



**LES  
POLI(&)TIQUES  
CITOYENNES**

p007	●	<b>AVANT PROPOS</b>
p009	●	<b>INTRODUCTION AUJOURD'HUI, L'HABITANT ET LA CITÉ.</b>
p010		LA PLURALITÉ DE LA VILLE CONTEMPORAINES
p013	●	<b>PREMIÈRE CHAPITRE LES ENFANTS DU TERRITOIRE.</b>
p014		LE TERRITOIRE PAR LE PRODUITS
p016		LE RAPPORT À L'ESPACE PUBLIC
p020		LES ESPACES DE LA VILLE
p022		LE MYTHE DES ACTEURS DE LA VILLE
p025	●	<b>DEUXIÈME CHAPITRE LE DESIGN, VECTEUR DE LIENS SOCIAUX.</b>
p026		LE LIEN DE L'IMAGINATION COLLECTIVE
p028		DU DESIGN AU TERRITOIRE EN PASSANT PAR LE SOCIAL
p031		LES OUTILS DU DESIGN SOCIAL
p033	●	<b>TROISIÈME CHAPITRE L'USAGER, PARENT DES PROJETS PUBLICS.</b>
p034		QUAND L'USAGER INFLUENCE LES ESPACES
p036		LE DESIGN : SOURCE DE PARTICIPATION ACTIVE
p038		LE DESIGN AVEC ET POUR LES USAGERS
p040		UNE POLITIQUE PUBLIQUE EN FAVEUR DE LA COLLABORATION
p043	●	<b>CONCLUSION LE CITOYEN ET LA VILLE.</b>
p044		VERS LE PROJET

« LE DESIGN SOCIAL EST UNE STRATÉGIE DE CONCEPTION PERMETTANT DE CONCEVOIR NON SEULEMENT DES OBJETS, DES IMAGES ET DES ESPACES, MAIS AUSSI DES PRATIQUES, DES SERVICES DES COMPORTEMENTS ET DES ATTITUDES ADAPTÉS À UNE SOCIÉTÉ DYNAMIQUE ET ÉVOLUTIVE. CE PROCESSUS EST UN MOYEN EFFICACE POUR RÉPONDRE À DES BESOINS PHYSIQUES ET PSYCHOLOGIQUES DE L'INDIVIDU-USAGER ET DU GROUPE SOCIAL AINSI QU'À UN ENSEMBLE D'ACTIVITÉS ET DE VÉCUS RAISONNABLES ET DURABLES. CE N'EST QU'À TRAVERS UN SYSTÈME DE LANGAGE MATÉRIEL, IMMATÉRIEL ET MENTAL QUE LE DESIGNER PEUT RÉUSSIR LA CONCEPTION D'UN ESPACE, D'UN LOGEMENT, OU D'UN TERRITOIRE EN COHÉRENCE AVEC L'ENVIRONNEMENT SOCIAL, CULTUREL, ÉCONOMIQUE ET TECHNOLOGIQUE. CE SYSTÈME, CONSIDÉRÉ COMME LE MOTEUR DE L'INNOVATION SOCIALE CONTRIBUE AU DÉVELOPPEMENT D'UN NOUVEAU MODE DE VIE ET D'UNE NOUVELLE ATTITUDE SOCIALE. »

Imen Ben Youssef Zorgati,  
Maitre-Assistant à l'École Supérieure des Sciences  
et Technologies du Design, Université de la Manouba

Cette citation est issue de la publication de Ben Youssef Zorgati, nommé Design social un levier du développement territorial. Dans cette publication, Ben Youssef nous expose les grands principes du « design social » ainsi que son application pertinente dans le contexte du développement d'un territoire. Elle démontre que le lien entre design et développement territorial est loin d'être anecdotique et qu'il se crée grâce à un langage à échelle humaine. Ce langage qu'il faut encore définir, articuler et concrétiser pourrait permettre de relier le territoire aux gens qui y vivent ou qui le traversent.

Le design social est une stratégie de conception permettant de concevoir non seulement des objets, des images et des espaces, mais aussi des pratiques, des services des comportements et des attitudes adaptés à une société dynamique et évolutive. Ce processus est un moyen efficace pour répondre à des besoins physiques et psychologiques de l'individu-usager et du groupe social ainsi qu'à un ensemble d'activités et de vécus raisonnables et durables. Ce n'est qu'à travers un système de langage matériel, immatériel et mental que le designer peut réussir la conception d'un espace, d'un logement, ou d'un territoire en cohérence avec l'environnement social, culturel, économique et technologique. Ce système, considéré comme le moteur de l'innovation sociale contribue au développement d'un nouveau mode de vie et d'une nouvelle attitude sociale.

**INTRODUCTION**  
**AUJOURD'HUI, L'HABITANT ET LA CITÉ**

## INTRODUCTION AUJOURD'HUI, L'HABITANT ET LA CITÉ

### LA PLURALITÉ DE LA VILLE CONTEMPORAINES

La ville est synonyme d'énergie, de mouvement et de bruit. Tantôt agressive, tantôt hostile, tantôt complexe et diverse, elle sait se montrer accueillante, calme, simple ; morcelée souvent et pourtant en quête d'harmonie pour qui sait l'observer et l'apprécier. Voiture, métro, vélos, piétons, voilà tant de formes de mouvement présent dans la ville. En proie à cette synergie unique, le déplacement des habitants et des services est constitutif de la ville. Qu'elle soit matérielle ou immatérielle, l'énergie engendrée par ce mouvement agit comme une force élémentaire qui signe de diverse manière l'identité de chaque ville. Le mouvement au sein de cet écosystème nous invite à questionner notre appartenance, dans ce vaste régime. La diversité des habitants crée des mises en tension tout en encourageant les associations. Dans la ville les échanges idéologiques et culturels en sont une partie constitutive. La diversité des opinions se formalise à travers la multiplicité des espaces et de leurs usages. À l'extrême, la ville peut produire des formes autarcies<sup>1</sup> qui limitent la rencontre dans les espaces publics. Dans ces cas, la ville génère diverse frontières, des formes de ghettos : des espaces investis de manière hétéroclite selon la multiplicité des origines sociales, économiques, politiques, et idéologiques, des habitants et usagers des villes modernes. La ville contemporaine vit une crise d'identité. Par exemple à Paris, les appartements sont de plus en plus restreints, ce qui redirige les habitants dans les espaces publics proposés par la ville. Donc cette l'inaccessibilité des espaces privés, contraint à une reconsidération des espaces publics. Or, les espaces publics sont habituellement perçus comme des lieux de passage, et des flux se présente comme une force radicale, qui empêchant toute forme d'appropriation. Les espaces publics de la ville, se transforme peu à peu soit en espace de transition et de passage, soit en espaces ouverts à de nouveaux usages. Cela donne naissance à de nouveaux lieux de vie, tantôt harmonieux, tantôt anarchiques. Dans ces lieux de vie où l'individualité ne peut exister sans le commun.

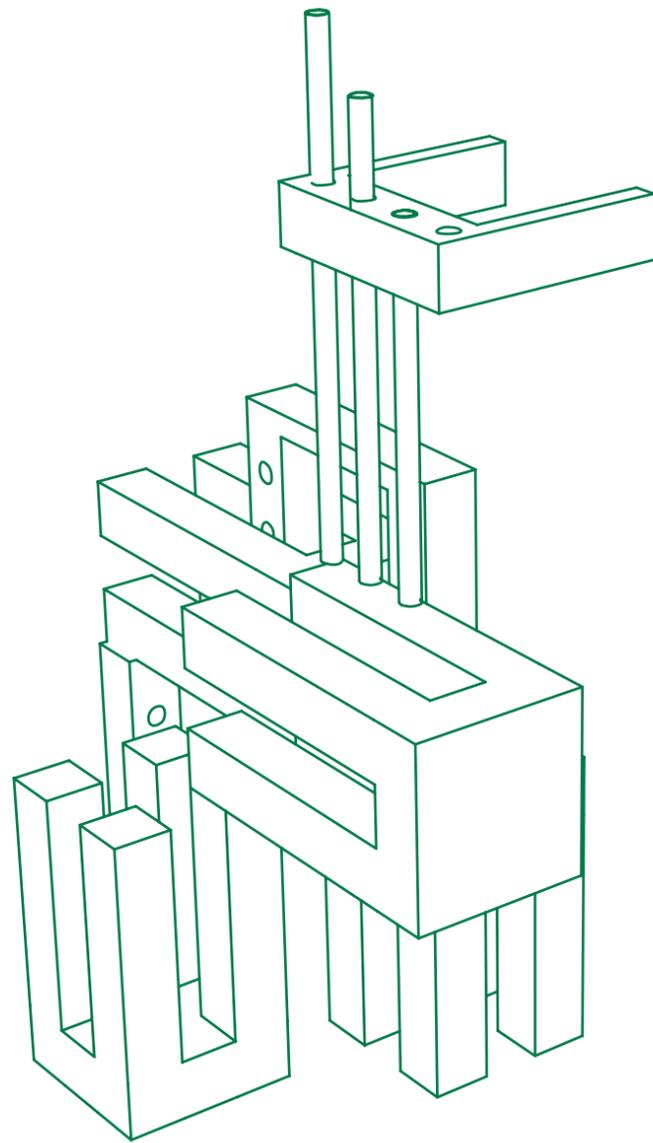
#### DES FORMES AUTARCIES

À Paris les quartiers et arrondissements, donne lieu à l'élaboration de micro société au sein de la ville. On retrouve la même tendance dans des villes comme New-York ou encore Londres, où le sud sud-ouest de la ville, *South Kensington* est surnommé par ses habitants "Frog Alley" en référence aux cuisines de grenouille, réputé en Angleterre comme un plat typiquement français. On pourrait penser que ce phénomène n'est propre qu'aux grandes villes, seulement Strasbourg n'en échappe pas. Le quartier de l'Orangerie devient est perçu comme un milieu aisée, ou encore celui des Contades compte une importante communauté juive.



Il est important d'entrer dans une nouvelle reconsidération des espaces publics. Imaginer la ville comme un lieu de vie, permet de la considérer comme espaces de contact entre les individus. Si des individus luttent contre cette perte d'identité à travers des manifestations artistiques, comme le happening ou toute autre forme de *street art*, ces initiatives restent ponctuelles et isolées dans l'espace urbain. Il est important de s'interroger sur les relations entre les citoyens et les espaces publics, puisque l'espace public s'impose comme le point de convergence entre les individus. En questionnant ces relations, on interpelle par la même occasion les rapports sociaux, hiérarchiques, ou encore politiques entre les membres d'une même société. Les différents statuts de ces usagers varient, bien évidemment selon leur appartenance et leur environnement. Quels sont les facteurs d'exclusion sociale ? Quelle place occupe le citoyen sur la place publique ? Ou encore comment inclure l'individuel dans le dessein commun ? Depuis que ces problématiques font parties du paysage politique, on identifie plusieurs démarches questionnant la place du citoyen dans le développement de la ville. Si il n'est impossible d'effectuer une étude exhaustive sur ce sujet, il est néanmoins possible de se concentrer sur les usagers citoyens. Il s'agit d'entrevoir par le biais de mon expérience en tant que designer et explorateur des villes modernes (Paris et Strasbourg) additionnée à celle des autres (des citoyens), quelles sont les tensions existantes, de percevoir où se situent les lieux de collaboration, de découvrir les moyens d'expressions existants et de trouver où se cachent les différents discours qui s'y délivrent.

Si on en revient à la question du design, et plus précisément du design social, quelles stratégies de conception permettent de participer au travail du commun ? Quels objets favorisent l'interaction et interviennent dans la mise en place de nouveaux services. Durant mes recherches je me suis beaucoup intéressé à la place de l'usager citoyen dans l'espace public. J'ai été captivé par son statut, et le rapport d'échelle qu'il peut avoir face à la ville, qui est un espace dynamique et en continuelle évolution. Sous un certain angle je tente de démontrer que le design peut s'immiscer dans des thématiques aussi lointaines, et semblablement inaccessibles que celle de la politique. Nous nous interrogerons sur les différents moyens d'influencer l'évolution de l'espace public, en aboutissant à l'élaboration d'outils tangibles et conceptuels mis en place par le design. Mais aussi pourquoi, aujourd'hui plus que jamais est-il urgent de s'y intéresser ? À travers cette étude, nous nous intéresserons à la participation citoyenne ; à la définition de territoire et d'espace public ; et aux limites de l'expression citoyenne dans l'espace public.



