

Réinventer son territoire de manière créative !

MOSAIC Lille 2017, 3^{ème} édition de l'Ecole de Printemps en Management de la Créativité

La troisième édition de l'**Ecole de Printemps en Management de la Créativité (MOSAIC Lille 2017)** s'est déroulée à Lille du 16 au 19 mai 2017. Elle a réuni 50 participants provenant d'origines diverses, du monde de l'entreprise à celui des universités, et de cultures assez différentes,... françaises, belges, québécoises, américaines, turques, moldaves, espagnoles et italiennes. Elle a été organisée dans les espaces collaboratifs de l'Université Catholique de Lille par une équipe de 30 personnes, enseignants, chercheurs, cadres, administratifs, techniciens, vacataires de l'Institut Catholique de Lille (ICL) et du groupe Yncréa (HEI-ISA-ISEN). La thématique de cette année a été centrée sur le projet de réhabilitation de la friche industrielle de « Fives Cail », sous le titre « **Réinventez les territoires** ».

Comme lors de ses précédentes éditions, MOSAIC Lille 2017 a invité l'ensemble de ses participants, animateurs compris, à venir **expérimenter les processus de créativité au service de l'innovation**. En d'autres termes, comment susciter la créativité au sein d'une équipe de manière à la transformer ensuite en innovation ? Plutôt que de procéder par une approche individuelle de type « boîte à idées », la méthodologie choisie par MOSAIC est celle de **la pratique de l'intelligence collective** pour imaginer de nouvelles idées. Cette année, il s'agissait de les produire pour contribuer au devenir d'un quartier en cours de réinvention, la vingtaine d'hectares du site industriel de « Fives Cail ».



La première demi-journée de la semaine a commencé avec l'accueil des participants et la définition des règles du jeu. Elle a présenté **les quatre temps forts de la formation** tels qu'ils ont été imaginés par les organisateurs afin que tous puissent *se rencontrer et s'enrichir des différences, se former aux méthodes et aux qualités nécessaires à la créativité, se bousculer en osant sortir du cadre pour s'inspirer et se frotter à un cas réel pour expérimenter ensemble un parcours créatif*. Elle a aussi dressé les grandes lignes des principes de l'économie collaborative, basées sur la créativité et l'innovation au service des populations et des territoires, par **une conférence interactive à double voix** de Patrick COHENDET et Laurent SIMON (HEC Montréal), suivie d'une présentation du projet de « Fives Cail » par Damien VANNESTE et Cédric ROUTIER. Cette introduction a conduit les participants à se rendre dans la foulée sur le site en question et par le métro le plus proche. Place à l'action !



La visite du site dès le premier jour de MOSAIC a permis à tous de s'imprégner de l'enjeu et du projet de ce quartier en réhabilitation. L'idée était de le faire au contact direct des habitants et des personnes impliquées réellement dans cette transformation urbaine. Ces rencontres se sont faites par rotations successives de petits groupes qui ont été invités à rencontrer individuellement des habitants du quartier et à discuter avec eux de manière à en savoir plus sur le fond du projet et comment celui-ci pouvait être perçu par la population. Ces petites discussions en cercle, **inspirées de la démarche « living lab. »**, c'est-à-dire tenant compte de l'avis des usagers, ont précédé une visite guidée plus classique pour découvrir l'état actuel du site industriel avec ses 22 hectares de friches, ce qui a planté le décor pour la semaine et bien lancé la suite des activités. Les jours suivants allaient parler de méthodologies.



