



ENTRETIEN

La bibliothèque, lieu d'expérience : petite philosophie de la mise en espace

.....
Le BBF s'entretient¹ avec **Nicolas Beudon**, conservateur des bibliothèques, consultant et formateur, responsable du projet de médiathèque Les 7 lieux à Bayeux (inaugurée en 2019) et auteur du blog *Le Recueil factice*² dans lequel il croise réflexion et veille ciblée sur les questions d'aménagement d'espaces et de design de services.
.....

Le numérique et le physique

“ **On observe ces dernières années une évolution du modèle de bibliothèque vers des lieux de plus en plus hospitaliers. Comment analysez-vous cette tendance ?**

En effet, l'idée qu'une bibliothèque est un lieu de vie, de séjour, d'activités, et pas simplement un espace de stockage, de consultation et de prêt de documents, est maintenant largement partagée. Si l'on essaie de retracer la généalogie de cette approche, je pense que la démocratisation d'Internet depuis une vingtaine d'années a joué un rôle clé.

Aujourd'hui, les bibliothécaires ne peuvent plus se considérer simplement comme des pourvoyeurs d'informations, car dans ce domaine ils sont désormais en compétition avec d'autres acteurs, bien plus puissants (les fameux GAFAs : Google, Apple, Facebook, Amazon). C'est ce qui explique en partie le succès de l'idée de « troisième lieu » : si la bibliothèque n'est plus seulement un sas d'accès à l'information, elle demeure un lieu en tant que tel, un lieu physique, et ce lieu doit être accueillant, attractif, confortable, polyvalent, inclusif, etc.

“ **En quoi le développement du numérique a-t-il conduit les professionnels des bibliothèques à renouveler leur réflexion sur les espaces physiques ?**

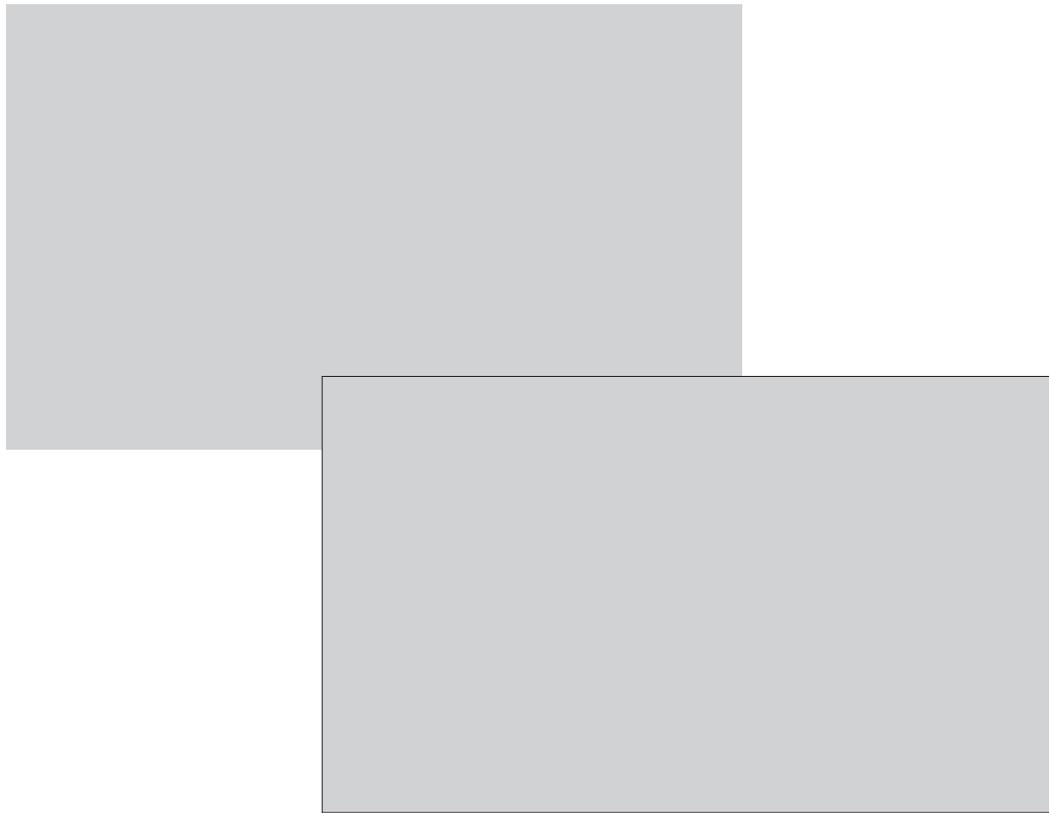
Dans un premier temps, l'arrivée d'Internet a surtout marqué un grand coup d'arrêt dans cette réflexion. L'exemple du libre accès aux collections est particulièrement parlant car c'est un élément essentiel dans la mise en espace d'une bibliothèque. Eugène Morel a bataillé ferme en faveur du libre accès au tout début du XX^e siècle, mais en France ce principe ne s'est imposé à grande échelle qu'après l'ouverture de la Bpi en 1977, un établissement alors très novateur, et le premier de cette taille dépourvu de magasins.