**PREMIER CHAPITRE  
LES ENFANTS DU TERRITOIRE.**

## PREMIER CHAPITRE LES ENFANTS DU TERRITOIRE

### LE TERRITOIRE PAR LE PRODUITS

Le territoire, au sens premier, est la délimitation d'un terrain, qu'il soit de jeu, d'enquête, ou même d'expérimentation. Le terme renvoie implicitement aux frontières, il renvoie à l'appartenance et la prise de position dans l'espace. Un espace choisi par la qualité d'utilisation de ce dernier, que se soit la façon dont on y circule, sa fréquence, ou encore son intensité. Le territoire est selon le centre national de ressources textuel et linguistique, une étendue de terre, plus ou moins nettement délimitée, qui présente généralement une certaine unité, un caractère particulier. C'est un espace borné par des frontières, soumis à une autorité politique qui lui est propre. C'est un espace considéré en droit comme un élément constitutif de l'État et où se limite les compétences des gouvernants. C'est en définitive une étendue de la surface terrestre où est établie une collectivité humaine.

Après avoir put assister à différentes conférences, et mètre entretenu avec différentes personnes, que ce soit de simples passants durant une observation de terrain ou bien Aurélie Sellier<sup>1</sup>, la directrice des publics à la Gaitée Lyrique à Paris, j'ai pu observer que lorsqu'on parle de territoire on évoque une dimension possessive.

#### 1. Aurélie Sellier

Aurélie Sellier est la directrice des publics de la Gaitée Lyrique. La Gaitée Lyrique est une institution publique soutenue par le ministère de la culture qui est intéressé principalement par les cultures numériques. C'est un espace public qui a la volonté de nourrir la curiosité des spectateurs et de leur donner les moyens de créer et découvrir des productions originales. Elle a pour vocation inclure les individus dans une synergie associée à la culture, depuis son ouverture en 2010 la Gaitée Lyrique a à coeur de faire coexister les publics, au profit de la diversité. J'ai rencontré Aurélie Sellier afin de savoir plus sur les moyens mis en oeuvre par la Gaitée Lyrique, pour faire cohabiter la grande diversité de publics que le lieux recueille, et sur les possibilités d'un partenariat.

Le territoire est soumis à une entité gouvernante. Il est soumis à un ou plusieurs êtres qui le commandent, l'organisent et le dirigent. Pour certain c'est un objet dont "l'identité" se calque à celle qui le contrôle. Pour d'autre le territoire est l'écho des individus qui y vivent et le traversent, c'est un élément tangible et pourtant insaisissable de par son échelle et les enjeux qui l'accompagne. Je comprend alors que le territoire est un lieu particulier, qui diffère des espaces environnant, soit par des conceptions abstraites et mentales, comme des frontières sur une carte ou des sensations d'appartenance ou de familiarité ressenties par les personnes qui le parcours, soit par des conceptions tangibles et physiques comme des trottoirs, des haies ou encore des routes.



Gaitée Lyrique, image issue du site de la Gaitée Lyrique

En m'intéressant à ce terme et en le considérant comme une notion à part entière, je me suis confronté à une forme de paradoxe. Le territoire est-il défini par les individus ? Une chose est sûre c'est une conception humaine qui permet de différencier les multiples qualités d'espaces et de terrains. Il est donc à l'image de ceux qui le définissent, ou du moins, est sous l'emprise de ces derniers. Cependant, je remarque que dans les territoires publics proposés par la ville, les premiers usagers de ces espaces, c'est-à-dire les citoyens, subissent bien trop souvent l'identité de ces territoires. C'est ce paradoxe qui m'invite par extension à interroger la notion d'appropriation de l'espace, et les rapports que le design peut possiblement établir avec cette dernière. L'intervention du designer graphique et directeur artistique, Geoffrey Dorne sur le sujet des espaces publics tangible et conceptuels et l'identification de leurs marqueurs, durant la conférence Faire Design au pavillon de l'arsenal à Paris, a orienté mon questionnement. Existe-t-il une forme d'assujettissement des individus à l'espace, ou bien les individus créent et modèlent l'espace à leurs images ? Comment les usagers et citoyens peuvent ils modeler les espaces ? Sommes nous capable d'observer et de comprendre l'influence des espaces publics sur les individus, ainsi que la place des différents acteurs qui les modèlent ? Voici tant de questions qui m'ont permises d'avoir une analyse sur les notions associées aux espaces et territoire publics. Ces questions, associées à cette analyse me permettront par la suite de prendre position dans le cadre de mon projet de diplôme.

Néanmoins une question persiste. Pourquoi s'intéresser à la notion de territoire, lorsque qu'on est designer de produit ? La notion de territoire est une notion vaste, qui peut être traitée à travers différents domaines. Alors pourquoi le design de produit ?



Geoffrey Dorne, image issue de makery.info

Le designer est avant tout une personne qui se questionne sur les sociétés qui l'entoure, il amorce des réponses ou pistes de réponses en invoquant différents outils associés aux domaines des arts, des technologies (techniques industrielles et artisanales), des sciences humaines et sciences exactes. Le designer imagine et élabore des services, des espaces ou encore des images, qui font échos à ces questionnements.

Comme souvent mentionné dans les domaines du design, *form follow function*. Le designer élabore une production qui sert l'intérêt d'une société, d'une population ou bien d'une cible à travers un questionnement souvent plus vaste. Par conséquent le designer interroge plus ou moins directement la relation entre objets et sujet, il établit des liens entre l'individu et la production. Pour ce qui est du territoire, cette notion intemporelle prend effectivement tout son sens dans le champ de l'espace. Seulement il serait dommage de la réduire à ce champ uniquement. Dans le cadre du design de produit la notion de territoire peut être traité sous différents angles. Ceux que j'ai choisi d'interroger à travers ce mémoire ainsi que mon projet de diplôme sont associés à la conception et la réflexions de l'espace à travers l'outil, ainsi que l'identité et l'appropriation des espaces par le biais des objets qui les composent.

Selon moi la qualité des espaces et territoires publics sont intimement lié aux usages qu'on en fait. Quand on questionne l'usage à une échelle plus précise et plus intime on s'oriente alors vers l'objet, car l'objet propose à l'inverse du graphisme une tangibilité formelle qui est associée à la maniabilité des productions. Le designer de produit est amené à interroger les questions d'échelle, de collaboration, d'accessibilité, et sous des points de vue inédit aux yeux de l'architecture, ou de l'urbaniste. Il est amené à élaborer des solutions grâce à des produits ou des services inscrits dans un circuit souvent plus court et spontané que l'architecte peut difficilement envisager. Par conséquent ses propositions sont donc plus versatiles, elles sont amenées à évoluer au fur et à mesure des problématiques.

## PREMIER CHAPITRE LES ENFANTS DU TERRITOIRE

### LE RAPPORT À L'ESPACE PUBLIC

Avant même que les citoyens puissent se réapproprier les espaces publics, il est important de leur donner les outils nécessaires à la lecture de ces espaces. Afin qu'ils puissent extraire une définition de cette lecture il est primordial que les outils mis à leur disposition soient divers et variés. En interrogeant ces outils on interroge aussi par la même occasion le rapport entre l'individu et l'espace.

Dans le cadre de cette analyse, nous nous contenterons de réduire "l'espace" aux espaces publics proposés par les villes tant dans leur représentations la plus évidente, qui est l'espace tangible et physique, que dans leurs représentations plus abstraites et conceptuels. Concernant l'individu, nous le réduisons au statut de citoyen. En partant de cette posture, que les Hommes et Femmes soient des citoyens, nous acceptons alors qu'ils agissent en tant que individus inscrits dans une société et qu'ils soient rattachés les uns aux autres par des liens sociaux, culturels, hiérarchiques ou encore économiques au sein d'un vaste dessein politiques. En parlant de citoyens, il est inévitable de parler de politique.

Si je me réfère à Christiane Taubira, la politique<sup>1</sup> est l'ensemble des règles qui organisent la vie de la société, elle permet de définir la place des citoyens dans les espaces publics. Ces outils prennent des formes différentes, du spectacle de improvisé, à la manifestation politique en passant par le mobilier urbain, ces outils sont des interventions, des objets, des affiches. Ils passent donc par du service, de l'image et du produit, pour pouvoir discuter et enrichir la relation entre espace et individu. Si l'on se réfère au centre national de ressource textuelle et linguistique, l'espace public est "un milieu idéal et indéfini. Il est accessible à l'ensemble de la population, et contient l'ensemble de nos perceptions. Il contient tous les objets existants ou concevables (concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs)". Cette définition de l'espace public conforte ma perception. De mon point de vue de designer d'objet ou de produit, comme dit précédemment je tente à travers divers moyens d'interroger les relation entre citoyen à travers la thématique de la ville contemporaine.

À mon sens la distinction que l'on peut établir entre design de objet et design de produit réside dans l'étendu des réponses proposées. Le design d'objet porte sa réflexion sur l'ergonomie, les formes, l'esthétisme, ou encore les matériaux. Il désigne l'ensemble des éléments qui composent l'objet industriel ou artisanal, en traitant une fonction propre, où encore en définissant une valeur d'estime.



Le design de produits propose quant à lui une méthodologie de conception centrée vers l'utilisateur, sur ses habitudes et son expérience. En analysant les comportements humains, design de produit répond aux besoins de la société et propose des solutions créatives et innovantes à forte valeur ajoutée, dans le but de répondre au mieux aux fonctions désirées. L'ambiguïté entre design d'objet et design de produit s'estompe donc, dans de sujet de l'étude du designer, est-elle orienté vers l'objet produisant dans son extrême un objet semblable à l'œuvre d'art comme c'est le cas pour la série de vase Douglas du designer François Azambourg, ou bien s'intéresse t-elle aux rapport entre usager et objet, en proposant des scénarii de vie comme le fait Matalie Crasset avec le fauteuil permis de construire.

Cela m'invite questionner l'espace public autant que la place du citoyen dans cette espace, afin de répondre à la question : Comment permettre au citoyen de se réapproprier l'espace public ? Je me suis intéressé durant un temps à la place de la République à Paris. Il y a sur la place de la République, beaucoup de skateboarders qui s'amuse à essayer des figures et à déambuler dans l'espace. Ils sont constamment en mouvement et participent à l'animation et l'identité de l'espace. Les skateboarders sont des membres attractifs sur la place. Leurs présence régulière, quasi quotidienne les placent au rang d'«usagers résidents». Ils intriguent et poussent sans le vouloir d'autres personnes à se rapprocher et à venir sur le lieu. Certain des usagers qu'ils attirent ne sont pas très actifs, seulement ils restent cependant des acteurs de l'espace. Je les considère comme des «usagers habitants». Les usagers habitants, sont des personnes qui prennent part à l'espace en s'y installant et en déambulant dans l'espace. Ils ne sont pas au centre l'attention mais sont plutôt caractérisé comme membre d'une foule. Ils s'assoient un moment, discutent ou encore assistent à des spectacle sur la place. Ils sont habitués à l'espace, sans pour autant participer activement à sa transformation.

Grâce à la forte présence des skateboarders sur la place de la république, la ville implante sur le terrain du mobilier urbain destiné à la pratique de ce sport. La place se modifie et le mobilier permet d'accueillir les skateboarders dans l'espace.

Grâce à cette manœuvre la ville à réussi à contenir ce public sur la partie Est de la place ce qui permet de réguler les passages et évite les tensions dans l'espace. Ce mobilier à été conçu après une observation du terrain. Même si les usagers n'ont pas été invité à proposer des formes pour ce mobilier urbain, ils ont quand même participé à la conception de l'espace en proposant et imposant des usages. Le résultat est que ce mobilier est constamment utilisé car il est pertinent et en accord avec l'espace et ses usagers.

La place de la république à Paris est un espace occupé par une large diversité de publics. Cet espace est selon moi un modèle de l'espace public citadin et contemporain, car il est en perpétuelle évolution. La place de la république est un endroit vaste, c'est un lieu de résidence où se rejoignent des jeunes et des moins jeunes, sur cet espace on peut voir se dessiner des communautés, des groupes qui entrent en contact les uns avec les autres, le plus souvent par l'accord et d'autre fois par le conflit, les publics coexistent et cohabitent sur un même terrain. La place de la république accepte un public dominant, non pas dans le nombre de membre, mais dans l'utilisation qu'ils font de l'espace. Les skateboarders prennent part à la place, ils déambulent et investissent les lieux quotidiennement. Ils font parti du paysage, et animent l'espace. La présence des skateboarders sur la place a influencé sa modification, petit à petit du mobilier a fait son apparition dans l'espace, le rendant plus accessible car plus adapté aux usagers qui fréquentent la place. Les mobiliers urbains présent sur le lieu, sont des réponses aux habitudes prisent par les publics.

De l'observation à la réalisation, les mobiliers ont été créés en accord avec les citadins et les habitués du lieu. Ils sont un mélange entre différentes cultures et sont en accords avec l'espace. Le résultat de cet échange entre les personnes en charge de l'espace et les usagers de l'espace mandaté par Pierre Alain Trévelo et Antoine Viger-Kohler de TRÉVELO & VIGER-KOHLER (TVK)<sup>3</sup> ARCHITECTES URBANISTES se lit par la fréquentation du lieu. On comprend que l'élaboration et l'évolution des espaces publics doit se faire en accord avec les usagers, et tout particulièrement lorsqu'il s'agit des espaces proposés par la ville.

