

Design et participation urbaine : prospection d'indicateurs sociaux

Contributeur du *façonnage de nos existences* par les transformations industrielles, à l'heure des technologies numériques¹, le design connaît à son tour, avec le virage du XXI^e siècle, de profondes mutations. Délaissant les registres exclusifs d'une production d'artefacts purement fonctionnaliste et esthétique, les pratiques protéiformes du design sont, sur le point, nous semble-t-il, de confirmer une dimension sociale qui leur avait jusque-là échappé.

Il semblerait que nous soyons entrés dans une ère de la participation, notre projet propose de contextualiser ce mouvement en milieu urbain afin de pointer les compétences spécifiques des modalités de conception du design sur ce terrain.

Les politiques publiques plurielles et protéiformes en s'inscrivant dans des perspectives de développement social sont devenues un formidable champ d'expérimentation du design.

Concevoir des projets de politiques sociales urbaines fait-il du design un design social ? Si c'est le cas, alors notre hypothèse sera la suivante : le design social possède des spécificités « sociales » que nous devons éclairer.

Il s'agira dans un premier temps de démontrer l'effectivité du design dans son soutien à l'essor de systèmes contributifs urbain en tant qu'instrument de réflexion, et de souligner le son rôle dans la période transitoire du XXI^e siècle.

Les ancrages du design dans les politiques publiques appellent l'étude du tournant participatif, de sa rhétorique, de sa circulation et de sa critique.

Enfin nous aurons recours aux fondamentaux des méthodologies anthropocentrées du design afin d'ouvrir des pistes de compréhension, et dépasser les écueils des limites des considérations sociales de la participation et du design.

« Le design est (...) synonyme de destin. Poser des questions, c'est tenter de prendre en main le destin, avec les autres, de la façonner en commun avec eux.² »

I Modernité en contexte : design et urbanités en mutation

En décembre 2012 la ville de Bordeaux a accueilli la troisième édition des *Escales du Design* intitulée « Design(er) demain³ », dans le cadre de la promotion des filières industrielles régionales. Portée par l'agence Aquitaine de Développement et d'Innovation⁴, cette manifestation aux multiples facettes (rencontres et échanges autour de conférences, ateliers, tables rondes, animations et remise de prix), revendiquait le projet de favoriser la

¹ Stiegler Bernard (dir.), Institut de Recherche et d'Innovation (contr.), *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante. Entretiens du nouveau monde industriel 2007*, Paris, Fayard-Mille et une nuit, Coll. Essai, 2008.

² Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, Belfort, Circé, 2002, p93.

³ 13, 14 et 15 décembre, Hangar 14 (H14).

⁴ Aujourd'hui ADI Nouvelle-Aquitaine, au service de toutes les entreprises et des territoires de la région, [en ligne] <http://www.adi-na.fr/>, consulté le 25-01-17.

<http://www.adi-na.fr/wp-content/uploads/2016/05/Plaque-AgenceALPC-web.pdf>

rencontre du grand public avec des professionnels du design, des partenaires locaux et politiques⁵. En orientant les débats et les événements selon les cinq thématiques suivantes : le territoire, l'entreprise, la ville, la pédagogie et le cluster, les organisateurs ont concrétisé la volonté des politiques « d'accroître la médiatisation du design au-delà des acteurs locaux, car cette médiatisation assure la renommée du territoire et son rayonnement⁶ ».

Lors de la seconde journée la table ronde « Vers un design élargi : Le territoire comme objet du design » questionnait, notamment, les perspectives du design des territoires, c'est-à-dire le potentiel et l'efficacité des modalités inventives pour un territoire tenu pour objet du design. Le design élargi se doit d'être appréhendé dans cette approche « comme un territoire émergent, lieu d'une expérimentation ouverte, synthèse active où l'empreinte politique impulse la réinvention d'un agir collectif⁷ ».

Bien que l'essentiel des débats fut consacré au futur numérique urbain, aux impacts du numérique sur nos modes d'habiter et de vivre la ville, nous avons relevé plusieurs notions stimulantes et fécondes pour introduire notre essai.