Les 3 demi-journées du mercredi matin au jeudi midi ont été consacrées aux ateliers méthodologiques. Leur but était de faire découvrir aux participants à la formation **les multiples façons de libérer sa créativité (idéation)**, ceci par des moyens très différents les uns des autres. Ces demi-journées ont été



ouvertes à une dizaine de participants supplémentaires, notamment d'entreprises régionales, qui n'ont pu se libérer pour la semaine complète. Les ateliers thématiques au nombre de 8 ont été divisés en 3 catégories (on devrait dire plutôt 3 dimensions) en fonction de leur mode d'action et d'expression : **des ateliers en « 2 dimensions » (2D)** pour se représenter les objets et les approches, **des ateliers en « 3 dimensions » (3D)** pour les construire et **des ateliers en « 4 dimensions » (4D)** pour y entrer physiquement. Chacun d'entre eux, d'une durée de 3 heures, a été animé par des intervenants de l'université ou extérieur. Il a été possible pour chaque participant d'en suivre 3 au choix, ce qui n'a pas été facile. Mais après tout,... choisir, c'est aussi renoncer !



Les deux ateliers en 2D qui ont été proposés étaient celui des « **Techniques de créativité et de prise de conscience de sa propre créativité** », animés par Annie GIREAU-GENEAUX, France LEFEBVRE du PREY, Ana RUIZ-BOWEN, Alain FRULEUX, Delphine CARISSIMO et Jean-Charles CAILLIEZ, intervenants de l'Université Catholique de Lille (ICL et Yncréa) et celui de la « **Sensibilisation au dessin comme outil de créativité** » par la dessinatrice et formatrice Paule ANDRE (InnerFrog). Ces approches créatives en mode 2D ont utilisé des techniques graphiques comme la facilitation graphique, le dessin, le schéma, les cartes mentales, les post-its, les murs d'idées,... soit une multitude de façons pour se représenter en 2D un ensemble d'idées produites par des phases de divergence, suivies de phases de convergence. Des méthodes de production d'idées par intelligence co-élaborative (méthodes inspirées du codesign).



Les trois ateliers en 4D qui ont été proposés étaient celui de la « **Bouffonnerie à la mode du Cirque du Soleil** » par Massimo AGOSTINELLI, celui du « **Théâtre d'improvisation** » par Martin MAHAUX (Talkin To Me) et celui de l'« **Entraînement à l'écoute empathique** » animé par Annie GIREAU-GENEAUX, France LEFEBVRE du PREY et Ana RUIZ-BOWEN. Ils ont invité les participants à sortir de leur cadre habituel de comportement, de s'extraire « un peu » de leur zone de confort (de confiance) pour prendre des « risques ». Que ce soit par le jeu de l'improvisation qui demande de l'empathie ou par



celui un peu plus poussé de la bouffonnerie (mais en toute bienveillance) tel que le suivent l'ensemble des artistes du Cirque du Soleil, chacun a pu découvrir qu'il était capable de vivre chaque situation proposée de l'intérieur et de partager avec les autres ce qu'il en ressentait. Des ateliers basés sur le jeu de rôle, l'improvisation, les saynètes, les mimes,... avec beaucoup d'humour et de plaisir au service du team building et de la production d'idées originales. Une autre façon de solliciter ses neurones et de se rendre compte qu'il est possible de faire des choses très sérieusement sans pour autant se prendre au sérieux !



Les trois ateliers en 3D qui ont été proposés étaient celui de « **L'apprentissage en mode cartonnage** » animé par Mariana STEFANET et Jean-Charles CAILLIEZ, celui des « **Objets connectés pour les bêta-testeurs** » animé par Axel FLAMENT et celui des « **Legos au service de la créativité** » animé par Virginie DERAM. Alors que le premier d'entre eux a dû être annulé, faute de participants, les deux autres ont donné à celles et ceux qui les ont suivi la possibilité de comprendre comment travailler ensemble en utilisant des technologies que l'on découvre au fur et à mesure et dont on n'est pas du tout spécialiste ou de se rendre compte de la puissance des objets et de la matérialisation pour stimuler la production d'idées originales et pertinentes. La force des objets et de leurs connexions pour stimuler différemment les petites cellules grises de nos hémisphères droits et gauches.