Ensuite, dans les années 1980, il y a eu beaucoup de débats sur les espaces en libre accès. Je pense par exemple aux travaux d'Eliséo Veron qui a mené des enquêtes ethnographiques encore passionnantes à lire aujourd'hui afin de comprendre comment le public s'oriente, circule et s'approprie un lieu de savoir dans lequel il peut déambuler librement. Ce type d'interrogation a progressivement disparu.

Je dirais donc qu'il y a d'abord eu un surinvestissement du numérique, et un véritable oubli de la matérialité de la bibliothèque par les professionnels, qui ont parfois sous-estimé l'importance des espaces ou mal anticipé leur évolution.

¹ Entretien par Reine Bürki.

² <http://lrf-blog.com/>



C'est d'autant plus paradoxal que la période 1995-2005 a vu d'importants investissements dans des rénovations, des constructions ou des agrandissements, que ce soit dans des établissements nationaux (ouverture de la BnF, rénovation de la Bpi), en BM (avec le programme BMVR) ou en BU (U3M, Université 2000).

Aujourd'hui, on voit poindre un nouveau mot d'ordre: «re-matérialiser!» On le constate dans l'attention portée au lieu bibliothèque mais aussi dans des services nouveaux qui sont très populaires, comme le prêt d'instruments de musique par exemple (on ne peut pas télécharger une guitare).

La bibliothèque, lieu d'expérience

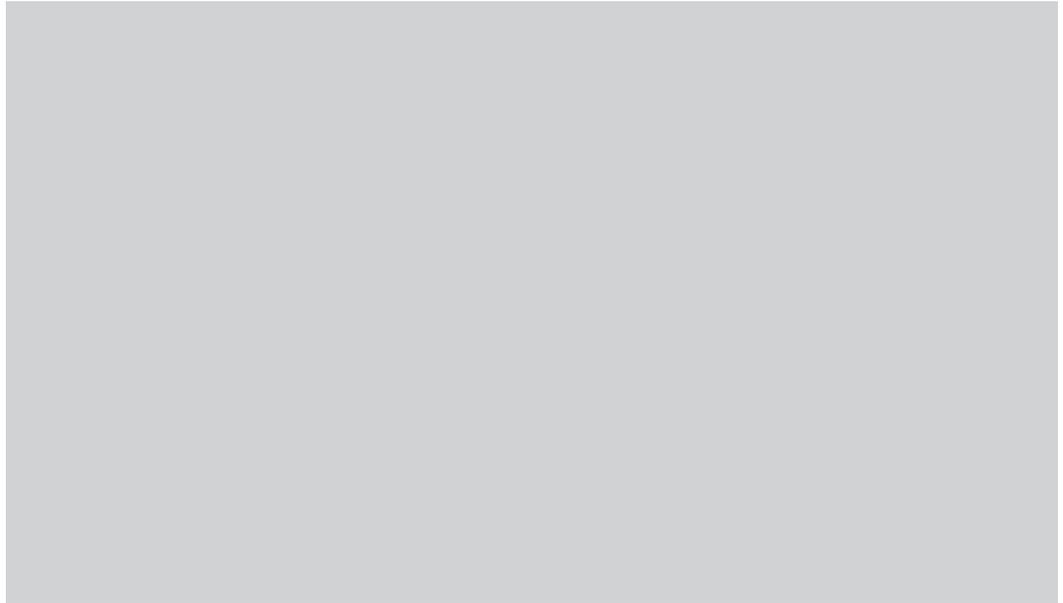
“ Comment concilier l'intérêt pour les ressources numériques et l'attention aux espaces ?

Je dirais que ce détour par le numérique nous a permis de développer un regard nouveau. Dans les années 1980, la réflexion professionnelle sur les espaces était très intellectuelle, très bibliothéconomique, très focalisée sur les plans de classement par exemple. Le numérique nous a appris à raisonner en termes d'expérience: un site web ou une base de ressources en ligne qui sont austères, difficiles à comprendre ou à utili-

ser (comme souvent en bibliothèque) sont vite abandonnés par les utilisateurs et perdent tout leur sens.

Lorsqu'on conçoit des interfaces, il est donc essentiel d'observer les utilisateurs finaux, de se mettre à leur place pour comprendre leur façon de penser. C'est ce qu'on appelle le design d'expérience utilisateur (ou design UX). «L'expérience utilisateur», c'est tout ce qu'une personne pense, ressent et perçoit lorsqu'elle utilise un service.