#### 1 LA POLITIQUE

Cette définition est donnée au le 11 avril 2014 cours d'une interview pour la chaîne québécoise, planète terre . La vidéo est intitulé "jeunesse et politique : conversation avec Christiane Taubira", durant son poste de garde des sceaux.

En utilisant les termes d' "usager résident", je tente d'appuyer le fait que leurs habitudes systématiques, s'imposent aux autres usagers de l'espace, qui ont fini par s'en accommoder dû à la persistance de mouvement et des rythmes qui sont ancrés dans l'espace. Les skateboarders font partis de l'espace presque tout autant que le mobilier, à un point t elle, que leurs absences change profondément l'identité de l'espace.

#### 3 TVK

TVK est une agence d'architecture et d'urbanisme internationale basée à Paris. En poursuivant une démarche théorique et construite, elle cherche à "séparer de la complexité et du caractère paradoxal de la situation terrestre contemporaine, pour contribuer à la rendre habitable et désirable". TVK a été créée en 2003 à Paris par Pierre Alain Trévelo et Antoine Viger-Kohler.



## PREMIER CHAPITRE LES ENFANTS DU TERRITOIRE

### LES ESPACES DE LA VILLE

La ville propose des lieux de confrontation, des espaces polyvalents où différentes qualités de public tente de coexister. On le sait bien un parc le jour, n'est pas le même la nuit. Prenons comme exemple le square Nicolas Appert à Strasbourg. Ce parc sera un des terrains d'enquêtes et d'expérimentation qui enrichiront la recherche durant mon projet. Ce terrain se situe sur le territoire du PNU Bruche à Koenigshoffen.

Le PNU (Parc Naturel Urbain) est inspiré des Parcs naturels régionaux, il propose une démarche centrée sur la confiance en la capacité des acteurs qu'ils soient institutionnels, associatifs ou économiques à construire ensemble un projet de développement local pour leur territoire Strasbourgeois et alentours en s'appuyant sur ses atouts patrimoniaux souvent méconnus. Ainsi le PNU est à la volonté de valoriser les richesses à la fois naturelles, historiques et culturelles des quartiers. Ce sont donc plusieurs dizaines d'acteurs des 3 quartiers de l'Elsau, de la Montagne Verte et de Koenigshoffen qui contribuent depuis 2010 à faire vivre cette expérience inédite. Les liens entre ces 3 quartiers s'en trouvent renforcés et les regards redécouvrent l'attractivité de ces espaces façonnés à l'origine par les rivières de l'Ill et de la Bruche puis urbanisés et apprivoisés par l'homme.

Le square Nicolas Appert est l'un des seuls accès public à l'école des romain et est traversé par une piste cyclable reliant Strasbourg sud à Koenigshoffen. Le square Nicolas Appert possède aussi une aire de jeu, qui est jugée par les parents comme inadaptée. C'est un espace ouvert à toute heure du jour et de la nuit, qui n'est pas soumis à la vidéo-surveillance. Ce terrain accepte alors une grande diversité de public. Des enfants en bas âges allant à l'école élémentaire arrivent par vagues plusieurs fois par jour et jouent dans le parc, avec eux leurs parents les accompagnent et les attendent. Des cyclistes passent à travers le square régulièrement, tout comme des promeneurs accompagnés de leurs chiens. En milieu d'après-midi, un public plus âgé (souvent des retraités) s'adonne à des balades et des promenades. Le soir, des jeunes investissent l'espace, ils se retrouvent discutent et boivent ensemble. Selon une première expertise du collectif HORIZOME à travers le regard de l'urbaniste Yann Coiffier<sup>1</sup>.

#### YANN COIFFIER

Yann COIFFIER est un designer, travaillant au nom du collectif Horizome. Je l'ai rencontré pour pouvoir lui proposer mon aide sur le projet mené au square Nicolas Appert, à Koenigshoffen. Pour la poursuite du projet je travaille en collaboration avec Horizome, cette association me permet de bénéficier d'un terrain concret, et de profiter de l'expérience du collectif.



Image issue de horizome.org



Image issue de strasbourg.eu

Horizome est un collectif ouvert, présent depuis 2009 maille Jacqueline à Hautepierre, Strasbourg, initié à l'occasion des 40 ans du quartier et de son important projet de renouvellement urbain. A travers diverses actions artistiques et culturelles, Horizome invite à l'échange, et tente de révéler les dynamiques locales par une approche favorisant les interactions entre différents acteurs du territoire. Les actions visent à mettre en valeur les richesses humaines, sociales, économiques et artistiques de Hautepierre pour ainsi faire évoluer la perception du quartier. Sa spécificité réside dans son mode d'action, qui privilégie une démarche transdisciplinaire qui mélange les arts, les sciences sociales, l'architecture et l'urbanisme, en relation avec les habitants et d'autres structures du quartier. Les projets visent à interroger et accompagner un quartier en mutation permanente, autour de thématiques comme: les urbanités, la mémoire, la vie de quartier, les mobilités, le pouvoir d'agir des citoyens, l'usage et l'appropriation de l'espace public, la place de l'art et de l'artiste dans l'aire urbaine.

La ville propose une grande diversité d'espaces publics. Les rues étroites, les longues avenues, ou encore les vastes places ont la similarité d'être des lieux communs. Ces espaces sont publics et par conséquent ouvert à quiconque décide de s'y aventurer. Cependant leurs ouvertures se limitent à la déambulation, si les usagers sont soumis aux marquages laisser par des acteurs publics ou privés. Ils n'ont pas d'autre choix que de les considérer comme faisant parti du paysage public. Des enseignes prônant leurs logos en passant par de simples graffitis isolés, ces espaces sont agrémentés par des sous espaces, des objets et des images qui cadrent un environnement en constante évolution mais pourtant souvent fermé. Par exemple l'entreprise JCDecaux qui est un principal acteur de l'espace public, nous soumet à des images en liens avec notre société. L'entreprise nous donne une vision de nos désirs, non pas en tant qu'individu mais en tant que citoyen (membre d'une société). Nous acceptons aujourd'hui que l'affichage publicitaire fait partie de l'espace public au même titre que l'architecture. Il nous arrive même de considérer que cet affichage est si ordinaire que nous ne le remarquons presque plus dans le théâtre public.

Dans son titre Beaulieu, qui est une ode moderne à la banlieue parisienne l'auteur et interprète Eddy De Pretto, tire le portrait de l'influence incontournable de son environnement. Une influence qui est soumise aux enjeux associés aux espaces publics. L'artiste fait un état des lieux, des environnements proposés par la banlieue Parisienne. Ce titre vacille entre la soumission de l'artiste face à son environnement, l'importance de ce dernier dans son éducation et évoque sa prise d'indépendance avec lui. L'artiste appui sur la nécessité de quitter cette espace pour pouvoir retrouver une prise de contrôle. Au fur et à mesure de l'écoute du morceau, Eddy De Pretto nous décrit un personnage, il personnifie les influences laissées par le territoire ce qui nous permet d'envisager l'espace public comme un compagnon appartenant à notre quotidien. Car c'est de cela qu'il s'agit, l'espace public représente un accompagnement irréductible à notre éducation et à notre évolution, il nous accompagne dans notre changement et influe sur notre manière de penser, d'agir et de réagir. Car comme l'explique plus largement l'artiste lors de diverse interviews, l'espace public donne une image archaïque de nos sociétés, sans pour autant expliciter et démontrer tout les rouages et et détails de celle-ci, il laisse néanmoins apparaître en son sein les injonctions sociales ambiantes. Je prends alors consciences que ces injonctions nous surpassent et nous dominant, non pas parce qu'elles représentent une force supérieure et sont l'image d'une idéologie commune, mais bien parce que nous perdons contact avec cette idéologie. Je sais que des points de contact peuvent être envisagés à travers l'espace public. C'est pour cela qu'il est urgent que les liens déjà présent entre individus et espaces publics et plus précisément entre citoyens et villes soient re-définis, afin que les citoyens puissent affirmer leur présence et leur accords avec le territoire commun, et éviter les conflits inutiles avec ce dernier.



Image issue de franceculture.fr



## MYTHOLOGIE BARTHÉSIENNE

### PREMIER CHAPITRE LES ENFANTS DU TERRITOIRE

#### LE MYTHE DES ACTEURS DE LA VILLE

La contemporanéité de l'espace public le contraint à prendre des formes différentes. La plus évidente, selon notre société occidentale reste encore la rue. Un lieu qui est sale pour certain, un lieu incertain comprenant des passages journaliers, des interventions hebdomadaires et toutes autres formes de manifestations spontanées ou programmées. La diversité des événements, met en scène, différents intervenants.

En soit la rue est, en beaucoup de points, semblable aux théâtres élisabéthains du XVI<sup>e</sup> siècle. Dans cet espace public particulier, se réunissent les fous : d'êtres indésirables que la société considère marginaux. C'est un lieu envahi par des spectateurs ; des citoyens et des promeneurs qui passent, déambulent et subissent l'espace, de manière presque quasi constant.

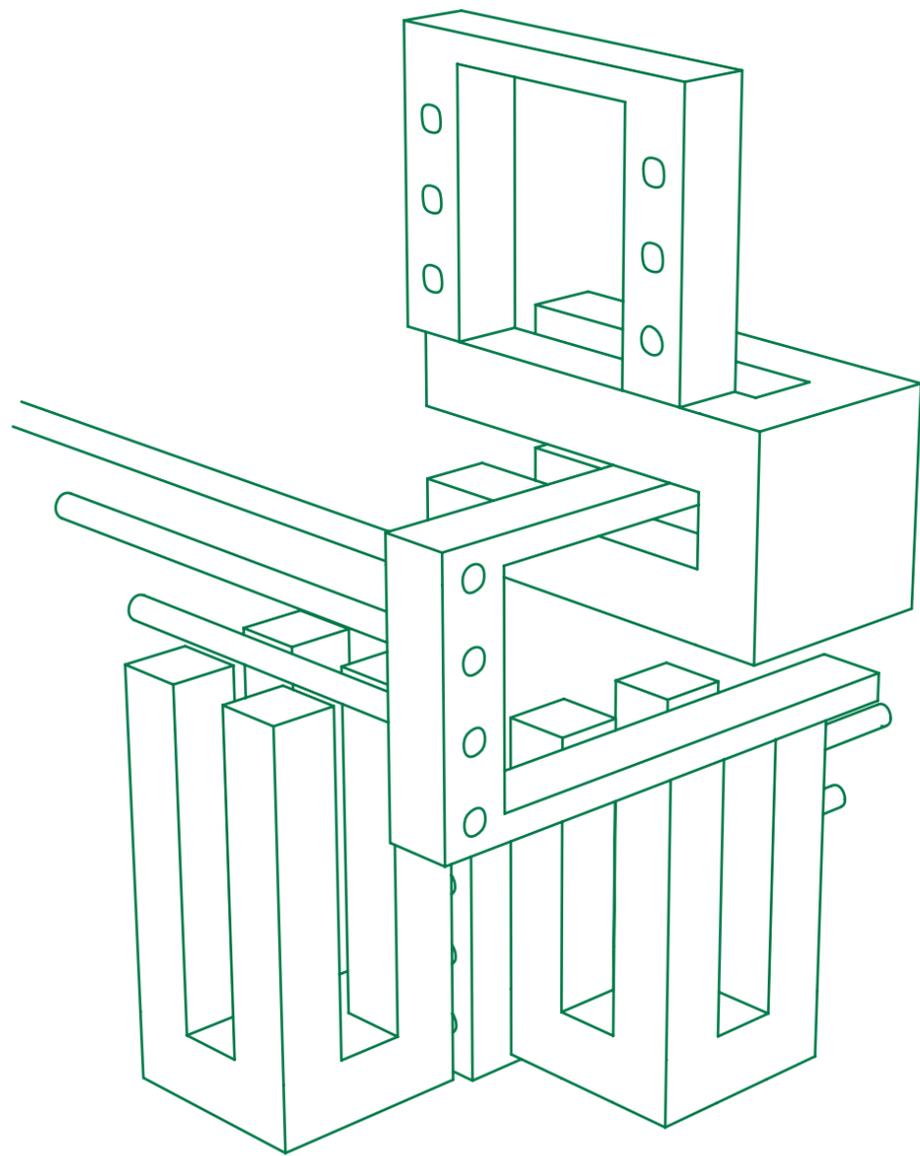
Les "fous", comme les bohèmes ou les virtuoses, sont devenues des poètes de rue. Ce sont des « indésirables » qui logent dans les interstices et les espaces inexploités de la ville. Ils sont devenus de véritables experts des publics, à l'écart des publics. Des objets devenus des bêtes de foire, ou des bêtes de foire devenues des objets ? Ils apparaissent comme des parasites qui ponctuent les rues des villes contemporaines. Lettrages, images, ou spectacles de mendicité, sont tant d'éléments qui composent le grand catalogue d'action qu'ils proposent aux habitants de la ville. Ces moyens d'expressions sont souvent ignorés, mais ne passent jamais inaperçus. Si les regards se détournent à leurs vue, ces interventions ont néanmoins le mérite d'être une forme de participation active au théâtre public. Ce sont des discours, qui illustrent et mettent en scène les costumes et coutumes de notre société. En somme, « les indésirables » sont des « indispensables » à notre société. Ce sont des individus qui nous proposent des miroirs sur les évolutions sociales et sociétales des publics. Cependant leur statut d'indésirables, contraste avec celui des spectateurs de la ville.



