



# GLOSSAIRE

2025



Ce glossaire a été rédigé par l'équipe de Plateau Urbain. Il s'appuie sur les projets développés ou accompagnés par la coopérative et ses partenaires ces dernières années. Il actualise le premier glossaire partagé en 2021. Ce glossaire est le produit d'un travail collectif de définition des termes employés au quotidien par les membres de la coopérative. Il est le reflet d'une prise de position sur les mots fréquemment utilisés dans le champ de l'urbanisme temporaire et souvent peu définis. Ce glossaire a davantage pour vocation de rendre lisible et compréhensible notre appréciation des termes que de rechercher l'exhaustivité ou une harmonisation du vocabulaire employé dans le domaine de l'urbanisme.

# URBANISME

## TEMPORAIRE

Action qui attribue un ou plusieurs usages à des espaces urbains vacants en attente d'un projet ou d'une réhabilitation et pendant une période donnée. Plateau Urbain l'entend comme l'occupation temporaire d'un lieu, faite à partir de principes d'agilité et de résilience.

## TRANSITOIRE

Pratique consistant à préfigurer in situ les usages possibles d'un espace urbain en vue de sa requalification prochaine. Dans ce contexte, la volonté de Plateau Urbain est d'expérimenter pour découvrir les usages inattendus, inspirer des programmes et se laisser surprendre par le territoire.

## TACTIQUE

Pratique d'occupation spatiale reposant sur un principe d'interventions frugales et agiles visant à transformer les usages ou les perceptions d'un espace.

## ALTERNATIF

Ensemble hétérogène de pratiques urbaines et architecturales divergentes et engagées qui partagent une volonté d'expérimenter de nouveaux moyens de faire la ville afin de questionner les modèles classiques établis.

## DETRANSITION

Pratique oeuvrant pour une transformation des modèles et du système de production de la ville vers plus de résilience écologique et sociale.



## CIRCULAIRE

L'urbanisme circulaire invite à penser la fabrique architecturale et des quartiers sous l'angle de la consommation et de la lutte contre le gaspillage des ressources. Il vise à imaginer comment réduire, réutiliser et réemployer ce que la ville produit et rejette.

## LOW-TECH

Démarche d'urbanisme low tech qui vise à mettre en œuvre un modèle urbain en rupture avec la course à la technologie et à l'innovation qui a prévalu au début des années 2000 et que continue de porter un certain nombre d'acteur·ices. Il se conçoit en opposition à l'ultra technologie dite High Tech par la promotion de solutions simples et à l'invitation au ralentissement.

## CHRONO-URBANISME

Proposition de repenser la ville à l'aune des temporalités pour sortir d'un zonage urbain essentiellement conçu de façon spatiale. Le chrono-urbanisme propose d'optimiser l'utilisation de l'espace urbain en l'organisant selon les rythmes de vie des usager·es (journée, semaine, année).

# ESPACES

## LIEUX HYBRIDES

Un lieu hybride, ou tiers-lieu, est un espace physique qui accueille une diversité d'usages et d'usager·es. Les fonctions d'un lieu hybride sont multiples et interconnectées : espaces de travail, de rencontres, d'activités, de production, de loisirs, de services, auxquels peut s'ajouter une fonction résidentielle. Les lieux hybrides sont destinés à une ou plusieurs communautés d'usager·es, qui prennent part à son usage, sa gestion ou sa création. Ils sont fondés sur des usages collectifs et mutualisés de l'espace, des principes de solidarité, et mettent en valeur les échanges extramarchands. Les principes d'expérimentation, de programmation ouverte et d'interaction avec un territoire sont constructifs d'un tiers-lieu.

## TIERS-LIEUX À VOCATION SOCIALE

À la différence des tiers-lieux marchands, les tiers-lieux à vocation sociale, portés par des acteur·ices à but non lucratif, sont avant tout conçus dans le but d'accueillir des personnes et activités souvent exclues de la fabrique de la ville et du marché immobilier classique, et de réunir en leur sein des publics différents afin d'être supports de lien social, de dispositifs d'insertion, d'hébergement, d'activités, dans une logique d'encapacitation des personnes. Les tiers-lieux à vocation sociale peuvent compter en leur sein des activités dites marchandes, qui peuvent être support d'insertion, de lien social, et de modèle économique, dont les bénéfices sont réinvestis dans les projets à vocation sociale.

