

**Les études de cas sont l'ensemble des projets en rapport avec ma question de recherche qui m'ont inspiré et qui ont nourri ma réflexion au niveau de la technique, de l'esthétique ou de la démarche.
Les sources de ces études sont à retrouver dans la bibliographie.**



ART

LE FLEUVE QUI VOULAIT ÉCRIRE

CAMILLE DE TOLEDO

Il s'agit d'un récit de Camille de Toledo, qui a donné lieu à des discours, débats (sur le rôle des éléments naturels et nos droits sur eux) et performances artistiques (danse, théâtre) autour du commun que représentent le fleuve et la nature de manière générale. Dans ce livre, les intérêts de ces éléments sont définis, comme on définirait ceux d'une personne. On parle de leur portée politique, de leurs droits, de leur symbolique, de ce qu'ils permettent ou non à l'homme et de son lien avec ce dernier.

Ce récit est une mise en lumière de nos communs de manière poétique.

L'approche sensible et le regard politique porté sur l'écologie me semblent intéressants. On interroge notre lien au vivant à travers une représentation artistique sensible, ce qui me semble être une approche alternative douce et abordable par un plus jeune public par exemple. La question des communs peut être complexe à cerner. Cependant, il s'agit d'un thème pertinent à aborder avec tout type de public et il est important selon moi de varier les modes de dialogue autour de ce sujet.

Les auditions
du parlement
de Loire

Mise en récit Camille de Toledo



ART

LANCER DE COULEUR

VÉRONIQUE LE MOUËL POUR L'ASSOCIATION ŒUVRE PARTICIPATIVE

En 2014, afin de pallier la monotonie des façades des immeubles d'une résidence du 15^e arrondissement de Paris, l'association "Œuvre Participative" a organisé, avec l'aide des habitants et le soutien des bailleurs, un lâcher de bannières de couleurs. Celles-ci sont venues se fixer à la façade, attachées à des balcons aux deux extrémités. Grâce à la participation des locataires et leur aide pour attacher les grands tissus, le quartier a pu être égayé pendant quelques jours. D'autres habitants et passants se sont mobilisés et ont pu assister à la scène depuis leur fenêtre ou depuis les pieds d'immeubles.

Il est intéressant de voir l'implication des habitants lorsqu'il s'agit d'intervenir directement sur la façade de leur bâtiment et de leur donner un rôle dans l'installation des dispositifs.

Le caractère éphémère de ceux-ci permet souvent une mobilisation plus importante des habitants qui se prêtent au jeu plus facilement que s'il s'agissait d'un élément voué à perdurer. On constate qu'il est en effet plus simple de faire l'unanimité avec un projet qui ne "dénaturera" pas le bâtiment sur le long terme.

IL Y A CINQ CENTS ANS

ART

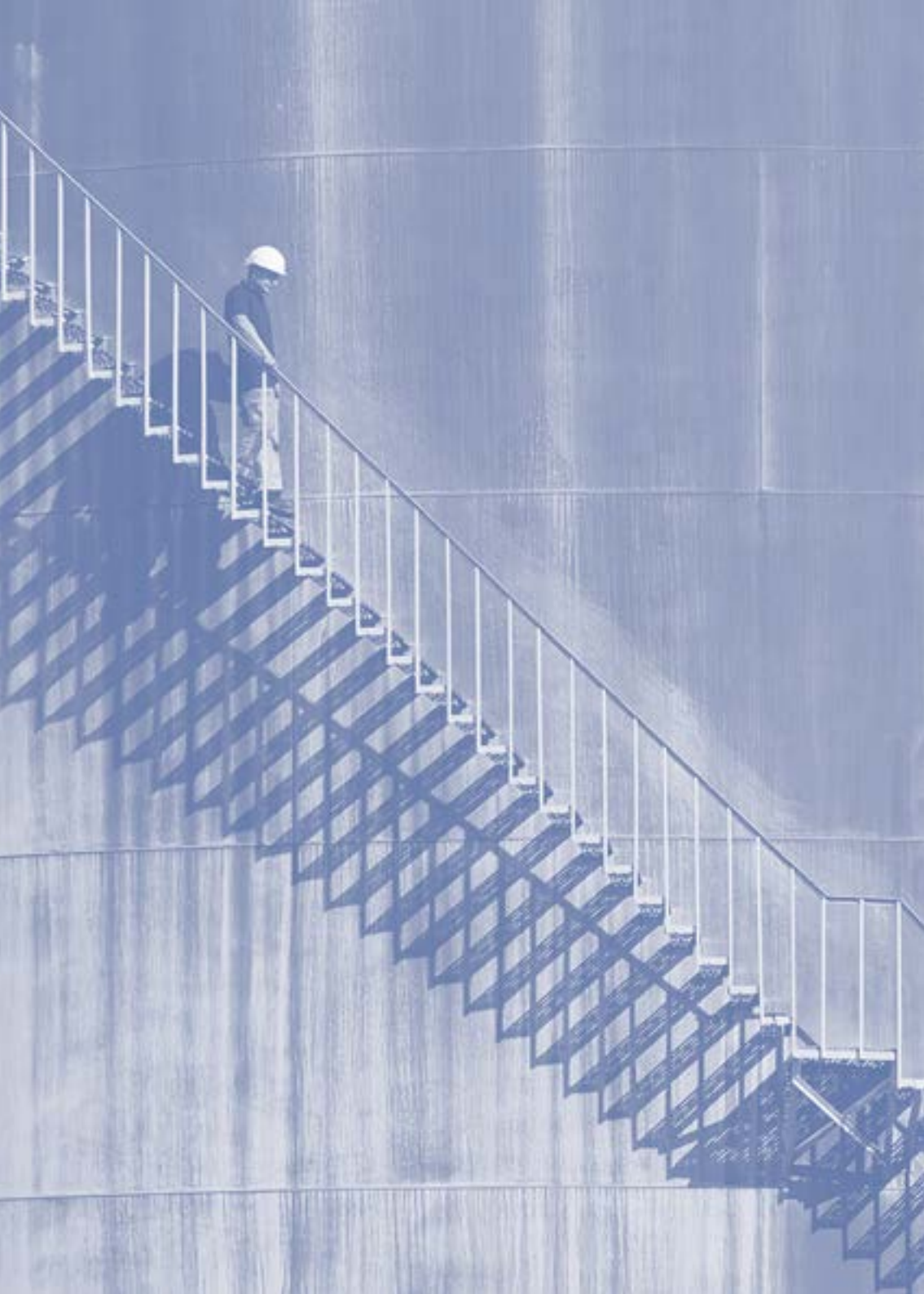
PIERRE ROY-CAMILLE

À la demande de Rubis Mécénat et dans le cadre de son soutien à la création contemporaine, le peintre Pierre Roy-Camille s'est vu offrir la possibilité d'investir le mur d'un gigantesque silo de la SARA (Société Anonyme de la Raffinerie des Antilles) en Martinique. Le choix de l'emplacement n'est pas anodin. En effet, ces silos constituent un point de repère, un élément fort du paysage martiniquais depuis plusieurs décennies. Il s'agit donc de valoriser un élément du patrimoine symbolique et important aux yeux des insulaires. Plus qu'une simple œuvre, ce travail vise à unir et rassembler les habitants autour d'un symbole fort. L'artiste à l'origine de cette création est lui aussi martiniquais, ce qui appuie davantage cet ancrage dans la communauté.