Cette approche est typiquement employée pour concevoir des sites web (je pense par exemple à



L'Empreinte³, le nouveau portail patrimonial de Valence Romans Agglo) mais elle est en fait applicable à toutes sortes de sujets, comme l'aménagement, le zonage, la signalétique... C'est très bien illustré dans *Utile, utilisable, désirable*⁴, le manuel de design UX en bibliothèque d'Aaron Schmidt et Amanda Etches, dont une grande partie est consacrée à ces questions. Les méthodes de design, qui se diffusent dans notre culture professionnelle depuis quatre ou cinq ans, permettent d'envisager l'espace non pas comme une simple toile de fond mais comme un élément clé d'une expérience sensible. L'espace est un service à part entière mis à disposition du public, qui est fait pour être utilisé, qui peut être agréable ou désagréable, utile ou pénible, faciliter ou bloquer des usages, et qui doit donc être pensé dans toutes ses dimensions : fonctionnelle, esthétique, sensorielle, ergonomique, etc.

murs tapissés de livres protégés par des grilles en métal, leurs guichets destinés à la communication des documents... Tout cela définissait alors une expérience à la fois unique et nouvelle, à mi-chemin entre le hall de gare et la cathédrale, qui répondait à un idéal démocratique d'accès libre de chacun aux savoirs, dans une logique d'émancipation et d'autodidaxie.

Le défi aujourd'hui est d'imaginer de nouvelles expériences, en lien avec de nouveaux services, de nouvelles missions, de nouvelles manières de s'approprier un espace public partagé, connectées à d'autres imaginaires. À présent, les bibliothèques se veulent des espaces de rencontre, des lieux inspirants, des « hubs » de connexion entre les gens, des « labs » où les usagers ont la possibilité d'être actifs et créatifs. Mais il faut arriver à rendre sensibles ces nouvelles orientations et à créer des espaces compatibles avec les nouvelles pratiques que l'on souhaite accueillir.

Les bibliothèques ne sont pas les seules dans ce cas-là. Dans le monde du commerce, on parle d'expérience client. En 1998, Joseph Pine et James Gilmore ont théorisé l'idée d'une nouvelle économie de l'expérience : selon eux, dans le monde occidental, où les besoins de base sont souvent satisfaits, les consommateurs blasés sont de plus en plus à la recherche d'expériences (sensibles, émotionnelles, mémorables) plutôt que de biens et de services purement uti-

³ <https://www.lempreinte.valenceromansagglo.fr/>

⁴ Aaron Schmidt et Amanda Etches, *Utile, utilisable, désirable : redessiner les bibliothèques pour leurs utilisateurs*, Presses de l'Enssib, coll. « La Numérique », 2016. Disponible gratuitement en ligne : <https://presses.enssib.fr/catalogue/utile-utilisable-desirable>

■ Dans quelle mesure les bibliothèques contemporaines sont-elles des lieux d'expérience ?

Ce n'est pas nouveau. Pensez aux grandes bibliothèques de la fin du XIX^e siècle, comme la bibliothèque Sainte-Geneviève ou la New York Public Library, avec leurs nefs lumineuses, leurs tables de travail ponctuées de lampes, leurs

litaires, mais ils sont aussi à la recherche d'un surcroît de sens. Les bibliothèques, en tant que services publics, ont tout à gagner à intégrer ce type de réflexion. C'est l'une des raisons pour lesquelles il y a un intérêt à étudier ce qui se fait dans d'autres univers professionnels, comme le commerce et la vente, tout en gardant évidemment notre spécificité et les valeurs qui nous sont propres.

“ **En quoi le design UX contribue-t-il à faire évoluer cette expérience de la bibliothèque ?**

Les méthodes inspirées de la façon de penser des designers, comme le design UX, fournissent aux professionnels des bibliothèques

des techniques concrètes pour aménager ou améliorer des espaces en partant des usages. Elles permettent selon moi d'outiller l'idée de «bibliothèque troisième lieu» qui est un mot d'ordre très général, une sorte de slogan. À ce titre, cette appellation a une grande efficacité rhétorique mais elle est aussi facile à caricaturer, que l'on soit du côté des partisans ou des détracteurs.

Concevoir une bibliothèque troisième lieu, ce n'est pas simplement ajouter des canapés, des tables basses et servir du café, mais penser aux gens qui vont l'habiter, à leur état d'esprit, à leur ressenti, à leur façon de vivre, à leurs préoccupations... et intégrer tout cela dans l'aménagement. C'est l'essence même d'une démarche de design.

Bibliothécaires, architectes, designers

“ **Dans ces démarches d'aménagement des espaces, comment s'articule le rôle des bibliothécaires par rapport aux architectes et aux programmistes ?**

C'est une question à laquelle je réfléchis beaucoup et qui mérite une réponse nuancée. Il faut évidemment être conscient des limites de son expertise, et faire appel à d'autres professionnels lorsque c'est nécessaire. Par exemple, si l'on crée ou si l'on rénove un établissement, si l'on a besoin de dessiner du mobilier ou de concevoir une charte graphique.