Lorsque le bohème se produit devant un citoyen, il est immédiatement reconnu, et ça avant même le début de sa représentation. De ses noms de scène, « clochard », « SDF », ou encore « sans-abri », il est désigné comme un membre étonnant et détonnant dans la ville. Tout comme son collègue le virtuose, ou comme on aime l'appeler « artiste de rue, joueur du métro, graffeur », ou encore « vendeur à la sauvette » ; ce n'est pas son existence qui étonne, mais la force de sa présence sur la scène publique. Les fous rendent fous les spectateurs, ils sont indésirables, car ils leur rappelle que dans ce grand jeu qu'est le théâtre urbain « les fous sont plus grand que les pions ».

Les spectateurs comme les citoyens « standards » perçoivent la rue comme un lieu de passage, un espace intermédiaire entre maison et métro, ou encore métro et boulot. Pour les spectateurs cet espace ne représente qu'un instant dans une journée. La rue se révèle être un support de mobilité pénible et inévitable. C'est un moyen direct de rester en contact avec le monde extérieur. Ce théâtre leur propose un regard franc sur les évolutions et enjeux contemporains. Lorsque monsieur tout-le-monde sort de chez lui. Il passe devant la boulangerie où le prix du pain qui ne cesse d'augmenter, témoigne de l'inflation des matières premières. « L'équipe de France c'est plus ce que c'était ». Il surprend quelques conversations innocente sur le match de foot d'hier et son influence sur les rapports géopolitiques. Malgré la récurrence de son passage monsieur tout-le-monde est assujetti à l'espace public, c'est un espace où ses réactions sont noyées dans les marées humaines.

Mais ne fermons pas trop vite le sac. Pour certains spectateurs, l'espace public est perçu comme une extension de leur espace privé. Considéré pas tout à fait comme un lieu de vie, et pas tout à fait comme un lieu de passage, la rue c'est transformé en un espace intermédiaire qui floute les limites entre les notions de privé et de public. Enfermé dans l'étroitesse de leurs logis leurs interventions dans ce théâtre originale leur offre une nouvelle forme d'amplitude. Ils se baladent et se soumettent aux règles et propositions, imaginé par des acteurs imaginaires.



**DEUXIÈME CHAPITRE  
LE DESIGN, VECTEUR DE LIENS SOCIAUX.**

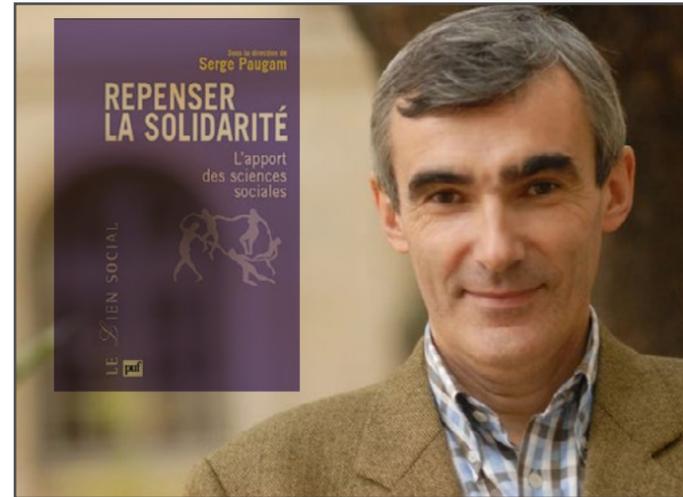
## DEUXIÈME CHAPITRE LE DESIGN, VECTEUR DE LIENS SOCIAUX.

### LE LIEN DE L'IMAGINATION COLLECTIVE

Selon le centre national de ressources textuelles et linguistiques, le lien social est ce qui réunit et rattache plusieurs choses relatives à la vie des hommes entre eux au sein d'une société. Le lien social désigne l'ensemble des relations qui unissent des individus faisant partie d'un même groupe social. Par extension il permet d'établir des règles sociales entre individus ou groupes sociaux différents. S'intéresser aux liens sociaux permet de faire une étude des processus d'interaction, à la fois des interactions entre les individus, mais aussi les interactions entre l'individu et les groupes, et entre les groupes eux-mêmes. Selon l'analyse que fait le sociologue Serge Paugam, la notion de lien social est aujourd'hui inséparable de la conscience que les sociétés ont d'elles-mêmes et son usage courant peut être considéré comme l'expression d'une interrogation sur ce qui peut faire encore société dans un monde où la progression de l'individualisme apparaît comme inéluctable.

Serge Paugam est un sociologue français, né en 1960 à Lesneven dans le Finistère. Son programme de recherche actuel concerne l'analyse de la reproduction et du renouvellement des inégalités, mais aussi, l'étude des fondements des liens sociaux à partir desquels il est possible de définir et de conceptualiser différents types de ruptures sociales. La typologie des liens sociaux qu'il a élaborée permet d'étudier ce qui attache les individus entre eux et à la société dans son ensemble. Mais, elle permet aussi d'analyser comment les liens sociaux sont entrecroisés de façon normative dans chaque société et comment à partir de cet entrecroisement spécifique se produit la régulation de la vie sociale.

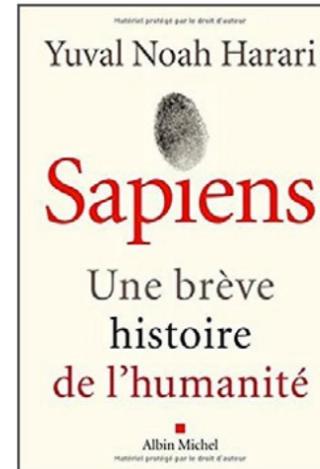
Si des facteurs comme l'air de l'hyper-connexion qui nous permet de communiquer et d'être en contact avec une grande partie du monde, on peut cependant observer que nos nouveaux modes de vie nous conduisent vers une fausse émancipation des liens sociaux traditionnels, et ce plus particulièrement dans l'espace public. Alors comment ré-établir des liens tangibles au sein des sociétés ?



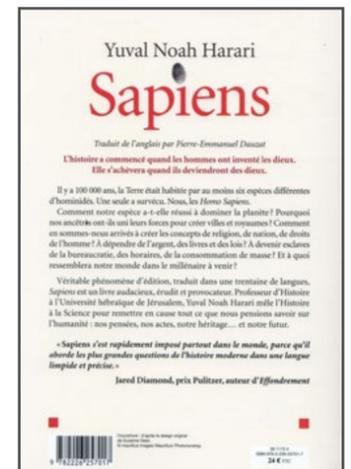
Serge Paugam, image issue de france inter

Les constructions sociales sont indispensables à nos sociétés, elles permettent à un grand nombre d'individus de coopérer efficacement ensemble. Construction sociale est une expression souvent galvaudée qui est utilisée à tort et à travers. Dans la plupart des textes où elle est mobilisée, la notion de « construction sociale » n'est ni développée ni explicitée en elle-même, comme si elle allait de soi et pouvait être comprise de tous. Seulement elle est généralement utilisée pour définir des formes d'encadrement qui ne sont pas naturelles, inévitables, qui auraient pu être différentes ou ne pas exister dans une autre configuration sociale ou historique. Mais qui sont tout de même généralement tenu pour naturelles, acquises, stables, ou définies (une fois pour toutes), et qui ne sont donc pas inutiles d'en souligner les aspects « socialement construits ».

Dans son livre Sapiens, une brève histoire de l'humanité<sup>1</sup>, l'auteur Yuval Noah Harari, nous explique que « toute coopération à grande échelle - qu'il s'agisse d'un état moderne, d'une église médiévale, d'une cité antique ou d'une tribu archaïque - s'enracine dans des mythes communs qui n'existent que dans l'imagination collective ». Ce livre traite de l'évolution de l'homme moderne à travers les âges, en partant des premières formes de vie homo. L'auteur nous explique que si deux serbes peuvent risquer leurs vies l'un pour l'autre, sans jamais s'être rencontrés auparavant, c'est parce qu'ils croient tous deux en l'existence d'une nation serbe, à la patrie serbe, et au drapeau serbe. Seulement ces motifs restent des concepts abstraits. C'est parce qu'ils sont fortement ancrés dans la conscience collective qu'ils sont sources de liens sociaux entre les deux individus. Dans ce cas-ci le drapeau Serbe, qui est un objet palpable et tangible, contrairement aux idées de nation et de patrie, devient un objet symbolique. Le drapeau est un objet de conception industrielle, il est le fruit du design, et s'impose comme une des allégories de la nation et la patrie serbe. Il est un objet qui supporte et représente des croyances communes, qui sont nécessaires à la collaboration entre des individus étrangers l'un à l'autre. Ce type d'objet favorise l'entente et l'entraide, au profit d'un vivre ensemble collectif, qui dépasse les frontières de la familiarité entre personnes. Sont-ils pour autant des vecteurs de liens sociaux ? En réalité cela est plus simple qu'il n'y paraît.



Livre Sapiens une brève histoire de l'humanité, images issues de la Fnac



#### 1 SAPIENS, UNE BRÈVE HISTOIRE DE L'HUMANITÉ

Écrit par Yuval Noah Harari, historien et professeur d'histoire israélien, Sapiens est un livre qui parle notamment de la révolution cognitive et qui nous permet de retracer sous un regard scientifique, l'histoire de l'humanité. Il nous permet de remettre en cause nos pensées, nos actes, et notre héritage afin de porter un regard nouveau sur l'avenir. Ce livre est largement répandu dans le monde car il aborde simplement et clairement de grands questionnements sur l'histoire moderne, comme ceux liés à l'origine du langage.

#### 2 LA RÉVOLUTION COGNITIVE

La révolution cognitive, selon le livre Sapiens, est le moment où nous sommes devenus intelligents, elle se définit par l'arrivée d'un langage complexe qui fut le vecteur de notre domination sur les autres espèces. En définitive, grâce à cette révolution, il y a 70.000 ans, les Sapiens ont commencé à avoir des comportements plus ingénieux (langage, coopération).

## DEUXIÈME CHAPITRE LE DESIGN, VECTEUR DE LIENS SOCIAUX.

### DU DESIGN AU TERRITOIRE EN PASSANT PAR LE SOCIAL

*A priori*, tout éloigne le design de la politique. Pourtant, des designers comme les Faltazi avec Uritrottoir ou encore les 5.5 designers grâce au projet apportent sa brique à l'édifice se sont immiscés dans le débat public et commencent à devenir des acteurs importants de la scène politique. Si on analyse les politiques publiques dans leur ensemble, on se rend compte qu'il existe un certain nombre d'outils qui donne l'espoir de voir la situation évoluer. Et parmi eux, le design peut aider à retrouver de l'intérêt pour la cause publique et la participation citoyenne.

Alors comment les designers qui sont généralement vus comme des fabricants de tables et de chaises peuvent-ils bousculer notre approche de la démocratie et favoriser la collaboration et la participation citoyenne ? Lorsque je parle de politique je ne l'invoque pas au niveau macro, celui qui semble inaccessible pour la plupart, mais bien à celui de la vie et de la fabrique de la cité. Je l'évoque à un niveau de décisions plus local, et qui impacte notre vie quotidienne. Ceux qui ne sont pas initiés au domaine du design se demanderont sûrement : quel est le rapport avec les tables et les chaises ? Et bien pour construire sa chaise, le designer a besoin de notions de physique, d'ergonomie, de résistance des matériaux etc. Mais surtout d'un usager pour qui il va devoir créer son produit. Cet usager sera au cœur de la réflexion. Et bien c'est la même chose pour la fabrique de la ville, en mettant le citoyen au centre du dessin urbain, le designer s'attache à mettre en lumière son expertise d'usage. Et c'est bien « en faisant avec » et non plus « en faisant pour » qu'on arrive à créer des villes plus intelligentes, humaines, plus durables.