Cette démarche qui consiste à rassembler les gens autour d'un emblème qui leur est propre, et de lui donner de la valeur en intervenant par-dessus génère beaucoup de liens. Pas sur le plan de la création puisqu'il ne s'agit pas d'une œuvre participative, mais sur le plan de l'imaginaire, de la parole... Cette intervention fait parler d'elle, est source de discussion, de débat. C'est cet aspect "philosophique" qui me semble être vraiment pertinent à soulever, au-delà de la question de l'esthétique. Pierre Roy-Camille a choisi d'utiliser un signe distinctif des îles : le palmier. Plus précisément la feuille du palmier qui, répétée plusieurs fois, va faire le tour du silo, créant un décor paradisiaque aux couleurs rouge orangé, rappelant le soleil couchant. La superposition de plusieurs techniques (bombe de peinture, pochoir...) ainsi que le jeu d'optique (fond uni vu de loin, variations vues de près) sont aussi des procédés techniques assez intéressants qui dynamisent l'œuvre et attirent les curieux. Cette œuvre ne m'intéresse pas forcément d'un point de vue esthétique, mais plutôt d'un point de vue



symbolique. Ici on cherche à générer du lien entre les habitants, à les rapprocher et à développer une cohésion par la valorisation d'une appartenance à une communauté, ce qui me semble cohérent par rapport à ma question de recherche dans laquelle je cherche à développer le relationnel au sein d'un quartier.



Christophe Bogula est technicien de maintenance à Strasbourg. Passionné par son métier et par l'architecture industrielle qu'il rencontre chaque jour, il commence dans les années 1990 à photographier ses collègues en plein travail. Ses clichés laissent transparaître la réalité d'un métier qui n'a pas beaucoup évolué depuis les dernières décennies, mais qui malgré tout reste une profession essentielle et souvent peu éclairée et peu connue du public. Dans son travail, Christophe Bogula tend à rendre compte de l'usure du temps sur les bâtiments, mais aussi leur forme et leurs tailles impressionnantes, leur couleur rappelant celle de l'industrie de tous les âges. Il embellit des scènes qui, lorsqu'on les observe rapidement, ne semblent rien avoir d'attirant.

Le fait de photographier et sublimer des éléments de son quotidien permet de mettre en lumière son travail et de le faire découvrir sous un autre jour.

Son travail m'inspire dans la démarche qui est de photographier des individus dans leur quotidien (professionnel surtout), mais il m'inspire aussi par l'esthétique, les couleurs (métal, rouille...) et la chaleur qu'elles renvoient et l'authenticité des scènes qu'il retranscrit. Les jeux d'ombres qui apparaissent sur certaines photos ajoutent une dimension grandiose à l'architecture. Dans un projet de design visant à créer du lien au sein d'un quartier, on peut imaginer que cette approche permettrait de mettre en lumière les habitants, les acteurs économiques et sociaux du quotidien afin de créer un lien de proximité. Ou bien de mettre l'accent sur des éléments du paysage devant lesquels les habitants passent sans forcément y prêter attention.

LE MOUVEMENT DES VILLES

ART

ANNE LAURE BOYER

Cette artiste s'intéresse à la valorisation des territoires et à leurs évolutions. En plus de ses recherches sur le sujet, elle participe à des résidences et des ateliers avec des élèves et étudiants dans plusieurs régions de France. Les activités qu'elle propose mettent en lumière les transformations sociales et démographiques du XXI^e siècle. Le projet "Le mouvement des villes" a été initié dans 4 classes de primaires et portait plus précisément sur la rénovation urbaine. Les élèves de ces classes ont pu, grâce aux différents ateliers et différentes techniques (dessin, maquette, collages...), s'interroger et retranscrire à leur manière les flux, les paysages et le décor des villes d'aujourd'hui. Ce travail a été accompagné de visites et balades urbaines ainsi que du témoignage de l'artiste sur ses connaissances et expériences.

Une exposition du travail de ces élèves a ensuite eu lieu. Interroger des enfants quant à leur perception de l'espace urbain constitue un travail très riche. Dans ce projet, il n'était pas question de reproduire une copie de la réalité, mais au contraire de laisser l'imagination prendre le pas sur cette réalité et proposer une vision plus onirique, toutefois basée sur le réel. Cette interprétation naïve et source d'une grande créativité offre la possibilité de voir au-delà de l'existant et de poser un regard à la fois critique et bienveillant sur l'espace qui nous entoure.

Donner à voir la vision de jeunes enfants à travers un travail artistique et plastique (et donc une œuvre) m'apparaît comme une approche intéressante et sensible.



BIG BEN ET HABITAT ET HUMANISME

À Lyon, peu de temps avant le premier confinement, l'artiste Big Ben a initié des ateliers "peinture" et des fresques collaboratives au sein du "Village Mobile" avec ses résidents, des personnes réfugiées en situation précaire. L'objectif de cette intervention était de rendre leur quotidien plus agréable et d'aider à leur intégration. De plus, le projet en collaboration avec Habitat et Humanisme, qui œuvre pour l'accès au logement de personnes en situation financière délicate, a permis l'hébergement de 70 personnes.

Une dizaine de fresques colorées ont été réalisées, sur le thème du voyage en particulier. Les ateliers se sont passés en plusieurs temps et sur 2 mois. Big Ben a créé des pièces de son côté et a invité les habitants à réaliser d'autres fresques sur les murs intérieurs de l'enceinte.