Des temps de réflexivité animés alternativement par Olivier IRRMANN, Cédric ROUTIER et Stéphane SOYEZ ont clôturé chacune des deux journées de méthodologies et de visites-découvertes sur le terrain. Ils ont permis de se détacher un peu des exercices et des mises en situation pour réfléchir aux mécanismes qui permettent de stimuler la créativité par ces approches collectives. Ces temps de

réflexivité sont nécessaires pour élever le débriefing au niveau conceptuel, **pour comprendre ce qui facilite ou pas les mécanismes de créativité par intelligence collective**, essentiellement pour ne pas



rester à celui plus basique de la simple analyse des techniques et des méthodologies. Un temps de réflexion plus intellectuel proposé par des enseignants-chercheurs de l'université impliqués dans l'étude de l'impact de ces méthodes de travail sur celles et ceux qui les pratiquent. Le regard des chercheurs sur l'approche méthodologique proposée aux participants !



Le jeudi après-midi, **une double sortie sur le terrain** a été proposée aux participants **de manière à sortir du cadre et à s'inspirer** pour la dernière journée de la semaine, celle consacrée à l'atelier de créativité en mode codesign. Les deux sites ayant fait l'objet de cette invitation aux voyages apprenants ont été celui de *la fosse 11-19 du site minier de Loos-en-Gohelle*, classé au Patrimoine mondial de l'UNESCO, et celui du *Louvres-Lens*. Les présentations sur le terrain ont été préparées et assurées respectivement par des responsables du CD2E et de la « Louvres-Lens Vallée ». Elles ont été précédées par une **découverte « surprise » des deux sites**, balade sur le terrain sans aucune explication, de manière à inviter les participants à découvrir par eux-mêmes les aménagements sur le terrain et ce qui pouvait les intriguer, les surprendre, les faire réagir. Il leur a ainsi été demandé en guise de rapport d'étonnement de prendre des photos selon leur inspiration et d'en imaginer une légende appropriée. Une méthode qui privilégie la spontanéité de la découverte avant le plaisir des explications et leur mise en contexte.





Le dernier jour de la formation a été consacré entièrement à **l'atelier co-élaboratif pour le projet « Fives Cail »**. Pour cela, un **parcours créatif** en 7 équipes sur ce sujet réel a été construit de manière à rechercher des idées et solutions pour requalifier l'ancienne zone industrielle de Lille-Hellemmes, aujourd'hui en friche sur la commune de Fives. Il a été demandé aux participants d'imaginer des activités de production en ville, ainsi que leur implantation dans une ou plusieurs halle(s) du site de « Five Cail », pour que celles-ci deviennent un lieu de passage et de destination des riverains du site, des métropolitains et des touristes.



Il s'agissait aussi pour tous de **tenter de mettre en pratique les méthodologies découvertes lors de la semaine...** et d'inclure des éléments perturbateurs. Une mise en application de ce qui a été proposé lors des divers ateliers avec un rappel des règles de la créativité, des exercices de mise en énergie, une imprégnation du sujet, une exploitation des connaissances collectives,... soit **une phase complète**

d'idéation pour une matérialisation du livrable sous la forme d'un scénario d'usage et d'une maquette en 3D à présenter en pitch de 5 minutes.



La cogitation des 7 équipes en concertation avec les habitants du quartier de Fives, venus les rejoindre pour l'occasion, a produit de nombreuses idées créatives dont on retiendra les suivantes : **un Parcours Découverte en Eco-tourisme** avec une vision à 360° du site, un beffroi en guise de lieu phare, lieu de ralliement, de convivialité, point de départ des parcours ; un projet qui proposera des parcours thématiques pour créer par exemple des repas en cuisine participative (économie du site, culture et fabrication sur place), et des parcours « pique-nique » plus variés les uns que les autres ; **un projet de Pôle Eco-Métiers** qui soit à la fois écologique et économique, avec des ateliers ouverts pour des échanges de compétences et un lieu de formation ; un projet basé sur un contrat éco-citoyen entre l'entrepreneuriat et les collectivités avec des incitations financières contre un temps dévolu à la