Pour la conception de nos espaces, je pense cependant qu'on a trop tendance à déléguer à des architectes ou à des programmistes, qui développent une approche «hors-sol» (le fameux «geste architectural») ou qui, dans le pire des cas, pratiquent à l'excès l'art du copier-coller. Les bibliothécaires devraient s'impliquer davantage dans l'écriture des programmes, et diversifier leurs partenaires. Il y a beaucoup d'autres professionnels sur lesquels on peut s'appuyer : les décorateurs d'intérieur, les scénographes, les designers et les designers de services, ou bien encore les facilitateurs capables d'impliquer le public dans la démarche de conception.

Le fait que ces différents professionnels puissent

nous accompagner ne doit pas être un prétexte pour ignorer que le métier de bibliothécaire a énormément changé ces dernières années et qu'il comporte désormais des composantes nouvelles. «*Est-ce vraiment notre métier ?*» fait partie des phrases que j'ai le plus entendues dans ma carrière. On peut poser cette question au sujet de l'action culturelle, de la formation des usagers, de la médiation, du numérique, du champ social... et des espaces. La réponse reste toujours la même : bibliothécaire est un métier aux multiples facettes. Il me semble essentiel que tous les bibliothécaires soient, au minimum, sensibilisés à tous ses aspects, et qu'une poignée d'entre eux soient des experts ou des référents.

Pour finir sur cette question, il y a également des situations où nous n'avons pas le choix et où nous devons endosser nous-même une partie de ces rôles : architecte, décorateur, signaléticien, designer. Pourquoi ? Parce que nous avons la responsabilité de faire vivre nos espaces et de les faire évoluer. Aujourd'hui les pratiques culturelles changent vite. On peut également se rendre compte, sur le terrain, qu'une bonne idée d'aménagement ne l'était pas tant que ça, ou qu'elle s'est usée avec le temps. Une bibliothèque est un lieu en évolution constante. On ne peut pas avoir recours en permanence à



des consultants extérieurs, et je pense qu'on ne peut plus se contenter de dire, comme on le faisait traditionnellement: «*Faisons comme si nous n'avions pas vu (que cet espace n'est plus*

utilisé /fait fuir le public /est inconfortable /gène des conflits d'usage, etc.).» Nous devons donc être créatifs et repenser nous-mêmes nos espaces lorsque c'est nécessaire.

S'inspirer d'autres univers

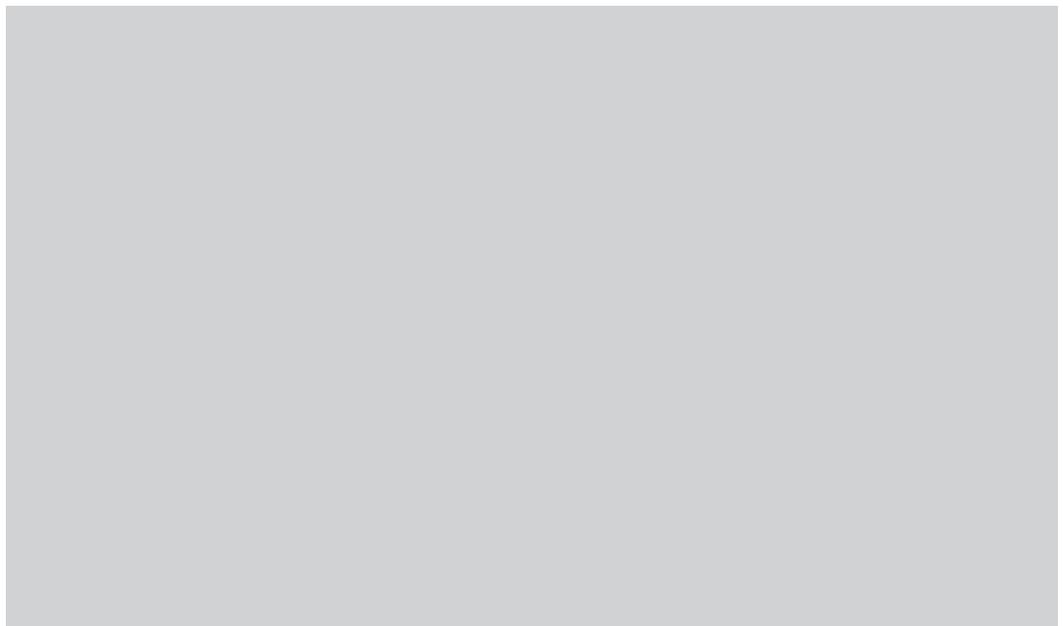
“ Vous encouragez les bibliothécaires à s'inspirer d'autres univers professionnels. Cette démarche a-t-elle guidé le projet d'aménagement que vous avez piloté récemment à Bayeux ?

