cartographies composites qui regroupent les résultats des échanges de la phase 1. L'objectif à ce stade est d'identifier les axes programmatiques forts qui se dégagent de ces 4 cartographies thématiques, et de prioriser des pistes d'action qui permettront

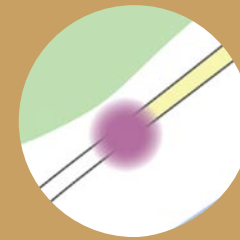
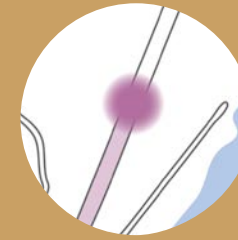
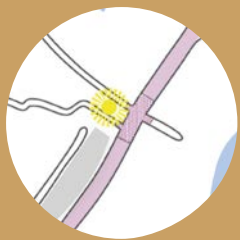
Les idées récoltées lors des balades de terrain viendront trouver leur expression concrète dans des ateliers de Design thinking qui vont permettre aux participants d'imaginer les usages futurs des lieux-clés identifiés comme étant les principaux moteurs du projet.

de traduire de manière concrète ces principes programmatiques sur une cartographie « master » du site, produite en co-conception avec les usagers.

Temps 2 : maquettage des usages des lieux-clés

Cet exercice se déroule par petits groupes de 3 à 5 personnes autour de chaque maquette afin de programmer les usages potentiels que l'on souhaite voir se développer pour chacun des sites retenus comme leviers de transformation du site (ré) aménagé.

Dans une première phase très courte les participants choisiront 3 images de référence parmi celles disposées sur les tables d'inspiration, en fonction des typologies stratégiques des 5 villes idéal-typiques à développer (ville de la Rencontre, ville Amie des familles, ville Créative, ville du Don, ville du Dehors)



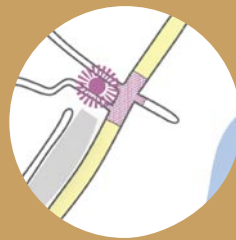
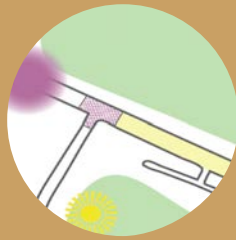
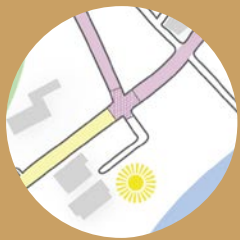
et se mettront d'accord en 3 minutes sur la vision retenue pour développer leur maquette, en fonction de l'ambiance qu'ils recherchent pour mettre en valeur le contexte propre à leur site d'intervention.

Dans une deuxième phase d'environ 45 min chaque groupe va co-construire la maquette d'usages proprement dite, en fonction d'une série d'objectifs programmatiques qui leur seront donnés à travers des épisodes de la vie quotidienne des Personae qui illustrent les diverses facettes de la demande des habitants et des visiteurs du site. Ils doivent à tout moment garder à l'esprit la liste des critères HQU (Haute qualité d'usage) qui sera fournie comme ligne directrice. Il s'agit d'une "compétition amicale" dans laquelle les maquettes qui répondent le mieux aux critères d'usage HQU obtiennent plus de points.

Temps 3 : storytelling

Ce troisième temps est dédié à la formulation des idées fortes pour le projet. Nous tournons entre les groupes en leur cédant tour à tour la parole pour un temps court dédié à des échanges intenses et rapides sous la forme d'un Elevator pitch: tout le monde se regroupera autour de chaque table successivement, et chaque groupe nommera un conteur qui va pouvoir raconter l'histoire de sa maquette en 3'30'' à toute l'audience. Le temps d'une chanson, il faut être capable de résumer quels sont les enjeux résolus par les solutions programmatiques proposées et dans quelle mesure les nouveaux aménagements vont contribuer à une meilleure qualité de vie, une plus forte vitalité commerciale et une plus grande diversité d'usages et de publics.