L'aspect inclusif de ce projet est très intéressant, il permet, en plus d'offrir une activité ludique et un peu de contact et chaleur humaine aux réfugiés, de leur céder l'espace urbain afin qu'ils puissent se l'approprier et en faire pleinement partie.

Le quartier est ainsi personnalisé et à l'image des gens qui y habitent. Une façon de faire lien et de mettre en lumière un sujet d'actualité important.

LE WAGON SOUK

DESIGN

C'est dans le quartier de Koenigshoffen au parc Gruber que s'est installé le Wagon Souk, une initiative solidaire lancée par le couple d'artistes engagés Hélène et Zaï Mo qui sont rapidement devenus un soutien pour les plus précaires. L'association propose un magasin gratuit, la vente de plantes vertes à prix libre, une friperie solidaire et surtout la cantine d'Adama alias Mama Souk. Ce tiers lieu ouvert à tous et toutes la semaine propose aussi des apéros-mix, avec la participation d'un DJ. Il s'agit d'un endroit à l'ambiance festive où les visiteurs (souvent des habitués) se retrouvent pour échanger. Le réemploi est favorisé, tout comme la récupération et la revalorisation des matériaux. En constante évolution, le Wagon Souk accompagne des projets et initiatives en tout genre et aide à l'insertion de personnes en situation précaire en proposant des repas à prix libre (voir gratuit pour ceux qui n'en ont pas les moyens), et en laissant chacun s'approprier le lieu.

Des soirées sont organisées comme par exemple le "Café polyglotte" organisé le jeudi soir, où le but est d'apprendre la langue des uns et des autres de manière improvisée. Le lieu accueille des personnes (dont beaucoup de migrants en attente d'être régularisés) de toutes origines. Ici c'est la mixité qui est vectrice de lien social. L'ambiance et l'aspect visuel du lieu attirent les curieux qui s'arrêtent pour découvrir ce qui s'y passe.

Le fait que chacun soit libre de proposer une activité ou un projet commun contribue au bon vivre ensemble. Le climat d'échange et de bienveillance se fait ressentir, ce qui aide à prendre part au lieu et à se l'approprier. Il ne s'agit pas d'un projet de design à proprement parler, mais il s'inscrit dans une dynamique d'innovation riche d'un point de vue social, ce qui m'a semblé être toutefois pertinent à mettre en lumière.

Récemment le wagon Souk a dû faire face à des problèmes de cohabitation (voir l'article <https://www.rue89strasbourg.com/wagon-souk-menace-fermeture-217502>) et des difficultés à poursuivre ses activités au sein du quartier, notamment à cause de l'espace investi, qui ne serait pas aux normes et ne permettrait pas l'accueil sécurisé du public. Les tensions aug-



mentent avec le propriétaire du lieu et le voisinage qui chercheraient probablement à faire cesser les activités de l'association "à cause des nuisances sonores". Sûrement un prétexte pour déloger les personnes précaires du quartier qui, selon les différents articles postés sur le Net, n'auraient encore trouvé aucun endroit où se déplacer.

SUSANA MOLINER DELGADO, DAVID
PÉREZ GARCÍA, BLANCA CALLÉN MOREU,
YAGO TORROJA, FUNGAIRIÑO

Il s'agit d'un programme de rencontre qui vise à réunir et mettre en lien des fablabs européens et africains dans le but de créer un échange interculturel de savoirs et de solutions. Ces solutions sont la mise en place de dispositifs, sous forme d'ateliers, et la création d'objets servant les biens communs et rendant service à la communauté. Ces objets créés collectivement sont disponibles en open source et donc accessibles à tous. Le projet vise à relier les expériences de création afin de poser des questions communes capables de rendre visibles des points de rencontre ou des différences de pratiques et de processus de réenchantement pour la vie commune au sein de la ville.

L'intérêt est de construire un réseau qui favorise l'apprentissage et l'échange de connaissances, de savoir-faire, de culture, pour des villes plus ouvertes et multiculturelles.

Ce projet m'intéresse pour sa capacité à créer un réseau, une communauté soudée autour d'un seul et même but. La notion de partage à grande échelle (intercontinental) est ambitieuse et nécessite de l'organisation. Comprendre comment les individus s'auto-organisent afin de développer les interactions et faciliter les apprentissages est assez fascinant. Le fait de partager des techniques propres à un territoire (pays, région...) à grande échelle multiplie les savoirs et permet d'engager de nouvelles méthodes inattendues. Parfois même de déboucher sur des solutions innovantes. Cet exemple illustre bien les fonctionnements de partage des connaissances en réseau, principe qui m'inspire particulièrement dans le cadre de ma question de recherche et potentiellement de mon projet.

DÉPART IMMINENT POUR L'HÔTEL DE LA GARE

DESIGN

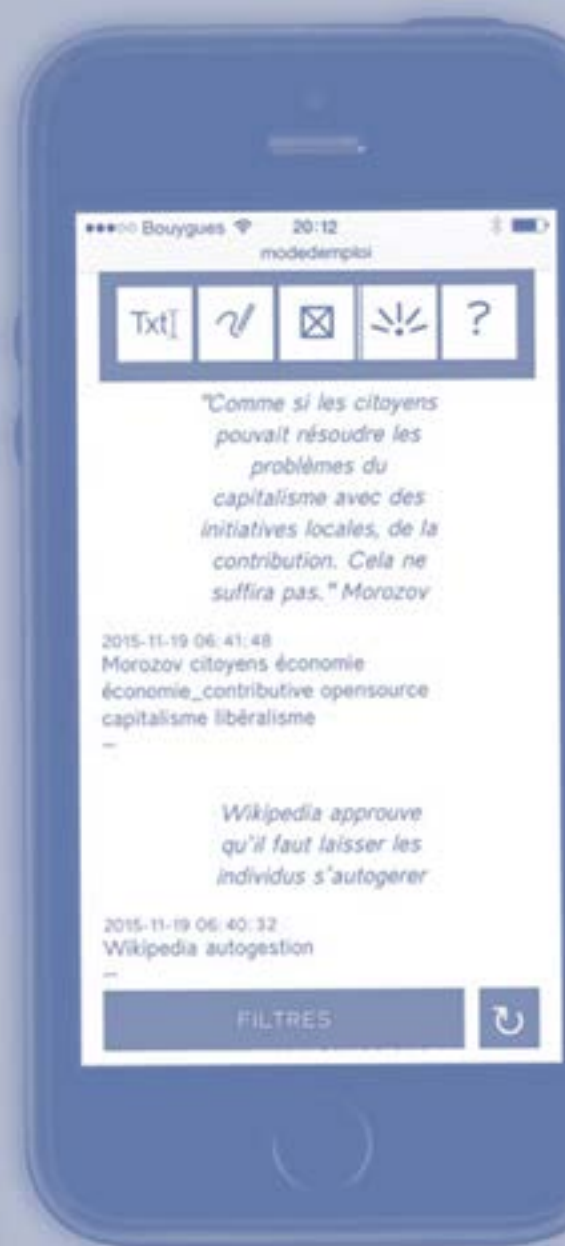
Dans le cadre du projet "1001 gares" qui propose la requalification de ces espaces, un collectif d'habitants s'est constitué à Hennebont, ville de Bretagne sud, pour repenser les usages de sa gare et de l'hôtel délaissé qui lui fait face. Accompagné par des architectes hennebontais, le collectif a pour mission de transformer cet espace vacant en lieu de rencontre, d'entraide et de solidarité et, de manière plus globale, de dynamiser le quartier de la gare.