formation de citoyens, des mises à disposition de locaux pour exercer et produire ; des points forts comme l'économie circulaire locale, avec une mixité sociale et la création d'un nouveau pôle de compétences à identification locale ; **un projet « Hi Fives »** illustré par les 5 doigts de la main pour Rencontre-Travail-Convivialité-Donner/Prendre-Connexion qui soit un lieu de connexion intergénérationnelle dans lequel on utilise ses mains pour apprendre, notamment de manière ludique ; un lieu dédié à la « culture pour tous » avec des musées alternatifs, du théâtre et des expositions (en particulier sur le passé industriel du site), des spectacles de musique, des cinémas, des expositions d'artisanat local ; un lieu avec des « lumino-story » sur les façades, des parcours de promenade avec

des questionnaires de « jeux de piste » et des corners musicaux ; un lieu avec des restaurants, une cuisine ouverte sur la rue et des terrasses partagées, avec la possibilité de cuisiner ce qui a été acheté



sur place, dans lequel on peut gagner des points si on cuisine ensemble et si on partage des recettes, voire même si les participants achètent (avec une monnaie locale à inventer) nos produits (comme des bières locales aux multiples goûts, par exemple) ; un lieu de créativité très varié avec des espaces collaboratifs, une ferme à insectes, une pépinière d'entreprises et un espace d'affaire dédié aux séminaires et colloques, une crèche, une maison de retraite, une école et des commerces et zones d'artisanat ; **un projet d'« Ensemblage »** qui soit identifié par une Grand Place avec une brasserie-café partagé en lien avec le lycée hôtelier, un lieu intergénérationnel de rencontres, de mises en commun



et de partages de savoir-faire avec des espaces de création artistique, de la démocratie participative et un marché local. Un lieu avec un cluster de connaissances articulé autour de fablab, d'espaces de coworking en mode université ouverte (open university) ; un lieu écologique pour un projet environnemental avec des espaces verts constitués de jardins distribués en permaculture, de sentiers de promenade et de détente ponctués de « stèles mémoire » qui rappellent l'histoire du site ; un lieu de dégustation de bières locales avec des événementiels comme la Saint-Eloi, une « partagerie à zéro euro » pour y faire du troc et une tyrolienne pour le traverser de manière rapide et originale.



La présentation des 7 projets pour le site a été faite l'après-midi de la dernière journée, laissant à chaque équipe 5 minutes pour présenter sa maquette et les propositions faites pour la réinvention du site de « Fives Cail ». S'en est suivi pour clôturer la semaine **un débriefing général et une évaluation de la formation** par l'ensemble des participants. Le cocktail de clôture a permis à chacun de finir MOSAIC Lille 2017 sur une note festive, non sans se priver de souhaiter presque à l'unanimité que le temps passe vite avant le retour de l'événement au printemps 2018.



Organisation et animation de MOSAIC Lille 2017 : Une trentaine de personnes, pour 50 participants, ont participé à l'organisation de la semaine et à l'animation des ateliers, soit Massimo AGOSTINELLI, Paule ANDRE, Adélaïde AUBERT, Laurent BODIN, Jean-Charles CAILLIEZ, Delphine CARRISSIMO, Patrick COHENDET, Christophe DENOYELLE, Virginie DERAM, Céline DUBOIS DUPLAN, Axel FLAMENT, David FREMY, Alain FRULEUX, Annie GIREAU-GENEAUX, Hélène GUINARD, Olivier IRRMANN, France LEFEBVRE du PREY, Marie LEFRANCO, Martin MAHAUX, Nicolas MESSANCE, Emilie MORVILLERS, Cédric ROUTIER, Elise RAVAU, Ana RUIZ-BOWEN, Laurent SIMON, Stéphane SOYEZ, Mariana STEFANET et les équipes techniques et groupement de services de l'Institut Catholique de Lille, d'Yncréa et de l'AEU.

Notes de Jean-Charles Cailliez, 28mai 2017