ACCOMPAGNER LE PROJET (V)



Temps 3 : réflexivité et prochains pas : Que va-t-on emporter dans nos bagages ?

Le troisième et dernier temps de cet atelier est dédié à un moment de réflexivité pour ancrer chez les participants les fondamentaux acquis jusqu'ici quant à la vision partagée des enjeux et aux modalités de coexistence des usages. Un exercice de priorisation de type Level 10 peut être proposé, le cas échéant, pour faciliter la hiérarchisation de ces enjeux et aider à mieux prioriser les pistes d'aménagement futures.

L'idée est de clarifier les apports de la démarche : qu'avons-nous appris de cette formulation collective de la programmation du site (bref rapport d'étonnement en 2 mots), et qu'allons-nous emporter dans nos bagages (en 1 phrase) pour la suite du projet ?

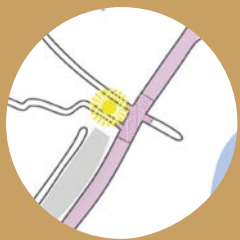
Volet 4b - Les ateliers de collages :
une méthode de visualisation créative pour faire converger les points de vue des acteurs et affirmer une vision partagée des principes programmatiques qui vont orienter le projet

Temps 1 - La Grande Carte :

Le partage collectif des matériaux récoltés lors de la visite de terrain (photos polaroid des ambiances, portraits d'usage, post-Its THE ONE THING, etc.) sur une grande carte en format panoramique va servir de terreau pour alimenter la discussion et explorer des pistes concrètes pour l'évolution future du site, en fonction des parcours expérientiels que l'on souhaite valoriser.

Temps 2 - Le Collage :

L'objectif à ce stade est d'identifier les axes programmatiques forts que l'on veut faire pousser en termes de valeur d'usage sur cette grande carte. En petits groupes, les participants vont investir spatialement les divers hotspots identifiés en déclinant



leur vision pour l'évolution de ces lieux. A l'aide d'images de référence qu'ils pourront choisir pour illustrer leurs propos, les groupes vont mettre en avant des pistes d'action programmatiques pour traduire leurs ambitions de manière concrète sur la Grande Carte.

Temps 3 - Le Storytelling :

Chaque groupe aura ensuite 2 min pour raconter l'histoire de comment ils comptent transformer l'ambiance de leur secteur pour répondre aux ambitions globales du projet.

Un rapide exercice de vote collectif permettra de clôturer ce temps par le choix acté des 5-7 lieux-clés à traiter et des 3-5 axes de travail programmatiques prioritaires à retenir pour faire avancer le projet.

Ces exercices de priorisation ont pour but premier de faciliter la hiérarchisation des attentes et des souhaits mis en avant au cours des ateliers. Ils aideront à sélectionner, parmi toutes les pistes d'aménagement proposées, celles qui présentent le plus de valeur d'usage, et à retenir celles qui pourront passer à l'étape suivante du projet, en fonction de leur faisabilité eu égard aux contraintes et aux enjeux techniques, financiers et politiques connus à ce stade.

L'objectif est de pouvoir clôturer la démarche de co-conception en dégagant une vision claire et partagée par tous de ce qu'est le site à aménager aujourd'hui et de ce qu'il pourrait devenir demain grâce à la transformation apportée par le projet. Quels sont les bénéfices que cette transformation apporte ? En quoi cela va transformer la vie des gens ? En apportant des réponses à ces questionnements, la réflexion collective devient réellement pourvoyeuse de sens.