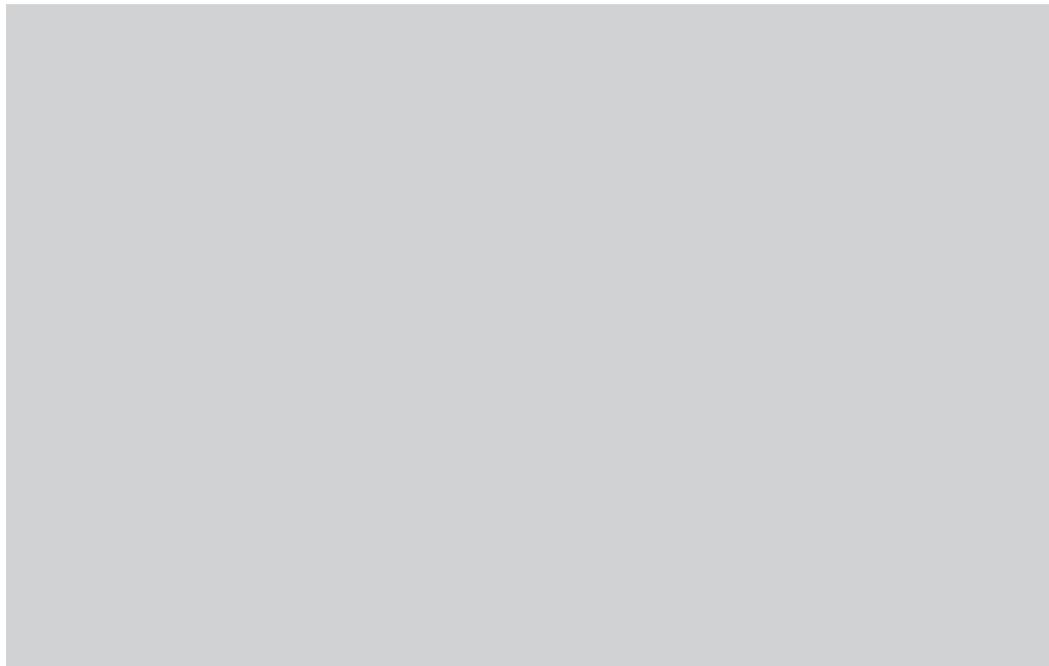
Oui, tout à fait, même si c'est à très petite échelle: Les 7 lieux sont un établissement modeste desservant un territoire moitié urbain et moitié rural. La ville de Bayeux compte 14 000 habitants et Bayeux Intercom 30 000. Le plateau principal des 7 lieux, qui réunit les collections, les places de travail et le mobilier de confort, fait moins de 1 000 m². Malgré ces dimensions limitées, le projet a des sources d'inspirations très multiples telles que les librairies, mais aussi la maison ou les cours de récréation... Cela découle directement de l'accent mis sur l'expérience utilisateur. À partir du moment où l'on raisonne en termes d'expérience, on est

presque obligé d'aller voir ce qui se fait ailleurs, parce qu'une expérience n'est jamais propre à un seul lieu. Toutes les choses que l'on peut faire en bibliothèque (s'inscrire, emprunter, faire la queue, jouer, étudier, lire, assister à un événement...), on peut également les faire ailleurs. S'inspirer de ces autres endroits permet d'avoir de nouvelles idées, notamment en matière d'aménagement.

“ Quelles idées d'aménagement avez-vous reprises des librairies ?

Nous avons repris trois idées principales. D'abord, un plan de classement thématique (nous n'utilisons pas la classification Dewey), avec une signalétique suspendue très visible pour identifier de grands domaines, assez proche de ce qu'on peut trouver dans les grandes surfaces culturelles.





Ensuite, à chaque fois que c'était possible, nous avons essayé de disposer les rayonnages en forme de grandes alcôves ouvertes, plutôt que de les aligner les uns derrière les autres. C'est la configuration typique de beaucoup de librairies: des rayonnages en U, permettant de balayer d'un regard tout un domaine, avec des assises confortables (banc, canapé) ou une table de présentation au milieu.

Enfin, nous avons installé beaucoup de présentoirs, des tables thématiques, des tablettes inclinées pour valoriser les collections. Pour les bacs de CD/DVD, nous avons demandé à notre fournisseur de mobilier IDM de nous dessiner sur mesure des bacs «cascade» pour que les documents soient visibles au maximum (ce qui se démarque du mobilier habituel en France, mais qui est assez courant dans d'autres pays). Dans le monde du commerce, il y a des recommandations très précises sur la façon de positionner et de concevoir ces dispositifs de valorisation physique. C'est ce qu'on appelle le «merchandising». En bibliothèque, on connaît par exemple les notions de «zone chaude» et de «zone froide», mais il y a d'autres concepts, d'autres «trucs» de merchandising qui permettent d'aménager un espace de façon à stimuler l'intérêt et à capter l'attention des gens.