Au programme, on prévoit d'investir l'étage de la gare (qui a l'allure d'une petite maison) et d'en faire des bureaux partagés et une salle de réunion. Le rez-de-chaussée continuera d'être dédié à l'accueil de la gare. En face, dans l'hôtel, la partie supérieure accueillera des logements de transition et la partie inférieure accueillera un atelier de réparation (vélo et matériel de toute sorte) d'une part, et un café restaurant solidaire d'une autre, incluant les travailleurs handicapés en partenariat avec l'Esat comme tremplin vers le milieu ordinaire et valorisant les produits locaux.

Il est intéressant de voir à quel point ce projet s'ancre dans sa ville et son quartier de par l'intégration de travailleurs handicapés issus d'une structure proche. Ce lien précieux permet à la fois l'inclusion sociale et professionnelle de ces personnes, mais aussi leur mise en valeur. La partie requalification d'un espace délaissé est aussi très importante. Il s'agit de faire revivre un lieu et son histoire et de rassembler les habitants autour d'un espace convivial et solidaire.

Créer du lien dans un quartier c'est aussi prendre en compte les institutions/organisations (centre d'insertion, école, EHPAD...) qui y sont et les inclure dans le projet.





STRUCTURE BÂTONS

«Comment-aire libre» est une plateforme en ligne qui permet les échanges à échelle locale. Imaginée par le studio de design Structure Bâtons, le dispositif numérique permet d'envoyer du texte, des images ou des dessins dans une discussion commune, animée par des personnes aux alentours. Ce projet est né d'une envie (voir même d'un besoin) de renouer les liens avec notre voisinage, les personnes que nous croisons tous les jours ou presque, sans s'en rendre compte, sans prendre la peine d'échanger. Pour autant, les échanges sont anonymes, ce qui offre la possibilité à n'importe qui de s'exprimer librement sans distinction de sexe, d'âge ou d'origine.

L'intérêt est de susciter les réactions et d'engager le dialogue en partant d'une base simple, la proximité. Il me semble intéressant de partir de ce point commun. Les habitudes, les lieux fréquentés, les bonnes adresses du coin... tant de choses à partager en restant à proximité de chez soi, avec des personnes, à seulement quelques mètres ou kilomètres.

À l'heure où les réseaux sociaux et internet en général nous permettent de dialoguer avec des personnes à l'autre bout du monde, il semble nécessaire de ne pas oublier les rapports plus proches qui eux, ont tendance à se perdre. Pour pallier ce problème, sans pour autant frapper à toutes les portes de son voisinage, l'outil numérique est une solution. La barrière du virtuel permet d'oser aller vers les autres plus facilement et aide même les plus discrets à faire des rencontres sans problème. De plus, le fait que les outils et plateformes en ligne attirent un grand nombre et une grande diversité de personnes ce qui favorise l'extension du réseau et sa mixité.

CO-CONCEPTION D'UN TIERS-LIEU À LAGUIOLE

DESIGN

LA BOBINE

Le collectif "La Bobine", missionnée par la ville de Laguiole, a été chargée de co-concevoir un tiers lieu avec et pour les habitants de la ville, dans un vieux bâtiment des années 60, laissé plus ou moins à l'abandon. La requalification de cet espace (entre janvier et septembre 2019) a été l'occasion de faire émerger un nouveau lieu de convergence d'activités, tournées vers la cohésion et la solidarité. Dans ce programme, il a été prévu de mettre en place un espace de coworking, des salles de réunions dédiées principalement aux associations du village et une école ! Les habitants ont pu prendre part à la préfiguration du lieu et à la création plus générale du projet en participant aux différents ateliers de concertation qui ont eu lieu, en émettant leurs souhaits et leurs visions et en étant formés. En effet, une équipe a été formée sur la gestion de projet, les méthodologies d'enquête et de co-conception ainsi que sur une approche du prototypage rapide. Les enfants de l'école ont eux aussi pu prendre part au projet en imaginant et en élaborant une maquette de leur lieu idéal.

Dans ce projet, les habitants sont complètement acteurs et décisionnaires des futurs aménagements. Le fait qu'il s'agisse d'un tiers lieu favorise déjà la rencontre, et motiver les habitants à participer à sa conception permettra à ces derniers de s'emparer davantage de cet espace qui aura été créé à partir de leurs besoins. Je n'ai malheureusement trouvé aucun bilan sur ce projet sur internet. Peut-être le projet s'est-il arrêté à cause de la crise sanitaire. Son principe et sa démarche restent cependant intéressants à analyser.



C'est la monnaie locale et complémentaire du Bas-Rhin, dont le graphisme a été imaginé par un collectif formé spécialement à cette occasion. Ces billets ont pour intérêt de favoriser le commerce local et l'économie circulaire. Grâce à ce concept, les habitants de la région sont poussés à consommer et à acheter local, faisant ainsi vivre les producteurs alentour et permettant la valorisation de leur travail.

En plus de leur valeur monétaire, une valeur culturelle vient s'ajouter, car sur ces billets sont visibles citations trilingues, rapport au mouvement, gouvernance du projet ou encore fonte de la monnaie. Mettre le graphisme au service des commerces locaux est un projet d'une belle envergure et fort en termes de sens. Leur aspect désirable rend cette initiative attrayante, séduisante et donne envie aux habitants de l'adopter.