Le design touche un champ d'application très vaste. Allant de la production sérielle de grande envergure à l'artisanat local en passant par la recherche et l'innovation technique, ce domaine d'activité tente de ne s'imposer aucune limite aux unions possibles à travers les différents secteurs. Quand le design s'associe au social il donne souvent lieu à des productions relevant des expérimentations, comme c'est le cas pour la place de la Halle-Puget du Collectif ETC<sup>1</sup>, ou encore Village Vertical de *The Why Factory*. Ces productions sont des prétextes qui valident l'expérimentation sociale, au profit de la recherche.

#### 1 COLLECTIF ETC

Né à Strasbourg en septembre 2009, le Collectif Etc a pour volonté de rassembler des énergies autour d'une dynamique commune de questionnement de l'espace urbain. Par le biais de différents médiums et de différentes compétences, le Collectif se veut être un support à l'expérimentation. Pour le projet de la place Halle-Puget, le collectif met en place des installations qui doivent pouvoir répondre à des usages actuels du lieu, par l'implication des acteurs déjà présents, tout en restant ouverts aux possibles. Au vu de l'importance de cet espace, tant en terme de surface que par son insertion à un réseau plus global de lieux publics, la place de la Halle Puget doit être un espace mis en dialogue avec de nombreuses parties prenantes : usagers actuels, usagers potentiels, gestionnaires ou services techniques, et élus garants d'une stratégie globale à l'échelle du centre ville de Marseille.

#### 2 COMME NOUS L'AVONS VU PRÉCÉDEMMENT

Se référer au premier chapitre LES ENFANTS DU TERRITOIRE dans la partie Le territoire : du petit mot et grande notion.

#### 3 IMEN BEN YOUSSEF ZORGATI

Imen Ben Youssef Zorgati est docteur en Arts et Sciences de l'Art de Paris I Panthéon Sorbonne. Depuis 2001, elle est maître assistant à l'ESSTED de Tunis. Elle a dirigé pendant 6 ans le département Design Espace, puis elle a assuré la Direction pendant 2 ans. Chercheur associé à l'Institut ACTE, Équipe de sémiotique des Arts et du Design de l'Université Paris 1, elle est l'auteur de l'ouvrage « Matériau et vécu spatial en architecture d'intérieur ».



Bivouacs du Collectif Horizome, images issues de la page facebook



Par exemple dans le travail mis en place dans le square Nicolas Appert, à Koenigshoffen, avec le collectif Horizome, en partenariat avec le Parc Naturel Urbain de Strasbourg, l'expérimentation prend une place très importante. Pour ce faire des « bivouacs » ont été placés in situ, ils sont calqués sur le même principe que la permanence architecturale. Ces bivouacs sont des micros installations urbaines placées régulièrement dans l'espace du square. Ils constituent des lieux de rendez-vous hebdomadaires, qui réunissent durant quelques heures les designers et urbanistes du Collectif Horizome<sup>1</sup> avec les citoyens et usagers du lieu. Ces bivouacs sont des points de rencontres qui servent la recherche, et permettent aux usagers de s'exprimer, de participer et de collaborer au projet en expérimentant de nouvelles formes et usages du square. La mise en place des bivouacs a l'avantage de créer des liens sociaux plus étroits entre les designers et les usagers le temps des expérimentations. Ils prennent la forme de workshop où les designers deviennent des accompagnateurs et non plus des directeurs ou meneurs de projet, ce qui place les usagers dans un contexte inédit, où ils ont conscience de leurs impacts et importances dans les projets publics. Cette démarche participe à responsabiliser l'usager et engage des initiatives qui le rend acteur de son territoire.

Comme nous l'avons vu précédemment<sup>2</sup>, la notion de territoire existe aussi bien physiquement que mentalement. Elle est par conséquent différente selon chaque individu et usagers. Le territoire varie selon les ressources physiques et psychologiques, c'est dans cette ambiguïté que le designer se relève être indispensable dans le processus conceptuel, pour mettre en valeur chaque élément du langage territorial afin de garantir son développement. Il intervient dans la cohérence entre conception, usage et vécu et est un facteur décisif dans le développement du territoire.

Le designer fait du design social un important levier du développement territorial, parce qu'il permet une nouvelle organisation des espaces, des produits et des services qui améliorent durablement nos modes de vie. C'est une approche de conception tournée vers l'homme, qui permet de produire des espaces et des environnements en harmonie avec le vécu des usagers et crée de la valeur ajoutée au territoire.

En tant que design collaboratif, le design social permet une dynamique de création qui encourage les innovations, que ce soit sur le plan social, culturel, économique, environnemental, technologique ou encore technique. Ces innovations sont possibles grâce à la création de nouveaux services, qui emploient de nouvelles méthodologies et stratégies, dans le but de questionner nos modes de vie afin de les augmenter ou dans créer de nouveaux. Les services mis en place par le design social permettent de créer des expériences à travers des expérimentations issues des différentes formes d'usages. Comme l'explique Imen Ben Youssef Zorgati<sup>3</sup> dans « le design social un levier du développement territorial », ou encore Matali Crasset lors de la conférence Faire Design ils envisagent de nouveaux usages fonctionnels, usages esthétiques, usages sensoriels, ou encore usages émotionnels qui permettent d'avoir des scénarii de vie dans l'espace et dans la société. C'est une méthodologie qui anticipe les besoins afin d'établir une valeur ajoutée à la société, à la culture et à l'environnement. Le design participe au développement du paysage urbain. Il a un rôle essentiel dans l'innovation sociale en proposant un design de service se révélant être un mode de pensée adapté aux besoins d'une société complexe par son changement et son évolution.



Bivouacs du Collectif Horizome, images tirées de la page facebook, square Nicolas Appert



Test expérimentation, image prise par Alexis Gunkel



Test expérimentation, image prise par Alexis Gunkel



Bivouacs du Collectif Horizome, images issues de la page facebook, square Nicolas Appert

# TESTS & ERREURS

## DEUXIÈME CHAPITRE LE DESIGN, VECTEUR DE LIENS SOCIAUX.

### LES OUTILS DU DESIGN SOCIAL

Le design est une activité créatrice qui s'engage dans la vie quotidienne, afin de répondre à des besoins et des attentes d'une société en perpétuel changement. La mondialisation a permis l'échange des cultures matérielles et immatérielle, pour favoriser les caractères dynamiques et évolutifs des sociétés. Seulement elle a aussi permis d'installer une standardisation qui se répercute dans les paysages urbains, et les espaces publics qu'ils proposent. Cela amenuise l'identité territoriale, et impacte par extension les valeurs socioculturelles des espaces publics. En réponse à cette standardisation le design social met en place des projets de plus en plus personnalisés et adaptés aux usagers et les situations géographiques, culturelles ou encore politiques de chaque demande. Le design social tente de s'adapter à chaque sujet afin de proposer des solutions adéquates et pertinentes. Si le design social ne peut, par son caractère particulier, proposer des outils standardisés destinés aux services qu'il propose. Il peut néanmoins outiller sa démarche qui relève de l'ordre du système.

Observer, recueillir, réagir, tester puis recommencer voici là, les méthodologies quasi systématiques du design social. Lorsqu'il s'agit d'observer le designer se met dans la peau du sociologue, carnet de note à la main il examine les différents usagers, leurs comportements qui véhiculent tout les actes volontaires ou involontaires qui caractérisent et personnifient les sujets de l'observation. Les outils qu'il possède sont donc similaires à ceux du sociologue. Le designer se place dans un premier temps, en tant qu'observateur passif, puis prend la place de l'usager.

À la différence de la sociologie le caractère empathique du design ne peut empêcher le designer de se mettre dans la peau de l'usager, afin de mieux comprendre l'impact des problèmes qu'il rencontre. L'observation est une phase empathique qui permet au designer d'établir et d'étendre son regard sur une situation donnée. Lorsqu'il s'agit de recueillir, des outils nommés "brise glace" sont développés.



Test expérimentation, image prise par Alexis Gunkel

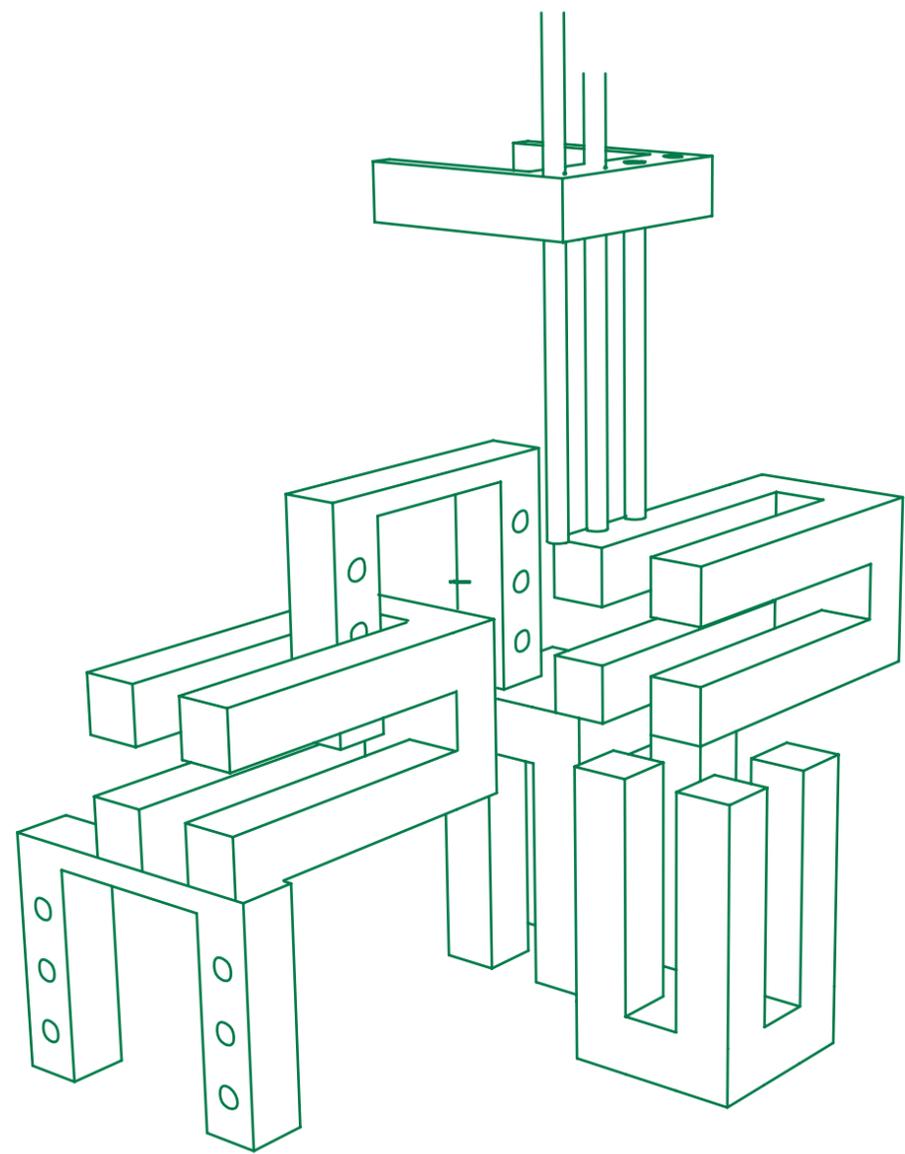
Ce sont des objets, des images, ou des espaces, à savoir des artefacts rattachés à des interrogations précises que se pose le designer. Par exemple la permanence architecturale permet de recueillir différents éléments nécessaires à l'élaboration du projet. Cette méthode possède l'avantage de proposer un point de rassemblement qui invite à la collaboration et libère le discours, seulement la permanence architecturale est un outil qui fonctionne sur le long terme et qui permet surtout dans le cadre d'un projet in situ de créer des liens avec les habitués d'un espace.

Recueillir des données passe aussi par la captation de verbatims, car la parole est le moyen d'expression le plus commun et le plus accessible<sup>1</sup>, à la fois pour le locuteur et l'auditeur. Seulement en sa qualité de plasticien et de technicien le designer récolte aussi d'autres formes d'expressions comme le dessin, l'écriture, la sculpture, la performance, etc. qui sont libératrices d'un langage sémantique et plastique plus vaste. Suite à la récolte de données le designer social propose une piste de projet qui se manifeste sous la forme d'une réaction à l'environnement auquel il a été soumis. Souvent mis en place sur le principe du test et de l'erreur, la réaction permet à la fois de définir des univers de projet auxquels peuvent se rattacher les usagers mais aussi d'amorcer une réponse aux problématiques soulevées. Lors de cette réaction, la diversité des outils dépend des tests proposés par le designer.