“ **Quels éléments du merchandising vous ont inspiré?**

On sait par exemple qu'il ne faut jamais positionner des informations trop près de l'entrée, contrairement à ce que l'on croit. Lorsque les gens pénètrent dans un lieu nouveau, ils traversent une petite zone de turbulence sensorielle: la luminosité, la température, la densité d'information changent subitement. Pendant un bref instant, leur attention n'est plus disponible et ils marchent plus vite, jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé leurs repères. Il faut donc laisser cette zone de transition, de taille variable, complètement vide. C'est une règle simple que les bibliothécaires ignorent souvent: il suffit de voir la quantité d'affiches, affichettes, flyers et présentoirs qui encombrant les halls, ou même les sas d'entrée et les portes d'accès principales des bibliothèques.

Le merchandising nous apprend aussi que des alcôves ouvertes comme celles que j'évoquais sont le meilleur moyen pour donner envie de flâner: le temps passé par des clients dans une zone est directement proportionnel à la quantité d'espace ininterrompu qui les entoure. Ce genre de constat s'appuie sur des observations ethnographiques très précises menées sur les points de vente, qui sont en fait assez



comparables à ce que faisait Eliséo Veron dans les années 1980 en bibliothèque.

“ Vous avez également développé un univers «comme à la maison».

En effet, nous avons essayé de reproduire ici et là l'ambiance d'un salon cosy, afin que les usagers se sentent à l'aise. Nous avons procédé très simplement, en cherchant du mobilier dont le look rappelle ce qu'on peut trouver dans un domicile privé, tout en étant prévu pour un usage collectif. Je pense par exemple aux modules Bikini Island de Moroso, que nous avons dénichés avec l'aide d'IDM, et qui ont été conçus initialement pour des hôtels. Nous avons également acheté du vrai mobilier d'habitat, comme des fauteuils ou des tables IKEA. Enfin, nous avons beaucoup joué sur la décoration, avec des plantes, des coussins, des plaids. Dans la zone BD/jeux vidéo, nous avons demandé à notre architecte de nous dessiner un grand meuble avec des cases pour intégrer une télévision et toutes sortes de bibelots geeks : poupées Mario ou Zelda, figurines, maquettes, goodies...

On se bride trop souvent dans le domaine du mobilier ou de la décoration en pensant que tout un tas de choses sont interdites par la réglementation sur les établissements recevant

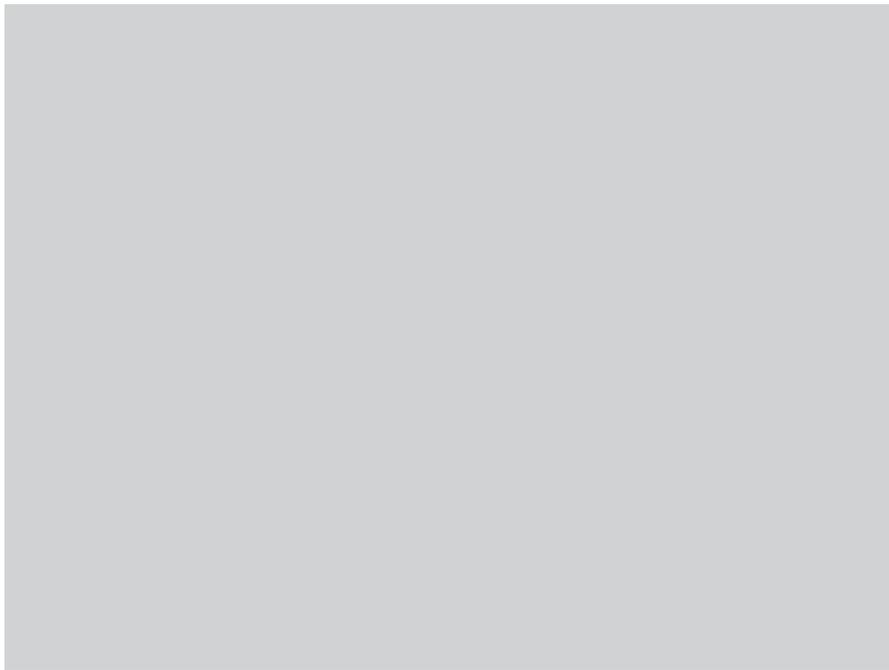
du public, mais c'est faux. Seul le gros mobilier (rayonnages, comptoirs, boxes, estrades...) est soumis à des normes très sévères. Ce n'est pas le cas de la plupart des assises et des accessoires.

Dernier principe qui contribue à créer une ambiance comme chez soi : les meubles personnels que l'on possède sont souvent dépareillés. Ce patchwork raconte une histoire réelle ou imaginaire qui contribue à donner une âme à un lieu. Nous avons donc essayé de faire de même, en panachant les couleurs et les modèles. J'avoue que, sur ce point comme sur beaucoup d'autres d'ailleurs, nous n'avons pas pu aller aussi loin que je l'aurais souhaité, notamment parce que nous ne nous y sommes pas bien pris pour rédiger notre marché. Les services chargés de l'achat public qui ont l'habitude de commander des fournitures administratives ou du matériel standardisé ne sont pas toujours rodés à des démarches plus atypiques.