Selon moi, la monnaie locale (à l'échelle d'une région, d'une ville ou plus particulièrement d'un quartier si l'on rapproche cet exemple de ma question de recherche) permet de créer un rapport de proximité entre les commerçants locaux, qui pourrait permettre de déboucher sur des échanges et partenariats. Il s'agit d'un moyen de diffuser la richesse économique et sociale que constitue la consommation locale en circuit court.

À Strasbourg par exemple, la Maison Citoyenne du quartier Neudorf fait la promotion du Stuck auprès de ses adhérents afin de les impliquer dans la vie locale et de les sensibiliser à l'économie circulaire, sociale et solidaire.

RUBIS MÉCÉNAT

Le nom de ce laboratoire d'innovation et de création pour le design social signifie "Allons innover" en malgache. Il s'agit d'une initiative locale créée en 2018 à Antananarivo à Madagascar. Elle se concentre sur la conception d'objets de design en lien avec les besoins et problématiques sociétales des habitants en grande précarité.

Portée par Rubis Mécénat (fonds de dotation du groupe Rubis, qui promeut depuis 2011 la création artistique) et Vitogaz Madagascar (entreprise ayant pour vocation de promouvoir le gaz butane comme source d'énergie propre), l'association se concentre sur des projets inclusifs, permettant ainsi aux jeunes adultes de se former au développement d'initiatives commerciales et collaboratives avec des artisans locaux.

L'année de son lancement, Ndao Hanavao a invité les designers de The Polyfloss Factory à développer le concept de leur machine dont le but est de transformer le plastique en une sorte de "laine flexible qui peut être réutilisée de différentes manières sous la forme d'isolant thermique, d'emballage, d'objets de design, et peut également servir aux créations textiles et artisanales, au moulage, et à la conception d'objets à valeur d'usage". Ce projet est directement en lien avec la problématique de la pollution à laquelle doit faire face le pays; grâce à cette machine, quelques kilos de déchets pourront être transformés et réexploités. Ce qui m'intéresse tout particulièrement dans ce projet, c'est, dans un premier temps, la notion de recyclage. Il s'agit de trouver une solution à un problème fort et ancré, en employant des méthodes innovantes et sensibles. Les objets qui sont produits relèvent de la pièce unique, fabriquée avec soin, dans le respect de l'environnement. Le second point qui fait de ce projet de design un projet qui m'intéresse, c'est l'inclusion de jeunes de quartiers défavorisés et le lien créé avec la communauté locale (population et artisans). La réinsertion par le travail permet aux jeunes d'Antananarivo d'acquérir des



compétences, un savoir-faire technique qu'ils pourront mettre à profit de la communauté et qui leur permettra d'être valorisés.

DIANNE MAFFET

Le projet de fin d'études de Fleur Moreau se base sur une constatation assez simple. Dans les FabLab, on produit souvent par fascination des machines à commandes numériques, sans se soucier de la qualité des matières premières et de l'impact de la fabrication sur l'environnement. Par le biais d'un kit d'outil à la sensibilisation à la conception et à la fabrication éco responsable, la designer propose d'initier aux principes d'éco-design.

"Ces outils permettent de comprendre les distinctions entre les différents gestes (réemployer, recycler, réparer...) et leurs impacts sur la planète, de comprendre qu'un objet a un cycle de vie, de découvrir les différentes éco-stratégies possibles afin de créer en minimisant les impacts sur la planète et enfin de se lancer dans la conception et la fabrication éco-design, en fablab à l'aide du prototypage rapide" explique Fleur Moreau dans l'article pour la plateforme social-design.com.

Le format du projet (sous forme de kit) m'inspire beaucoup. Le fait d'inviter à la manipulation est un bon moyen de sensibiliser et de donner envie de s'intéresser à un sujet précis.

Le fait de questionner l'impact écologique des fablab me paraît aussi très pertinent. En effet, ce sont des tiers-lieux qui émergent de plus en plus et dont l'impact social et innovant très positif fait de l'ombre sur des questions écologiques qui sont toutefois importantes à aborder.



TYPOGRAPHIE POUR LA MAISON CITOYENNE, NEUDORF, STRASBOURG

DESIGN

FLEUR MOREAU

Dans le cadre de son projet de diplôme, Dianne Maffet a élaboré, avec les bénévoles de la Maison Citoyenne, une typographie originale, propre au lieu. La Maison Citoyenne est un tiers-lieu autogéré dans le quartier du Neudorf qui a pour vocation d'offrir un cadre aux habitants pour impulser des initiatives écologiques et citoyennes ainsi qu'organiser des événements. C'est un lieu polyvalent proche des habitants.

La graphiste a donc imaginé un atelier avec les membres de l'association afin de récupérer des échantillons de leurs propres écritures manuscrites. Elle a ensuite hybridé les caractères en mélangeant les styles de chacun, afin de créer une police d'écriture unique en son genre, représentant bien les acteurs du lieu. Cette typographie personnalisée entre en adéquation avec l'esprit du lieu qui se veut communautaire et collaboratif. Ce projet me permet de prendre connaissance des initiatives déjà lancées à la Maison Citoyenne, avec qui j'ai l'intention d'engager un partenariat. C'est un bénévole qui m'a parlé, assez fièrement de ce projet, lors de ma visite du lieu. J'ai alors compris l'intérêt qu'avait ce projet à leurs yeux. Il s'agit d'ancrer davantage leur identité au sein du quartier et de revendiquer le "fait main" comme méthode de travail et comme valeurs à partager. Cette typographie reflète aussi le lien entre les membres de l'association.

maison citoyenne
r endroit com
out si nous m
re swinger c
jos, deux kaz
et une harpe!



DESIGN ATELIER FAIRE SAVOIR

LUCE AKNIN

Le projet Atelier Faire Savoir tend à sensibiliser aux savoir-faire manuels et industriels régionaux par le biais de la fabrication d'un objet à usage collectif. C'est aussi un dispositif d'orientation qui permet aux jeunes de découvrir un métier par la pratique. À Saint-Dizier en Haute-Marne, le projet a permis à des jeunes de l'école de la deuxième chance et de la mission locale de découvrir le métier de la fonderie grâce à un partenariat engagé avec le pôle formation et d'apprentissage industriel et la fonderie GHM. Après avoir animé un atelier avec les jeunes du quartier et défini l'objet à fabriquer (un barbecue), la designer s'est rapprochée de fondeurs professionnels pour concevoir un objet qui soit à la fois pédagogique et représentatif du métier. Les adolescents et jeunes adultes de l'école de la deuxième chance ont ensuite pu procéder à la fabrication de l'objet en question, accompagnés par des professionnels et des étudiants en Bac Pro fonderie.