Cependant sa conception doit respecter des besoins techniques, physiques, fonctionnelles et esthétiques, mais également des besoins psychologiques et sensoriels que sollicite les usagers de la société et des besoins environnementaux que suscite la société elle-même.

**1 LA PAROLE EST UN MOYEN D'EXPRESSION  
PLUS COMMUN ET PLUS ACCESSIBLE**

Se référer à l'importance de la révolution cognitive, abordé dans le chapitre  
II LE DESIGN, VECTEUR DE LIENS SOCIAL dans la partie Le lien de  
l'imagination collective.



**TROISIÈME CHAPITRE  
L'USAGER, PARENT DES PROJETS PUBLICS.**

## TROISIÈME CHAPITRE L'USAGER, PARENT DES PROJETS PUBLICS.

### QUAND L'USAGER INFLUENCE LES ESPACES

Intégrer les usagers dans les décisions concernant l'espace public, est une démarche qui a déjà été expérimenté par différents designers ou architectes. L'élaboration de nouvelles manières de penser, et de construire du projet avec la collaboration des usagers concernés, ouvre le champs des possibles et permet d'intégrer une nouvelle dimension au projet. Comme le disait Matali Crasset durant la conférence Faire Design qui a eu lieu en novembre dernier au pavillon de l'arsenal à Paris, intégrer les usagers dans les initiatives de mise en forme de l'espace public permet d'entrevoir et d'anticiper les projets sur de plus grandes dimensions. Cela favorise l'organisation, l'économie de moyen et permet aux usagers de mieux comprendre les enjeux des projets. À travers cette démarche, différentes prises de positions sont possibles. Parmi elles, on pourrait qualifier celle de Camille Rajotte, ou encore celle du cas de la place de la République à Paris comme étant « passives ».

L'artiste québécoise Camille Rajotte joue avec les formes, les configurations et les objets de la ville. Camille Rajotte est doctorante en aménagement de l'université de Montréal, et possède une maîtrise en art visuels, spécialisée en théorie de l'architecture. Le travail de Camille Rajotte est une réponse aux formes, aux configurations ou aux objets de la ville et implique du même coup les disciplines de l'architecture, de l'urbanisme et du design urbain. elle s'intéresse également au contexte social associé au cadre bâti, pour ce faire elle examine les agissements et ce qui les détermine. Par sa pratique, elle tente de voir quels sont les comportements humains par rapport aux structures urbaines et essaie de déterminer dans quelles mesures ceux-ci sont normés. Sa pratique s'articule autour de la ville, tant par rapport aux éléments qui la constituent qu'à la présence des gens qui y vivent.

Ses œuvres sont des réflexions sur l'architecture, l'urbanisme et le design urbain. Elles constituent un point de regroupement et font place à l'expérience du lieu. Exposant principalement au Québec, aux États-Unis, en Allemagne et en France, elle est en constante recherche de ce qui relie l'art et l'urbain. Sa plus récente œuvre d'art public La place inversée, à Barcelone, s'intègre dans le paysage urbain sur plan esthétique grâce au choix du matériau, et celui des formes basiques qui renvoient à celles du pavage. Le point fort de cette intégration réside dans la reconnaissance et l'exploitation des usages de la place. L'artiste propose une œuvre « d'art utiles », qui floute les frontières entre art, design, architecture, et urbanisme.

**THIERRY PAQUOT**

Thierry paquot est un philosophe, professeur émérite à l'Institut d'urbanisme de Paris.



Place inversée, images issues de <http://rajotecamille.wixsite.com>



La place n'est plus considérée comme un lieu de passage, l'artiste l'envisage pour ce qu'elle devient, c'est à dire un lieu de résidence, d'action, et de vie. La sculpture devient alors le centre autour duquel gravite différents usages. C'est l'approche du public qui détermine le statut de l'œuvre. Est-elle une sculpture destinée à être contemplée, un mobilier sur lequel s'asseoir, un micro-espace de jeu, un simple élément qui sert de point repère dans l'espace, ou un peu tout à la fois ? Une chose est sûre, elle s'impose comme un élément fédérateur de cohabitation. En décidant de la fonction de l'objet, les usagers sont invités à participer à l'aménagement de l'espace public. La particularité de La place inversée est qu'elle redéfinit les liens entre le citoyen et la place urbaine, l'œuvre soumise au regard des citoyens afin de provoquer une réaction ouverte. S'ils ne décident pas de la présence ou non de l'œuvre, ils peuvent néanmoins réagir à cette dernière sans pour autant la subir et y être assujéti. Les citoyens sont libres de décider de son importance, c'est en acceptant sa présence et définissant son usage sans jamais le fixer que les citoyens rendent exceptionnel la relation qu'ils ont avec l'objet et l'espace.

Camille Rajotte nous prouve qu'il est possible d'interroger l'espace et plus précisément la place publique, à travers le regard de l'objet. Les forces et les faiblesses du design d'objet par rapport aux designs d'espaces sont sûrement la gestion des notions de temporalité et de circulation, qui sont traités très différemment. Le designer d'objet ou de produit envisage la temporalité de sa production vis-à-vis de son usage. L'objet prend vie au départ de son utilisation et meurt à sa fin.

Ce cycle fermé se répète jusqu'à l'obsolescence du produit. Seulement la permanence et la durabilité des espaces s'étendant sur un plus long terme, contraint le designer d'espace soit à envisager les possibles devenirs de ses productions, soit d'imaginer ses productions comme des objets « monuments », des objets intemporels. Cette vision selon moi entache la maniabilité des espaces.

Les espaces publics sont par conséquent envisagés par les citoyens comme des musées, des espaces où ils ne peuvent être que spectateurs, au risque d'être perçus comme des marginaux. Seulement la place de la République à Paris prend un tout autre tournant. Thierry Paquot<sup>1</sup>, philosophe de l'urbain, invitait « à ajouter son monde au monde pour faire le monde », voici donc la démarche entreprise sur la place de la République à Paris.

## TROISIÈME CHAPITRE L'USAGER, PARENT DES PROJETS PUBLICS.

### LE DESIGN : SOURCE DE PARTICIPATION ACTIVE

Dans une toute autre démarche, cette fois-ci plus « active » pour les citoyens, des acteurs comme Patrick Bouchain ou encore Matalie Crasset et bien d'autres, nous démontrent qu'un regard plus inclusif est possible, concernant la question de la participation et la collaboration des citoyens dans le dessin des espaces publics.

Patrick Bouchain est un architecte et scénographe français. Il est connu pour avoir réhabilité plusieurs sites industriels en lieux culturels comme l'Université foraine de Rennes. Il est aussi connu pour s'être spécialisé dans la construction de structures éphémères au service d'une architecture à « Haute Qualité Humaine ». L'architecte est profondément inscrite dans une pratique politique précise de son domaine, selon lui « l'architecture est politique et elle doit répondre aux soucis de l'intérêt général ».

Aujourd'hui ces œuvres se concentrent sur des constructions publiques, et des recherches sur les besoins publics associés à l'espace. Bouchain s'engage à travers son travail dans une démarche prospective qui anticipe les besoins publics, sans pour autant fonder sa pratique sur des pré-perceptions des lieux et de leurs usages. Bouchain nous explique les enjeux contemporains à notre société : « Aujourd'hui, ce qui m'intéresse, c'est de comprendre le besoin. Je crois à l'explication, à la vision collective des problèmes et à la décision individuelle. (...) C'est exactement comme un travail de metteur en scène » (entretien vidéo, Construire la ville avec ses habitants, Le Monde.fr).

Sa démarche est à mi-chemin entre l'analyse de terrain, qui porte sur les usages ainsi que les mouvements démographique et économique, et la recherche sociologique, qui vise à impliquer l'habitant dans la modification de l'espace. Cette approche de vue le conduit en 2013 à la commission de l'exposition Simon et Lucien Kroll : une architecture habitée. S'installant dans l'espace d'exposition Le Lieu Unique de Nantes, cette exposition propose une approche ouverte et accessible de l'architecture et de la conception de l'espace public urbain. Le lieu unique est un théâtre, un lieu d'exposition ou encore une salle de concert. C'est un espace polyvalent qui représente pour Bouchain une véritable prise de conscience dans sa carrière d'architecte. « Dans ma vie professionnelle, il y a un avant et un après ; le lieu unique, qui est un peu une sorte d'apothéose de tout ce que j'avais fait avant, et qui a changé ma vision de faire de l'architecture après » (entretien vidéo, Construire la ville avec ses habitants, Le Monde.fr).



Maquette du travail de Simone et Lucien Kroll, Le lieu unique, images issues de Formevive.org

Le lieu unique est un exemple sur le sujet de l'adaptabilité des espaces. Il démontre que l'occupation libre d'un lieu, renvoie vers une économie de l'espace. En s'appuyant sur les fonctions et usages qui sont associés aux formes existantes, on peut exploiter un espace au maximum de ses capacités, tout en proposant une démarche économique. Cette réflexion sur l'occupation libre de l'espace m'invite à m'interroger sur les moyens à mettre en place pour encourager cette démarche dans les au sein de la ville.

Cette exposition est caractéristique des problématiques récurrentes, abordées par l'architecte. Elle met en avant le travail de Lucien et Simon Kroll, qui sont deux architectes à la démarche engagée, et orientée vers les besoins et envies des habitants. L'exposition s'intéresse à l'utilisation de la maquette en tant qu'outil de réflexion et de recherche. La maquette n'est pas fixe, tout au contraire, elle reste ouverte, ouverte au changement induit par la réalité du terrain qu'elle représente, ouverte aux modifications apportées par les envies des habitants, et surtout ouverte à différentes qualités de lectures.

Contrairement à l'usage, les maquettes se présentent sous la forme de plans de travail, plutôt que d'objets d'expositions (possible de montrer en quoi cela s'oppose à d'autres types de maquettes). La relation entre visiteurs de l'exposition et travaux exposés est alors modifiée. Les visiteurs ne sont plus reliés au statut de spectateur, mais sont actifs dans la recherche autour du projet. Leurs interventions sont soumises aux regards des autres, au même titre que celui de l'architecte. La maquette se manifeste comme le support d'une discussion sur l'espace entre publics et professionnels. Elle invite les habitants à s'interroger sur des problématiques liées à l'architecture et l'urbanisme comme la polyvalence des espaces, l'organisation des lieux, ou encore les liens entre formes et fonctions à l'échelle de l'habitat. Là où le format des maquettes traditionnelles donne habituellement un aperçu d'un travail abouti, imperméable aux modifications suggérées par le public,



Le travail des Kroll et la mise en scène de Bouchain, permet d'envisager la place de la maquette à une autre étape du projet. La mise en scène de ces outils invite les visiteurs de l'exposition à s'imprégner du travail en cours. La scénographie, de l'espace laisse lire la polyvalence du lieu unique, qui fait écho à la malléabilité des objets exposés. Sur les murs apparaissent des photographies, des textes et des cartographies, qui une fois assemblés forment une enquête de terrain lisible par le plus grand nombre.

Cette exposition est bien la preuve que la question de l'intégration des publics, peut intervenir à un tout autre stade du projet. La partie réflexive de projet peut, dans certains cas, être une porte d'ouverture pour cet enjeu. En intégrant les usagers on ouvre la recherche et amplifie sa pertinence car les propositions ne sont plus proposées par un tiers répondant au besoin de l'utilisateur, mais bien par l'utilisateur lui-même, accompagné par un tiers qui lui apporte les connaissances professionnelles et techniques associées à la faisabilité de la proposition.

## TROISIÈME CHAPITRE L'USAGER, PARENT DES PROJETS PUBLICS.

### LE DESIGN AVEC ET POUR LES USAGERS

La conférence Faire Design précédemment évoquée, démontre une véritable envie de la part des pouvoirs publics d'inclure le designer, dans la réflexion portée sur l'avenir de la ville. Durant la conférence de grandes questions ont été posées : comment se dessine la ville de demain ? Comment l'innovation et les enjeux environnementaux et économique influent sur ce dessein ? Pour qui est elle envisagée ? Et celle qui me tient le plus à cœur : par qui sera-t-elle dessinée ? Le projet du grand Paris constitue une ouverture pour les designers français. Ils peuvent s'immiscer dans des initiatives urbaines. Les acteurs de cette conférence étaient principalement des designers, accompagné d'architectes et du maire adjoint de la mairie de Paris, Jean-Louis Missika, en charge de l'urbanisme du Grand Paris. Durant la conférence des designers comme Matalie Crasset, Geoffrey Dorne ou encore Anthony Le Bossé des 5.5designers ont invités le public à s'interroger sur la question : par qui la ville de demain sera-t-elle dessinée ?