## TIERS-LIEUX HABITÉS

Les tiers-lieux habités sont ceux qui accueillent des dispositifs d'hébergement ou d'habitat pour personnes en situation de précarité, jeunes sans solution de logement, personnes exilées, dans des dispositifs d'accueil collectifs ou sous forme de logements ou de colocations, souvent avec un accompagnement social. Ces tiers-lieux font cohabiter dans un même lieu des personnes qui y sont logées ou hébergées, ainsi que des personnes qui y travaillent, y créent, se forment, visitent.

## COMMUNS URBAINS

Les communs urbains sont des ressources, des lieux bâtis ou non et gérés par et pour une communauté d'usager·es. Ils accueillent une diversité de fonctions et tentent d'éviter la transformation des valeurs sociales et solidaires qu'ils produisent en valeurs marchandes. Ils se caractérisent par une prépondérance donnée au caractère collectif de la gestion du bien sur le partage de sa propriété. Ils s'inscrivent dans des contextes immobiliers et fonciers sous multiples tensions : financières, économiques, de propriété, d'appropriation, de gestion et d'utilisation.

# DÉMARCHES

## PROGRAMMATION OUVERTE

La programmation urbaine ou architecturale prévoit les usages et les fonctions d'un espace urbain, bâti ou non. La programmation ouverte permet quant à elle de ne pas définir tout ou partie des usages et fonctions lors de la conception d'un projet. Elle permet de laisser une place fondamentale à l'imprévu, aux spécificités non anticipées du territoire et de ses acteur·ices, tout en considérant les spécificités de l'espace concerné. Elle permet d'affirmer une forme d'incertitude féconde pour le projet.

## PRÉFIGURATION

Mise en place d'usages sur un site pendant une période donnée permettant de préparer et d'annoncer la forme et la programmation finale d'un projet.

## EXPÉRIMENTATION

Démarche de projet fondée sur l'intervention *in situ*, qui a pour objectif de tester la pertinence de formes, de fonctions, de modes de gestion, de financement ou de gouvernance. L'expérimentation urbaine se déploie de manière circonscrite dans l'espace et le temps, en vue de sa diffusion. Elle autorise une adaptation et une réversibilité des propositions. L'expérimentation peut suivre des hypothèses initialement préétablies, ou bien laisser émerger des phénomènes et usages inattendus et non programmés.

## OCCUPATION

Occupation d'un espace ou d'un bâtiment désigne l'installation et l'appropriation du site par ses différent·es acteur·ices mais aussi la création d'une communauté.



## ACTIVATION

Phase d'amorçage d'un projet où l'on redonne un usage à un bâtiment ou un espace extérieur. Cela passe par sa remise aux normes dans le but de le mettre à disposition des nouveaux publics qui vont occuper le lieu.

## PÉRÉQUATION

Mécanisme permettant d'équilibrer un modèle économique à partir de différents types de recettes. Mise en place dans une logique d'équité, la péréquation permet de soutenir les plus défavorisés économiquement en leur attribuant une partie des ressources des structures et personnes à plus fortes capacités financières. Les redevances ou tarifs élevés sont utilisés pour faire baisser les coûts d'autres espaces ou produits.

## MAINTENANCE

Activité par laquelle on prend soin des choses existantes, et par extension, des bâtiments et de leurs équipements, afin qu'elles durent. À la différence de la réparation, la maintenance est une activité qui n'attend pas que la chose - ou le bâtiment - soit abîmée ou cassée pour que démarre l'acte de soin. L'acte de maintenance est un geste visant à retarder la date de péremption du monde matériel et immobilier qui nous entoure : en cela il s'oppose à une logique d'hyperconsommation et de "jetabilité".