La démarche opérée par Luce Aknin est intéressante, car elle choisit le parti pris de penser l'objet avec les jeunes, afin de les impliquer dès le début du projet et de partir d'un moyen d'améliorer le quartier en termes d'usage. Une manière de les motiver à s'intéresser au métier puisque cela leur permettra de fabriquer eux-mêmes un objet dont ils auront l'utilité.

De plus, il s'agit d'un savoir-faire local. La valorisation des compétences d'une ville ou d'une région est un enjeu de design qui m'intéresse tout particulièrement puisqu'il contribue directement à l'économie circulaire et à la création de lien, de réseau au sein d'un territoire.

PERMACULTURE

TECHNIQUE

La permaculture est une technique de culture qui se base sur la création d'écosystèmes et le respect de la biodiversité. Le but est de s'inspirer de la nature et de son fonctionnement pour recréer et repenser son environnement de manière systémique.

Il s'agit d'une technique traditionnelle qui permet de reproduire la biodiversité et d'obtenir la stabilité écologique d'un milieu. C'est un mode de culture qui se veut viable et durable, en plus d'être respectueux et neutre pour l'environnement. Car la permaculture c'est aussi privilégier le travail manuel aux méthodes mécanisées, ce qui permet de réduire la production de CO2 et de gaz à effet de serre ainsi que d'éviter certains problèmes liés à la mécanisation comme l'imperméabilisation de sols.

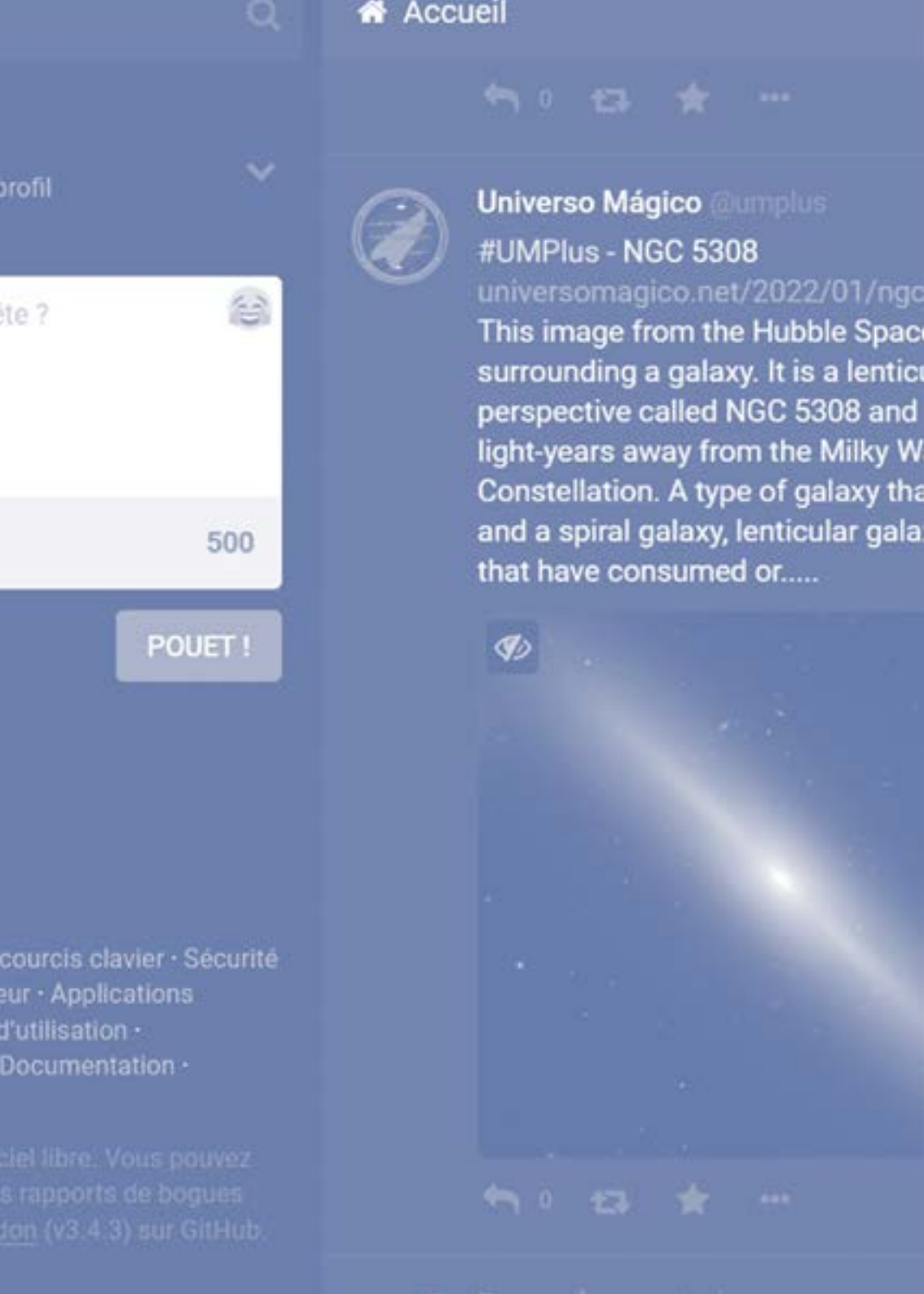
Aujourd'hui, la permaculture s'installe aussi en ville, dans des fermes urbaines, les jardins partagés ou dans certains tiers-lieux disposant d'un espace de terre fertile. Ce type d'initiative permet à la fois de revalorisation des écosystèmes dégradés, mais aussi de sensibiliser les citoyens à un mode de production et de consommation durable et écologiquement viable. Il s'agit à la fois de renouer les liens avec la nature, mais aussi avec les hommes, en prônant des valeurs éthiques comme la bienveillance, l'entraide et la solidarité, mais aussi le partage des savoirs et connaissances comme vecteur de lien social.

À Langouët par exemple, dans le cadre d'un projet de redynamisation de la commune, des jardins partagés et des formations autour de la permaculture ont vu le jour, rendant la ville quasi autonome en nourriture. "L'objectif est d'inciter à la solidarité, notamment dans le domaine alimentaire, pour une consommation économe, locale et saisonnière. L'objectif ultime est d'optimiser les relations entre les personnes de la commune par l'échange d'expériences potagères et culinaires entre les anciens et les nouveaux. La tradition, la nourriture, les savoir-faire, en potager comme en cuisine, sont des socles fondamentaux pour créer des relations solides intergénérationnelles."