Matalie Crasset qui se définit comme étant une designer de récits, nous explique que l'investissement du public dans la considération du mobilier urbain est essentiel dans le bon fonctionnement des projets publics. Elle nous annonce qu'avant de créer de la forme, elle crée des scénarios de vie, qui se basent sur une approche immersive du public visé. Son projet Common Stove, à l'occasion de la 20e Biennale de Farway, est une assise qui réinvestit le patrimoine local, afin de proposer des usages associés aux habitudes de vie des habitants du village. L'approche in situ du projet ainsi que la démarche de design, permet de penser le projet dans sa globalité. Ainsi l'anticipation des besoins du projet sont mieux gérés que ce soit sur le plan économique, juridique, ou social. Tout au long de l'élaboration du projet les habitants sont invités à consulter l'avancé. Selon Matalie Crasset les remarques et conseils ont enrichi la qualité de la production, car ils représentent des points d'ancrages sur lesquels s'appuyait la pertinence des propositions.

Seulement dans l'exemple énoncé, l'assise s'intègre au paysage public, grâce à la force du patrimoine et à la stabilité des usages et habitudes culturelles du lieu. Qu'en serait-il si le projet avait été mené dans un milieu plus actif. Un milieu en perpétuel mouvement, avec une force contestataire aussi forte que celle de Paris ?



Common stove, image issue de matalicrasset.com



Apporter sa brique à l'édifice, image issue de 5-5.paris/fr

Le membre des 5.5designer, Anthony Le Bossé, amorce une réponse à la question. Se définissant comme des designers du quotidien, les membres des 5.5 designers mettent à l'honneur une approche du design tentant "d'avoir un lien plus étroit avec les publics visés" et par conséquent en redéfinir la proximité entre usagers et designers. Pour Anthony Le Bossé se poser la question de "qui construira la ville demain" relève de l'ordre de la naïveté ou de l'utopie, selon lui c'est une fausse question qui nous détourne des vrai enjeux, car la ville doit et sera en accord avec ses habitants. Le designer nous propose alors de s'interroger sur quand et comment établir des contacts pour faire du projet public. Il détourne alors la problématique et la remet en accord avec les enjeux démographiques et sociaux contemporains concernant la place du designers dans le dessein de la ville (en particulier dans une ville comme Paris). La ville de demain ne peut être envisagée sans la collaboration des citoyens, si leurs présences sont irréductibles à la vie publique, pourquoi cela devrait-il être le cas lorsqu'il s'agit de la mise en place de projets publics dans les espaces communs proposés par la ville. Anthony Le Bossé nous interroge sur « quels sont les outils à développer pour favoriser ce dessein communs ? Il n'est plus question de savoir "avec qui la ville de demain sera-t-elle envisagée et dessinée", mais comment établir des liens tangibles avec les usagers ? Grâce à des initiatives comme Apporter sa brique à l'édifice les 5.5 designers nous montrent une première réflexion sur ces questions.

Apporter sa brique à l'édifice est un événement organisé à l'occasion de la biennale du design de Tours en 2014, en partenariat avec Eternal Network. À travers cette collection de trois briques "domestiques", les 5.5 designers invitent à construire collectivement un habitat basé sur les envies, exigences et habitudes de vie de chacun. Ces éléments d'auto-construction permettent d'inventer son propre intérieur et de se libérer des schémas existants. La première brique présente un motif imprimé tapisserie, elle est conseillée pour dresser des murs et des cloisons. Une seconde simili bois, elle sert pour la construction de meubles, étagères, etc. La troisième, effet capiton, permet d'édifier des éléments de confort. Présenté au cœur de la ville de Tours et conçu spécifiquement pour Rayons Frais, le projet « Apporter sa brique à l'édifice » prend une autre ampleur et un sens particulier. Les briques offrent le loisir de construire une architecture collective qui prend vie en temps réel tout en invitant les usagers à profiter d'un espace de convivialité fondé sur un effort commun. Les meubles et les murs ne font plus qu'un abolissant les frontières entre le bâtiment et son aménagement. Au delà de cela ce projet donne l'occasion de placer au même rang les propositions de chacun, dans un élan de cohésion sans précédent, les productions se confrontent, se complètent ou s'inspirent les une des autres pour donner vie à un discours formel inédit.

## TROISIÈME CHAPITRE L'USAGER, PARENT DES PROJETS PUBLICS.

### UNE POLITIQUE PUBLIQUE EN FAVEUR DE LA COLLABORATION

Cela me paraît évident, les liens établis avec les citoyens ne peuvent être négligés, cependant cela ne signifie pas qu'il est constamment nécessaire d'inclure tous les citoyens dans tous les projets publics. Leurs implications peuvent prendre leurs origines à travers différents points. Par exemple, en France le ministère de la ville a tenté de mettre en place une politique innovante pour favoriser la croissance urbaine. Les lois imaginées par le gouvernement, concernaient la participation citoyenne.

En 2014, Najat Vallaud-Belkacem, qui était à ce jour la ministre des femmes, de la ville, de la jeunesse, et des sports, nous annonce dans son discours d'ouverture aux journées d'échanges sur la rénovation urbaine, que la ville "doit être un lieu d'épanouissement". « Ce sont les usages, les besoins des habitants qui doivent guider le concepteur de la ville ».

Pour ce faire, une bourse nationale d'expérimentation a été lancée en 2014 faveur d'outils d'organisation (conseils citoyens, maisons de projet, etc.) qui servent les échanges de connaissances, et favorise la participation citoyenne, afin de d'encourager les expériences locales. Ce soutien financier avait pour ambition de créer de nouveaux cadre de référence, qui donne aux habitants une place réelle dans la construction des politiques publiques, notamment sur les opérations lourdes comme celles concernant le renouvellement urbain. Il s'agissait de mettre en place des « conseils citoyens » et des « maisons de projet » qui intègrent les habitants dans la politique de la ville. Ces conseils et maisons sont des lieux de discussion et d'échange, qui favorisent la prise de parole, qui garantissent la place des habitants dans toutes « les instances de pilotage des contrats de ville ». Ils créent des espaces de propositions et d'initiative à partir des besoins des habitants, ils assurent le renouvellement démocratique et entretiennent des liens, trop souvent fragiles et distendus entre les habitants et les institutions.

Cette nouvelle politique de la ville, et des espaces publics qu'elle propose, encourage la mobilisation des habitants dans la vie de leur quartier. Elle tente d'améliorer le vivre ensemble et le lien social entre les différentes catégories de la population. À travers cette démarche, le gouvernement tente renforcer la capacité d'agir des habitants et de fortifier leur disposition à intervenir dans le débat public. Ce procédé forme des habitants « ressources » (qui sont en capacité de devenir des référents dans les futurs conseils citoyens). Les conseils citoyens coordonnent les démarches participatives et les maisons de projet créent du lien entre les différentes structures. Ensemble ils appuient la prise en compte des usages des habitants et leur implication sur des enjeux urbains. Ils définissent les orientations urbaines, en permettant de développer des pratiques innovantes concernant la prise en compte et l'accompagnement des usages.



Najat Vallaud-belkacem, image issue de nord.gouv.fr



Image issue de cget.gouv.fr

La création des conseils citoyens et des maisons de projet s'adressait dans un premier temps, aux structures locales et nationales qui développent des initiatives participatives qui impliquent les habitants « des quartiers prioritaires de la politique de la ville ». Des associations, des collectifs d'habitants soutenus par une personne morale, ou encore des centres sociaux (fédérations d'éducation populaire, organismes HLM, agences d'urbanisme, établissements publics et collectivités locales). Ce genre d'outils d'organisation favorisent la transmission du savoir, et la matérialisation de leur résultat (les objets concrets qui participent au renouvellement des espaces publics). La participation active des citoyens est une forme de pédagogie, qui sert l'engagement des architectes pour enseigner, communiquer, et informer le public participant. Elle conduit vers une démocratisation de l'espace public, et participe à la volonté de favoriser le vivre ensemble. Comme nous le rappelle la ministre de la ville durant son discours « Nelson Mandela le disait très bien : "ce qui se fait sans moi se fait contre moi" ». Les politiques publiques construites avec les citoyens constituent une voie pour recréer une dynamique de confiance entre les habitants, les acteurs des territoires (architectes, urbanistes, etc.) et les institutions.

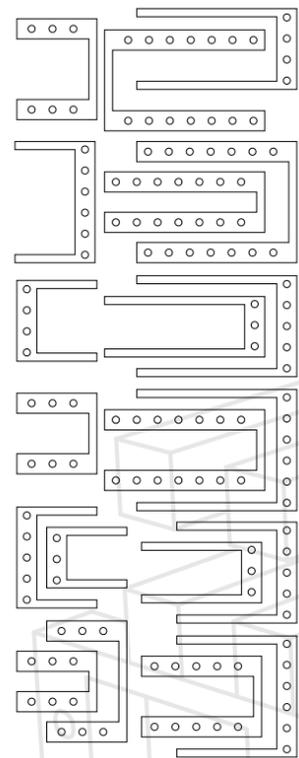
On le sait, dans les domaines de l'urbanisme et de l'architecture, les processus participatifs ne font pas l'objet d'une théorisation, une « grammaire participative » permet d'observer les pratiques associées à la création et le renouvellement des espaces publics. Il n'existe pas de doctrine car chaque cas est particulier, le chef de projet (l'architecte, l'urbaniste, etc.) « construit la participation » en même temps que le processus.

Lorsque l'architecte invite « l'autre » à participer, ce dernier est alors créatif et expressif, il devient un citoyen actif. Le citoyen apporte son savoir de spécialiste de l'habiter, il apporte une compétence d'usage qui complète le savoir scientifique (rationnel et déterministe) de l'architecte. Les savoirs circulent, ils sont échangés et partagés. Dans cette démarche, le savoir réflexif du citoyen est valorisé. Quand l'une des deux connaissances est trop peu valorisée, le dialogue n'a pas lieu, ce qui met en péril la participation. Les deux partis sont dépendants l'un de l'autre. Leur équilibre devient un facteur de succès. Quand le citoyen est inclus dans le projet, la subjectivité, la spontanéité, la mémoire collective et l'intuition servent le processus.

**CONCLUSION  
LE CITOYEN ET LA VILLE.**

## CONCLUSION LE CITOYEN ET LA VILLE.

### VERS LE PROJET



Le lien social désigne l'ensemble des relations qui unissent des individus faisant partie d'un même groupe social. Par extension il permet d'établir des règles sociales entre individus ou groupes sociaux différents. Selon le centre de ressource textuelle et linguistique le lien social est ce qui réunit et rattache plusieurs choses relatives à la vie des hommes entre eux au sein d'une société. S'intéresser aux liens sociaux permet de faire une étude des processus d'interaction, à la fois des interactions entre les individus, mais aussi des interactions entre l'individu et les groupes, et entre les groupes eux-mêmes, et cela à travers n'importe quel domaine. Selon l'analyse que fait le sociologue Serge Paugam, la notion de lien social est aujourd'hui inséparable de la conscience que les sociétés ont d'elles-mêmes. Son usage courant peut être considéré comme l'expression d'une interrogation sur ce qui peut faire encore société dans un monde où la progression de l'individualisme apparaît comme inéluctable. Les liens établis entre les différents individus au sein d'une même société sont primordiaux. Ils définissent la qualité de celle-ci et s'impose à nous dans différents domaines. A l'échelle de la ville cette importance est interrogée à travers des services qui font intervenir une multitude d'acteurs dans un même espace. Le design social représente un élan concret qui est soit à l'origine de ces services, soit permet d'augmenter la pertinence de ces derniers. Il apporte des méthodologies souvent incomprises par les acteurs, mais qui véhiculent pourtant des approches novatrices dans bien des domaines.

Les services participent aussi à la création de nouveaux liens sociaux qui, comme nous l'avons compris précédemment, sont des indicateurs sur la qualité de nos sociétés. En ville ces liens sont souvent trop court créant ainsi dans les espaces publics, des lieux de confrontation et de tension dont la prise de recul nous offre que trop souvent, aucune analyse sur les rapports entre individus, et brouille notre capacité à faire société. Le lien avec l'espace passe dans un premier temps par sa pratique; Observer, explorer, se balader, agir et interagir avec les espaces et les personnes qu'ils accueillent est sûrement le moyen le plus pertinent de "vivre la ville" car il conduit à une façon d'habiter plus versatile et en accord avec les dynamiques des villes contemporaines.