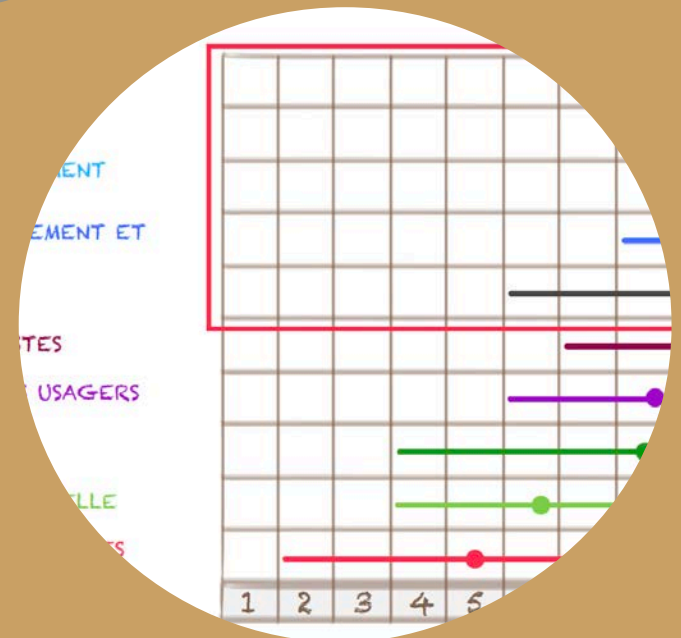
Cette mise en récit en amont d'une vision partagée par toutes les parties prenantes du projet permet ainsi de partir sur les meilleures bases pour bien s'entendre sur quel est le niveau d'ambition à rechercher, et de poursuivre plus sereinement le travail avec les parties prenantes dans les mois et les années qui vont suivre. Le projet pourra ainsi être déployé sur des assises solides, avec la participation engagée de toutes les parties prenantes durant tout le processus.

ACCOMPAGNER LE PROJET (V)

Volet 5 - Les Cahiers de préconisations :
des lignes de désir claires pour définir les orientations
du projet

En nous appuyant sur les apports de la démarche de recherche de sens et de cohésion entre les acteurs qui a pu être engagée au fil des volets précédents, nous allons pouvoir élaborer le cinquième volet de notre intervention, qui se traduit par un cahier programmatique ou un cahier de préconisations d'aménagement.

Cet outil synthétise les propositions qui apportent le plus de valeur ajoutée au processus de projet tout en répondant de manière optimale aux contraintes et opportunités offertes par le contexte du projet.



Phase 3 : AVP

Volet 6 - Les ateliers sur plans avec la participation d'un COPIL citoyen :
une méthode participative pour co-dessiner le projet

L'idée ici est de continuer à s'appuyer sur une participation citoyenne forte sous la forme d'un COPIL citoyen qui viendra participer à des échéances régulières aux échanges permettant de faire évoluer les plans lors de la phase AVP.

L'intérêt est de solidifier le processus de validation en en faisant un « work in progress » qui permet aux citoyens de se sentir réellement impliqués dans la co-évolutivité de la démarche, plutôt que simplement consultés de manière ponctuelle, sans réel impact significatif sur le processus décisionnel.

Ici aussi, des techniques de Design Thinking innovantes, et notamment des techniques dites de Level 10, seront mises à profit pour prioriser les pistes d'aménagement retenues et faire converger les avis des divers acteurs autour du projet tel qu'il se dessine, en mettant toujours en avant la recherche de sens et le partage des valeurs entre les acteurs..



b FLUID

L'approche prospective innovante pratiquée par Sonia Lavadinho quant à l'analyse des nouvelles manières d'habiter, de se mouvoir et d'investir les espaces publics s'inspire des regards croisés de l'anthropologie urbaine, de la sociologie et de la proxémie, discipline qui s'intéresse de près aux rapports entre les hommes et leurs espaces de vie.

Les mutations de nos modes de vie s'accroissent et convergent pour demander des réponses inédites aux défis posés par la transformation de nos villes. Mais au-delà des innovations technologiques obsolètes dès leur arrivée sur le marché et des effets de mode, Sonia Lavadinho s'intéresse aux fondamentaux qui font de nous des humains.

Ces principes du Vivre-ensemble qui nous accompagnent depuis la nuit des temps sont aussi les signaux faibles de ce que seront demain nos villes. Engageant pleinement les acteurs dans la recherche collective de sens, l'approche expérientielle renforce durablement l'intelligence relationnelle du projet.



© BFLUID 2019