“ Vous vous êtes aussi inspiré des cours de récréation.

Oui, comme je l'ai dit, le plateau principal n'est pas très grand, la circulation est très contrainte à cause des nombreux poteaux, et notre zone jeunesse est réellement à l'étroit. À cet endroit,





les rayonnages sont alignés les uns derrière les autres de façon traditionnelle: c'est vraiment monotone. Il fallait donc trouver des astuces pour rendre cet espace plus ludique.

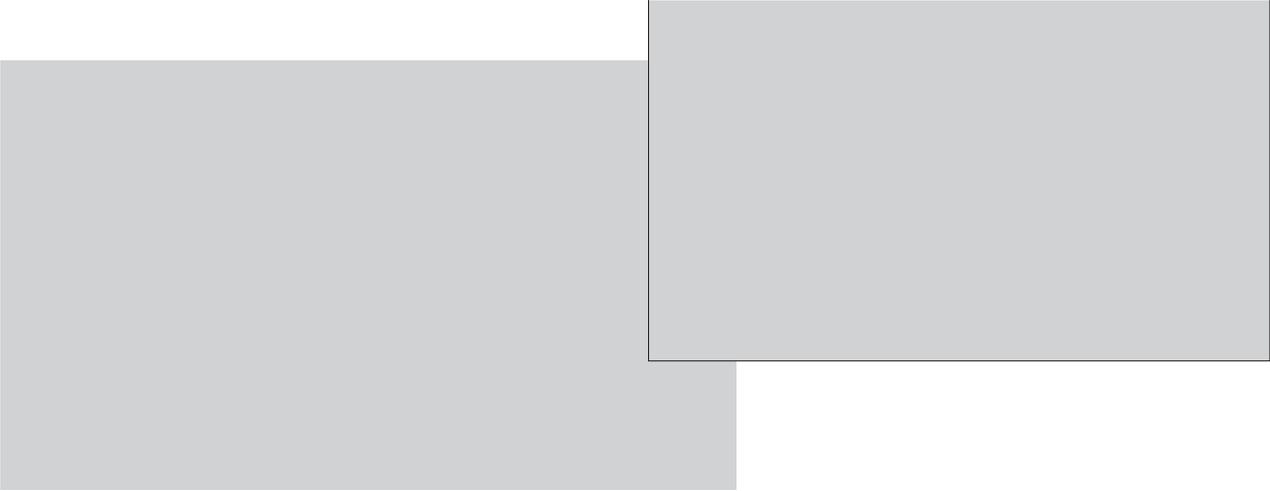
Au final, nous avons retenu deux idées assez simples: nous avons installé un mur d'expression en ardoise au dos d'un rayonnage, et un grand jeu de l'oie au sol, qui serpente entre les documentaires. Ce jeu de l'oie illustre bien la façon dont j'envisage la collaboration avec d'autres professionnels: le concept vient entièrement des bibliothécaires et il suit des règles très précises (les cases correspondent au plan de classement), mais il a été dessiné par des graphistes professionnels, l'agence Graphéine, qui a également conçu notre charte graphique.

“ Se référer à des lieux si différents ne risque-t-il pas de générer des malentendus ou des conflits d'usages ? ”

Tout à fait. Les architectes imaginent souvent les bibliothèques modernes comme de grands plateaux ouverts mais nous avons aujourd'hui besoin de coins et de recoins, de zones cloisonnées pour séparer les usages et leur permettre de cohabiter: espaces jeux vidéo ou heure du

conte, cellules de travail silencieuses, «labs» ou bacs à sable technologiques, salles de travail en groupe... À la bibliothèque Webster de l'université Concordia à Montréal, récemment rénovée de façon magistrale, une typologie des espaces qui a été réalisée à cette occasion ne distingue pas moins de 22 zones d'activités différentes! Il faut parvenir à un compromis évitant l'excès de cloisonnement (qui entraînerait une explosion des effectifs nécessaires au service public), tout en concevant des lieux qui peuvent fonctionner de façon autonome, comme des auditoriums ou des salles d'exposition. Il y a un équilibre difficile à trouver mais certains endroits s'en sortent très bien, je pense par exemple à la médiathèque intercommunale du Bouscat, la Source, dessiné par l'atelier d'architecture King Kong.