Expérimentations maquettes



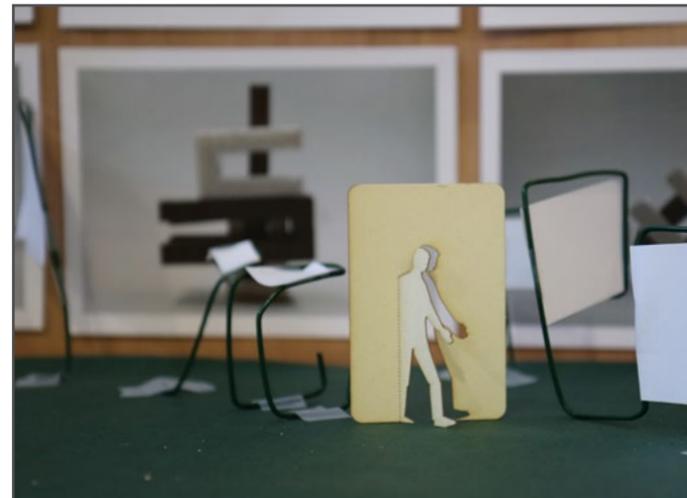
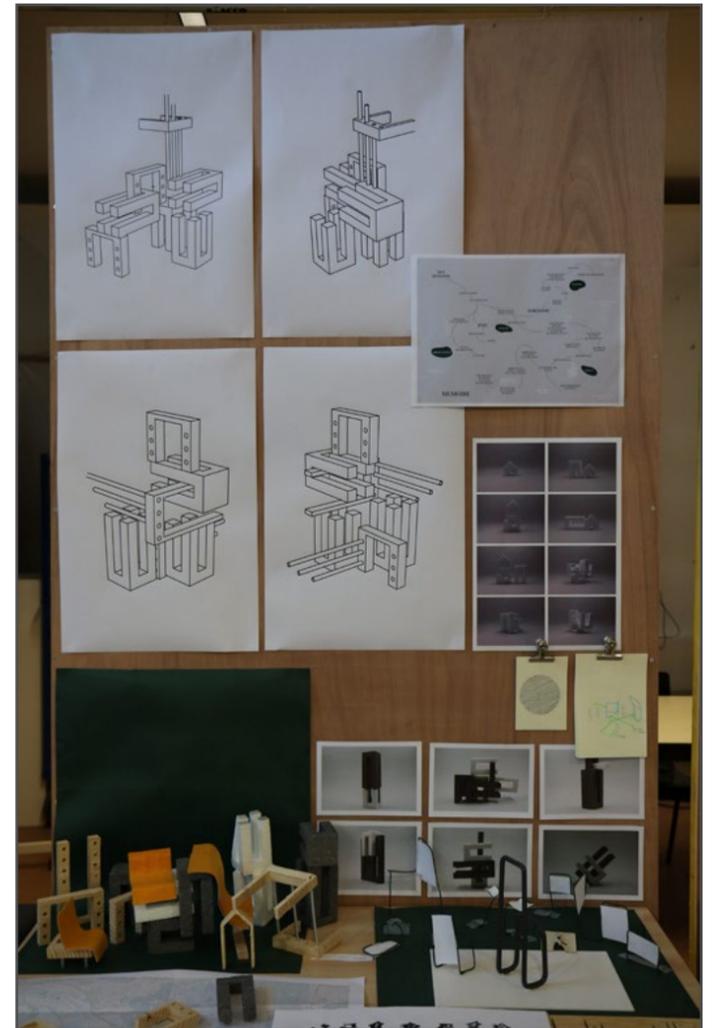
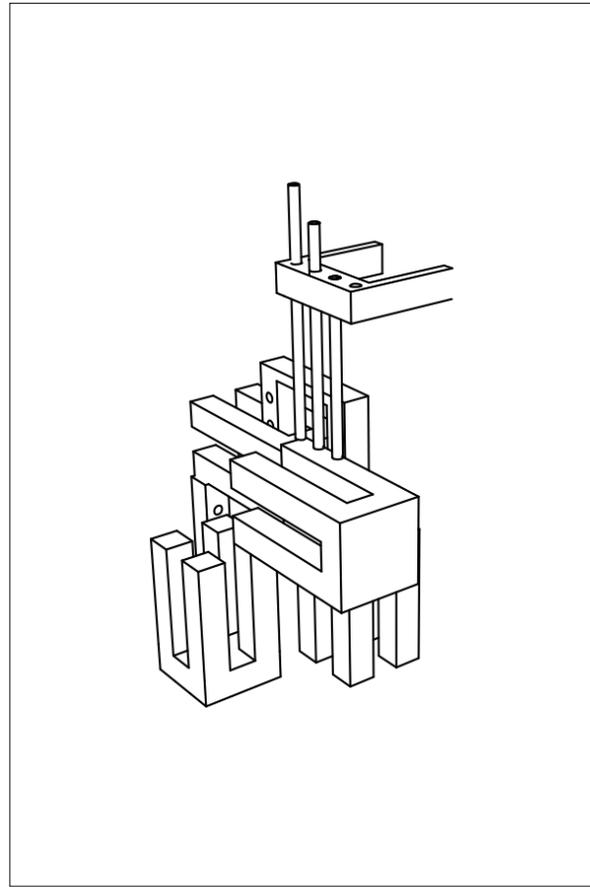
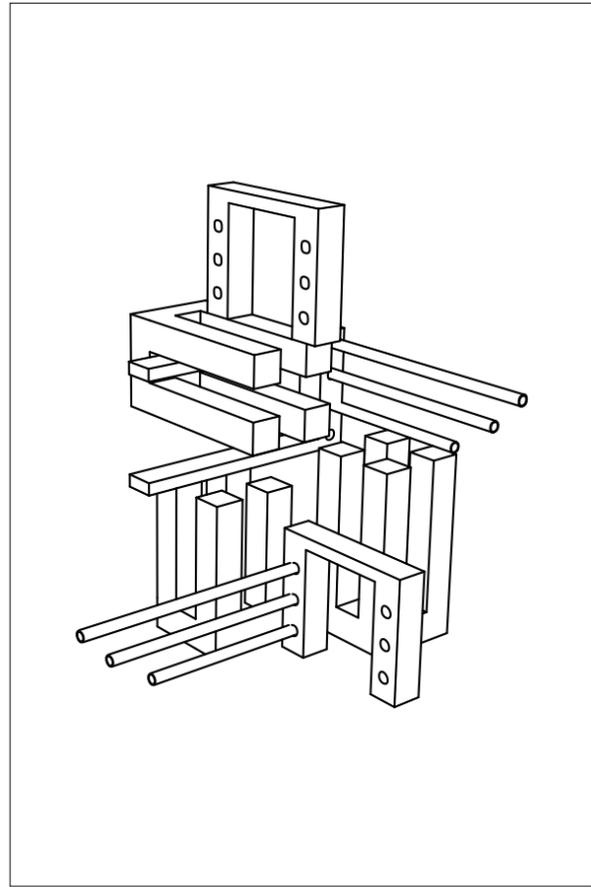
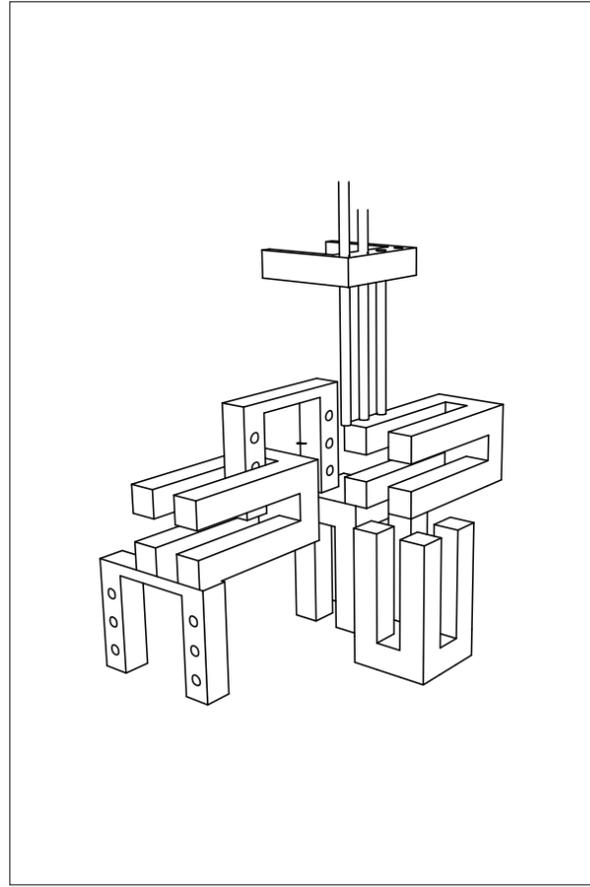
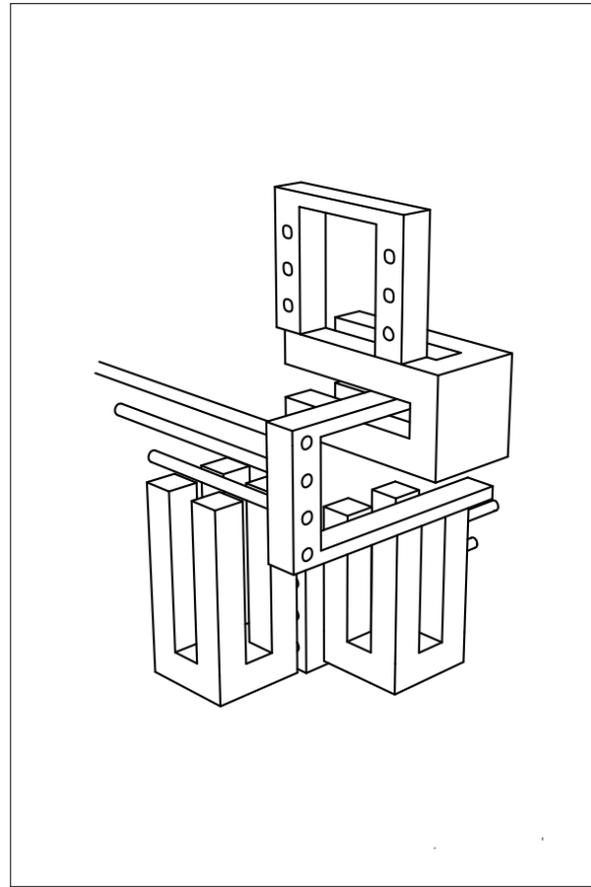
Si je m'interroge encore sur les outils de politiques urbaines, c'est à dire les outils qui valorisent la collaboration à travers la thématique de la ville et de son développement, je sais aujourd'hui que le rapport à l'échelle doit être interrogé afin de permettre aux publics d'avoir une projection plus authentique et réaliste possible vis à vis des contextes et des possibilités de développement.

La tangibilité offerte par le design d'objet appuie la projection et la prospection des usagers dans l'espace à travers le produit. Par exemple l'utilisation de la maquette, donne les prérequis nécessaires à la conception et l'aménagement de l'espace. La maquette est un objet qui permet de s'intéresser et de manipuler l'espace de manière plus efficace en abordant les démarches de l'expérimentation, du test et de l'erreur. À travers le design la maquette est envisagée comme un outil formel propre d'une identité plastique forte, véhiculant un discours esthétique intrinsèque aux principes d'assemblage engagés. La maquette est un procédé de recherche qui associe expérimentation, réalisation et projection. Dans mon interprétation de cet outil, différents matériaux sont associés pour faire écho à différents usages tant fonctionnels que sémantiques. Par exemple le bois est une matière séculaire, un élément de base qui sert de structure et est le support de la forme, il est souvent utilisé dans l'ameublement d'intérieur et n'est pas étranger à l'ameublement d'extérieur, dans le contexte de la maquette, il établit le squelette de l'objet. Le tissu quand à lui renvoie au confort, il est donc investi comme un élément en contact long ou modéré avec l'utilisateur comme un fauteuil, ou un transat et permet de mettre en place des mobiliers destinés à l'attente longue.

Au-delà de la maquette, des objets qui permettent une interaction entre différents types de citoyens et les espaces publics permettent de ponctuer la vie dans la ville, et d'augmenter les liens. À travers le parcours urbain, ou encore des bornes de dessins, des points de contacts sont proposés afin d'amplifier l'interaction entre ville et citoyens.

Cette grande thématique regroupe les notions d'espaces publics, de collaboration et de participation, de lien entre individus et espaces, pour questionner celui des liens sociaux. L'interaction à la fois entre les individus, mais aussi entre les habitants et les acteurs de la ville est à interroger. À travers le design de produit elle est interrogée par les outils précédemment mentionnés, mais aussi la façon dont ils sont mis en place. Elles sont mises en avant dans des espaces ouverts comme des squares, des parcs (etc), ou bien au sein de structures plus encadrées comme les conseils citoyens (mis en place par le gouvernement depuis 2014) ou encore la maison des citoyens dans le quartier du Neudorf de Strasbourg, car ils proposent des cadres plus ou moins larges invitant les usagers citoyens à s'intéresser au développement urbain.

En définitive le design de produit touche des thématiques plus larges que celles de l'esthétique ou du style. En croisant d'autres, cette discipline du design participe au dessin de la ville, en s'intégrant dans un service large qui permet d'initier un contact entre système et individus.



Expérimentations maquettes, photographies prises par Alexis Gunkel.