-Daniel Cueff, Maire de Langouët.



Aujourd'hui, certains tiers lieux possèdent un espace dédié à l'agriculture urbaine ce qui permet d'attirer un public plus large : les personnes aimant jardiner, mais n'ayant pas de terrain pour, celles qui désirent partager leur expérience et leur amour du potager, ou encore des plus jeunes qui peuvent, par le biais de ce jardin et d'un éventuel partenariat avec une école, un centre social ou périscolaire, être sensibilisés à la pratique de la permaculture et de l'agriculture raisonnée de manière générale.



Le réseau social est un bon moyen de créer du lien. Cela a été prouvé encore plus pendant la crise du covid et les confinements. Les réseaux offrent la possibilité de rester en contact et même de faire de nouvelles rencontres. Mieux encore, et au-delà de l'aspect fictif, les réseaux sociaux sont souvent un tremplin à la rencontre physique. Cette finalité permet d'ancrer le réseau social dans le réel. Lorsqu'il s'agit d'un outil d'accompagnement à la rencontre ou d'un outil de mise en commun, il peut s'avérer être d'une grande aide. Dans la démarche de projet créatif, le réseau social ou les autres plateformes en ligne favorisent aussi la communication. Celle-ci sera vue par un grand nombre de personnes qui pourront partager l'événement en question et le promouvoir ce qui constitue une grande aide au développement d'un projet. Le réseau social peut aussi être utile en cas d'enquête par exemple. Dans le cadre d'un projet encore une fois, il permet de démarcher rapidement des internautes qui en quelques minutes pourront faire avancer ce projet. L'accessibilité aux réseaux, leur pluralité et leur diversité (de contenu, mais aussi d'individus) permettent la communication ainsi que la mise en relation simple et efficace d'information et de personnes.

Mobilizon par exemple est un logiciel libre et alternatif aux réseaux sociaux connus et dirigés par les GAFAM. Il offre la possibilité aux internautes de créer plusieurs comptes et donc d'avoir plusieurs identités, de programmer des événements et de créer des "groupes", des communautés. Ainsi, sur un seul et même réseau indépendant et éthique, il est possible d'échanger des informations, de générer des discussions et d'organiser des événements.

Autre point positif de ce type de plateforme, c'est sa mise en lien possible et direct avec d'autres instances sur Mobilizon, mais aussi sur d'autres réseaux comme Mastodon.

LE POCHOIR

TECHNIQUE

Le pochoir (le tag ou le graffiti de manière plus générale) est une façon de signer. Signer l'espace public, se l'approprier grâce à la couleur ou à l'écriture. Il s'agit d'une manière d'interpeller, de faire passer un message, une idée de manière peu formelle. Depuis quelques années, le «graff» perd peu à peu sa connotation de vandalisme. Du moins, il ne se limite plus qu'à cette étiquette stigmatisante et est davantage apprécié par le grand public lorsqu'il s'agit de fresques, porteuses de messages ou simplement esthétique. Sa portée symbolique et politique est, à mon sens, assez intéressante à questionner. Lorsqu'ils sont engagés, les messages délivrés sont parfois déroutants et permettent la remise en question des passants qui y prêtent attention. Il s'agit d'un moyen d'interpeller et de questionner sur certains sujets. Le point de vue sociologique, psychologique et politique est très fort. D'un point de vue technique, le pochoir offre de multiples possibilités. Tout d'abord, il permet de produire en série, ce qui facilite sa propagation et rend très efficace son exécution. Ensuite, son caractère (souvent) éphémère rend le projet "unique", lui apporte une certaine valeur et fait parler de lui. Le "graff" dégage aussi un certain mystère, car généralement, son auteur est anonyme.

Pour ce qui est des fresques collaboratives, le sujet m'apparaît très intéressant dans sa symbolique et dans son exécution. Généralement effectuées avec un public jeune, il est une manière de fédérer, de prôner des valeurs de partage et de solidarité. C'est une aussi une façon de s'approprier les murs de la ville, de revendiquer certains droits de manière positive, pacifique et créative. À l'initiative de Couleurs d'Avenir (entreprise intervenant à différentes échelles sur la recherche en qualité de vie sur l'amélioration et la dynamisation des territoires), un mur d'un quartier à Persan, commune du nord de Paris, a été repeint par ses habitants. Le projet a été mené et suivi du début à la fin par les citoyens qui ont participé au dessin comme à la peinture. Ce projet en "chantier ouvert" a donné la possibilité à tout un chacun, petits et grands, de mettre la main à la pâte. Un symbole de cohésion fort, qui rapproche les habitants d'un quartier et embellit leur route.



TECHNIQUE LE JEU (SERIOUS GAME)

Le jeu (de société principalement) est un excellent moyen de faire participer des individus (usagers, acteurs...) et de les faire dialoguer, échanger autour d'un sujet précis ou non. La force de cette technique est son aspect ludique et didactique. Il s'agit d'une entrée simple à un problème ou un sujet qui peut s'avérer plus complexe. Souvent sous forme de carte ou de plateau, le jeu aide aussi à visualiser certains concepts flous ou permet tout simplement de donner des exemples concrets à des situations nouvelles. Il aide et accompagne celui qui s'en empare à trouver les réponses seul, ce qui permet de s'engager encore davantage dans le projet et d'y prendre part complètement. Attention toutefois à l'infantilisation. Certains participants peuvent parfois avoir l'impression de ne pas être pris au sérieux, ou de ne pas être face à un dispositif adapté ou assidu. Il est important de bien réfléchir à son déroulement, au ton employé, mais aussi à son graphisme, aux couleurs et formes utilisées.

Suzon Beaussant est créatrice de Serious Games. Elle a élaboré par exemple le jeu "Relation sheep" qui permet aux individus qui y jouent de mieux se connaître et d'améliorer les relations, grâce à des cartes, ou encore le jeu "Il était une fois une...solution" qui aide à développer des solutions et prendre des décisions en groupe. Une manière ludique de débattre et de faire le tour des points de vue.

LA PHOTOGRAPHIE

TECHNIQUE

La photographie est une technique qui permet bon nombre de choses. En premier lieu, elle sert à fixer un de moment de vie, à garder trace d'un instant fort, à rendre compte d'une situation dans une période précise. Dans le cadre d'un projet, la photographie permet d'appuyer le témoignage d'une expérience, de rendre visible ou d'accompagner des propos. Elle permet à la personne en face de la caméra de se mettre en scène ou de rester naturelle. La photographie permet de montrer une facette précise d'un élément, de mettre en avant quelque chose de précis en se jouant parfois de la réalité.