# DÉMARCHES

## RÉUTILISATION

La réutilisation permet de prolonger la durée de vie de certains équipements et matériaux, voire de bâtiments. La réutilisation ne relève pas de procédés techniques ou industriels particuliers, mais d'une approche qui valorise des objets qui restent fonctionnels, permettant de limiter le recours au neuf.

## RÉEMPLOI

Le réemploi vise à utiliser des ressources qui ont déjà eu une première fonction, à commencer par les bâtiments eux-mêmes. Dans le secteur du bâtiment, de nombreuses ressources et matériaux peuvent être réemployés d'un bâtiment à l'autre : cloisons, mobilier, radiateurs, équipements de sécurité incendie, etc. Le réemploi peut parfois détourner l'usage premier d'un objet, en s'appuyant sur ses qualités (thermiques, isolantes, acoustique, etc.)

## RECYCLAGE

Le recyclage consiste à re-mobiliser des ressources qui ne peuvent plus être réemployées en l'état, mais qu'il serait insensé de détruire, alors que leurs matières premières et composants peuvent encore servir. Le mécanisme de recyclage nécessite ainsi des processus de transformation, souvent complexes.

## EVALUATION

L'évaluation est un processus collectif visant à qualifier et mesurer les effets, négatifs ou positifs, prévus ou imprévus, générés par une organisation sur un territoire, un environnement et sur les personnes. La démarche d'évaluation est un processus apprenant. Au-delà de rendre des comptes, elle peut devenir un outil de projet pour mieux se piloter, valoriser ses actions, fédérer les parties prenantes, produire de la connaissance ou porter un plaidoyer.

## MESURE DES EFFETS

La mesure des effets correspond à un résultat concret, que l'on peut objectiver. Cette analyse se base sur des critères quantitatifs, qui peuvent eux-mêmes être traduits en indicateurs. Au terme d'"impact", nous préférons le terme d'"effets", qui véhicule une vision moins rationaliste, moins axée sur l'idée de la performance et de la rentabilité.

## EXTERNALITÉS

Les externalités représentent les effets directs et indirects des activités d'un acteur sans pour autant être directement produites par ce dernier. Elles peuvent être positives (par exemple : création d'un site ou même d'un quartier, etc.), mais peuvent aussi désigner des points négatifs (comme le bruit généré par les activités).



# IMPLIQUÉ·S

## COMMUNAUTÉ

L'ensemble des personnes qui participent à la vie du lieu : occupant·e.s, résident·e.s, équipes opérationnelles, visiteur·ses récurrent·e.s et prestataires récurrent·e.s peuvent aussi en faire partie. La communauté est liée par le partage d'un même lieu, ce qui implique la mise en place de règles de fonctionnement et des échanges réguliers entre ses membres.

## OCCUPANT·ES

Désigne les structures d'une occupation temporaire portant un projet d'activité au sein de celle-ci.

## UTILISATEUR·ICES

Les différentes personnes étant amenées à fréquenter un lieu. Il s'agit principalement des occupant·e.s et des résident·e.s, mais peut aussi concerner des visiteur·ses dans le cas d'un lieu ouvert au public par exemple.

## RÉSIDENT·ES

Désigne les habitant·e.s d'un projet d'occupation temporaire souvent en situation d'hébergement d'urgence et de réinsertion.



## RESPONSABLE DE SITE

Le ou la responsable de lieu est avant tout le ou la garant·e des valeurs et d'entraide sur le site. En plus d'en assurer la bonne tenue, autant sur l'aspect technique et réglementaire qu'administratif et économique, il ou elle est le ou la connecteur·ice entre les différent·e.s occupant·e.s, le quartier et le ou la propriétaire afin d'y faciliter les rencontres et les synergies. Iel incarne ainsi le cadre qui permettra à chacun·e de s'approprier sereinement le lieu et d'y développer des projets personnels ou communs dans le respect de tou·tes.

GLOSSAIRE ÉTABLI PAR  
PLATEAU URBAIN, 2025  
POUR EN SAVOIR PLUS, RENDEZ VOUS SUR

[WWW.PLATEAU-URBAIN.COM](http://WWW.PLATEAU-URBAIN.COM)