La question des conflits d'usages est un problème que nous avons rencontré très vite dans l'espace jeunesse des 7 lieux, celui-ci s'est rapidement révélé trop bruyant et source de nuisance pour les autres usagers. La conjonction d'un espace confiné et de plusieurs dispositifs ludiques (il y a notamment un coffre à jouets dans cette zone) avait un effet explosif: les enfants étaient agités, criaient, faisaient des acrobaties. C'est le genre de réaction qu'il est difficile d'anticiper en travaillant simplement



sur plan. Très rapidement, l'une de mes collègues, Brigitte, a proposé de réorganiser cet espace pour qu'il soit moins cloisonné. Cette deuxième configuration était moins attrayante visuellement mais le niveau sonore a instantanément baissé!

Cette anecdote illustre de façon très simple comment les bibliothécaires doivent se saisir des questions d'aménagement: il ne s'agit pas de devenir décorateur d'intérieur, mais de penser en termes d'usages et d'être réactif, sans hésiter à bouger les choses, les corriger ou les ajuster.

Il y a encore d'autres conflits d'usage à résoudre dans les 7 lieux. Je pense par exemple aux grandes allées où les enfants (encore eux!) se précipitent en courant, ce qui gêne les adultes. Certains de mes collègues ont proposé d'installer des dos d'âne! Je ne pense pas que ce soit la bonne solution, et la réflexion est toujours en cours. Cette multitude de petites questions où se croisent usages, espaces, médiations, mobiliers fait le charme d'une bibliothèque.

“ **Quelles bibliothèques vous sembleraient exemplaires en termes d'aménagement et de réflexion sur les espaces?**

Je suis content de cette question parce qu'on me demande beaucoup de parler des 7 lieux. J'ai toujours peur que les gens soient déçus en visitant la médiathèque, car nous avons mené un travail très approfondi, mais au final la plupart des idées sont très simples, très modestes, et pas du tout spectaculaires. Avec un projet mené de A à Z en deux ans seulement, il y a eu éga-

lement beaucoup de compromis, et certaines pistes restent inabouties ou balbutiantes.

Votre question me donne donc l'occasion d'évoquer le travail bien plus radical d'une agence d'architecture et de design que j'aime beaucoup. Il s'agit du cabinet Aat Vos⁵ qui a conçu certaines des plus belles bibliothèques d'Europe du nord, comme la bibliothèque Tøyen à Oslo, Theek5 à Oosterhout (Pays-Bas) ou la bibliothèque publique de Kalk (Allemagne), conçue avec des méthodes de *design thinking*. On retrouve dans le travail d'Aat Vos une philosophie dans laquelle je me reconnais parfaitement: l'influence des techniques marchandes d'aménagement associée à une volonté forte de concevoir des espaces publics inclusifs, l'idée qu'une bibliothèque doit être une zone d'expérience, la place centrale accordée aux usagers avec le recours occasionnel à des méthodes de co-design (comme à Kalk)...

Les curseurs sont poussés bien plus loin que dans la modeste bibliothèque de Bayeux. Par exemple, à Tøyen, dans cette bibliothèque réservée aux ados, non seulement les meubles sont bigarrés mais beaucoup sont fabriqués de bric et de broc, à partir de matériaux récupérés. Il y a un vrai travail de scénographie, avec des choix de matériaux et de texture très typés, un jeu rare en bibliothèque sur l'obscurité et la pénombre, avec des zones moins éclairées, des lampes individuelles, etc. Alors qu'en France, on reproduit *ad nauseam* les mêmes configurations (grandes baies vitrées, espaces monochromes et assises de couleurs, patio central, escaliers en gradins...), des partis pris aussi forts sont extrêmement inspirants.

⁵ <https://aatvos.com>

POUR ALLER PLUS LOIN



Les billets de blog de Nicolas Beudon documentant l'approche employée à Bayeux :

- « Comment aménager une bibliothèque “comme chez soi” », 26 octobre 2018. <http://lrf-blog.com/2018/10/26/comme-chez-soi/>
- « L'Art d'aller voir ailleurs », 5 juillet 2018. <http://lrf-blog.com/2018/07/05/analogies/>
- « Le Merchandising en bibliothèque (bis) », 9 octobre 2017. <http://lrf-blog.com/2017/10/09/merch-bis/>
- « Vous ne connaissez rien au merchandising (et vous avez tort) », 9 février 2017. <http://lrf-blog.com/2017/02/09/merchandising/>
- « Le “Bookstore model” : le retour de la vengeance des classements par centre

d'intérêt », 31 décembre 2016. <http://lrf-blog.com/2016/12/31/bisac/>

Le livre d'Aaron Schmidt et Amanda Etches consacré à l'UX en bibliothèque: *Utile, utilisable, désirable: redessiner les bibliothèques pour leurs utilisateurs*, Presses de l'Enssib, coll. « La Numérique », 2016. En ligne : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68252-utile-utilisable-desirable.pdf>

Le livre d'Aat Vos, détaillant des projets de tiers lieux conçus par son agence ou d'autres cabinets d'architecture, et la philosophie sous-jacente : *Aat Vos, 3RD4ALL. How to Create a Relevant Public Space*, Rotterdam, nai010 publishers, 2017.