La photographie est aussi un prétexte à la rencontre, à la découverte de l'autre. À l'introspection aussi. Elle donne l'occasion de poser un regard différent sur telle ou telle chose, ou au contraire de voir pleinement en elle.

Elle est un prétexte à la rencontre, car, dans le cas de la photographie de portrait par exemple, elle nécessite le consentement de la personne photographiée. Il y a une phase de dialogue en amont. La photographie est avantageuse de ce point de vue là. Elle offre la possibilité d'aborder les gens et de nouer avec eux un lien intime le temps de quelques secondes. De créer un échange autour de l'humain ou du projet en question. Autour de la raison de cette photo ou de ce qui l'a provoquée. Ainsi on génère une proximité intéressante qui peut être valorisée, développée par la suite.

En 2017, la réalisatrice Agnès Varda et le photographe JR ont sillonné les routes de France et traversé de nombreux villages à la découverte des habitants ruraux. Dans leur film intitulé "Visage Village", ils racontent les rencontres qu'ils ont pu faire et exposent le travail qu'ils ont réalisé : discussions, photographies et tirages en grand format, exposées sur différents supports. Ces réalisations ont créé des liens intimes entre les réalisateurs et les personnes rencontrées, mais aussi entre les villageois qui se sont vu, l'espace d'un instant, devenir la cible d'un travail artistique sensible et touchant.





TECHNIQUE

LE PHOTO-COLLAGE / MONTAGE

Ces techniques consistent à assembler plusieurs éléments graphiques ou plastiques en 2D, similaires ou non, afin de créer un visuel nouveau. Ainsi il est possible de représenter une pluralité d'éléments divers (paysages, objets...) souvent fictifs et parfois loufoques. Cette technique laisse une grande place à l'imagination. Pas besoin d'un savoir-faire particulier, elle est accessible à tous et permet en quelques minutes de rendre compte de ses idées.

La partie en amont sur photo collage est la recherche de matière à découper. Celle-ci peut être créée directement (fonds colorés, motifs dessinés...) ou bien être issue de magazines, affiches, journaux... La dimension "récup" me semble assez pertinente. Elle oblige à faire preuve de créativité et d'imagination pour interpréter les formes et couleurs de différentes manières. La technique relève aussi du hasard et de l'interprétation. Tourner les formes de plusieurs manières avant de voir apparaître quelque chose, discerner des éléments différents les uns des autres... C'est ce qui rend le photo collage/montage intéressant.

De plus, seuls une paire de ciseaux et un bâton de colle permettent de se mettre au travail. Le peu de matériel nécessaire fait de cette technique quelque chose d'encore plus spontané et authentique sur le moment de la création.

Le travail d'Anne Laure Boyer avec les élèves de primaire cité plus haut ("Le mouvement des villes") témoigne de l'intérêt de cette technique. Les enfants ont pu facilement retranscrire leur imaginaire grâce à un montage simple, en utilisant des photographies ou autres éléments graphiques trouvés dans des magazines.

LA CARTOGRAPHIE TECHNIQUE

La cartographie permet de rendre compte des différents aspects d'un territoire (organisation, démographie, flux...).

Elle peut être purement scientifique et délivrer des informations techniques, mais aussi sensibles, avec un aspect parfois plus onirique, qui demande souvent de faire appel aux sens ou à l'imagination.

L'aspect sensible m'intéresse davantage. Questionner le ressenti, les usages et les besoins grâce à une carte permet de mieux les visualiser et de les catégoriser. Il s'agit de poser des mots, des formes, des couleurs sur des concepts parfois un peu flous.

La carte peut être un support visuel uniquement, dont les différents éléments seraient à observer et à interpréter. Mais elle peut également inviter à la manipulation (poser un élément sur une carte, le déplacer pour montrer un parcours...) ce qui rend la représentation dynamique et la participation plus active.

Cette technique s'adapte à tous les publics (à condition d'adapter l'univers graphique) ce qui s'avère utile lorsqu'il s'agit de fédérer plusieurs tranches d'âge dans un seul et même atelier. Les techniques utilisées en cartographie peuvent être multiples (dessin, collage, tracés, feutre...). Il s'agit d'une technique très modulable ce qui offre la possibilité de l'adapter en fonction du contexte, du public et de l'envie.

Céline Vanderkelen, graphiste et Élora VIX, ancienne étudiante en DSAA InSitu Lab ont, elles, réalisé une cartographie sensible à partir des souvenirs des habitants du quartier des Aigues-Douce de Port-de-Bouc. Grâce aux témoignages qu'elles ont enregistrés et qu'elles ont retranscrits graphiquement, elles ont créé une carte à l'image du territoire.

Ce projet permet de ne plus limiter le territoire à une simple démographie (distance, altitude...), mais de prendre en compte les histoires des habitants qui l'habitent.



C'est un procédé de rencontre intéressant lorsqu'il s'agit d'interroger des personnes sur leurs pratiques, leur vécu, leurs habitudes, etc. La préparation des questions en amont permet de sélectionner l'angle d'approche d'un sujet. Il existe de nombreux types d'interviews. Parmi eux, le micro-trottoir, intéressant puisqu'il prend généralement l'interlocuteur au dépourvu. La spontanéité qui se dégage des réponses est souvent matière intéressante à analyser. Ce sont souvent les premières idées que l'on a en tête qui sont dites, ce qui rend le discours naturel et authentique. Cela permet d'ailleurs de distinguer assez rapidement la personnalité de la personne interrogée.

D'un format généralement assez court et peu formel, il est courant que les passants se prêtent au jeu, même ceux d'un naturel plutôt discret, ce qui facilite la mixité des rencontres et des réponses obtenues.

Dans le cadre de la concertation et de la participation citoyenne à l'élaboration d'hypothèses, le micro-trottoir peut être efficace. C'est ce qu'a fait État d'Esprit Stratis, une agence de concertation et de facilitation à l'action publique en interrogeant notamment des Parisiens commerçants, passants, touristes à propos du quartier de la gare du Nord à Paris. Ce sont des personnes de tout âge et métiers qui prennent la parole pour exprimer leur ressenti, les points positifs et négatifs, d'un point de vue de leurs usages personnels, mais aussi collectifs.