La modernité des villes à l'heure du numérique nourrit de nombreux débats concernant l'ère des mutations sociales et technologiques qu'elle annonce. Au cœur des enjeux urbains contemporains, le paradigme du changement donne le sentiment que les modèles traditionnels sont devenus inopérants et que la ville et le territoire sont désormais de formidables terrains d'expérimentation. Nicolas Nova⁸ commente, sur le sujet, la richesse des articles spécialisés dans les nouvelles technologies relatant « la présence massive de toutes sortes de propositions liées à l'espace physique et à l'urbain⁹ ». Les préceptes de la *ville laboratoire*, du *design des territoires* dessinent pour les chercheurs un horizon de conception du développement durable, où la vision comptable référentielle fait place à la valeur du « capital humain¹⁰ ».

Franck Cormerais l'assure, la mise en valeur du territoire repose sur une coproduction des actifs. Le paradigme de la participation fédère les différentes études et prérogatives du design, chacun s'accorde sur le sens de la « création collective », de la co-construction de la ville, de l'« urbanisme participatif »¹¹.

Caroline de Francqueville l'affirme : « le travail avec les populations » reste un des défis les plus importants dans l'urbanisme actuel¹².

⁵ Conseil Régional d'Aquitaine, Conseil Général de la Gironde, la Mairie de Bordeaux et LA CUB.

⁶ Plaquette [en ligne] www.bordeaux-metropole.fr/content/download/14932/file.../P0F3K.pdf.

⁷ Cormerais Franck, Introduction, Revue thématique des médias, Bordeaux, ADI, 2012.

⁸ Chercheur, commissaire d'exposition, et enseignant à la Haute École d'art et de design à Genève où il aborde l'ethnographie, l'histoire des cultures numériques et la recherche en design

⁹ Nova Nicolas, « La ville, nouveau territoire du numérique ? », [en ligne]

http://www.planete-plus-intelligente.lemonde.fr/villes/la-ville-nouveau-territoire-du-numerique_a-13-855.html, consulté le 20-12-16.

¹⁰ Cormerais Franck, Hyperville et transvalorisation du territoire extrait de l'article « Hyperville et développement territorial : vers une logique des capacitations » référence à compléter

¹¹ Cormerais Franck, *op. cit.* et De Francqueville Caroline, « Urbanisme 2.0 », *Revue Urbanisme – Dossier « Aires numériques »*, n°376, janvier/février 2011.

¹² De Francqueville Caroline, *op. cit.*

A l'issue de ces journées, nous n'avions plus de doute concernant la réalité d'une sédimentation du design en terrain urbain, en revanche, les modalités de l'articulation des processus de conception du design et de ceux de la ville, en dehors des projets d'interactions numériques et de services digitalisés, demeuraient flous.

L'assurance avec laquelle les spécialistes ont resserré les débats vers les aspects d'une transition socio-économique citoyenne et participative a mobilisé notre curiosité. Il nous a semblé stimulant de s'interroger au potentiel des interactions des concepts clés, (changement, participation, social) mis en lumière dans les échanges, avec le design.

Il convient au préalable de définir le design et les occurrences par lesquelles nous entendrons étudier la nature et les modalités d'intervention urbaines.

a) Le design comme instrument de réflexion :

Puisant ses origines dans l'essor industriel de la fin du XIX^e siècle, le design¹³ n'est pas une pratique monolithique réductible à une définition de la conception qui ne serait qu'inhérente aux stratégies mercantiles et marketées de l'industrie.

Témoin de cette extension, Stéphane Vial, philosophe du numérique et enseignant-chercheur en design et innovation sociale, dessine les contours d'un design devenu une culture particulière de notre contemporanéité.

« Le design s'est invité dans de nombreux domaines extérieurs à la seule création industrielle en s'imposant comme une méthodologie créative singulière, une culture du penser inédite, susceptible d'accélérer l'innovation sociale sous toutes ses formes, par exemple dans la santé, l'humanitaire, l'environnement, les politiques publiques, l'éco-conception, l'espace urbain, les technologies numériques ou encore le management.¹⁴ »

Pour comprendre les enjeux et les perspectives que cette définition implique pour notre projet de recherche, il est judicieux de rappeler que depuis les années soixante dix, l'introduction du design en tant que discipline académique a engagé une révolution universitaire. Sous l'impulsion pionnière de Bruce Archer¹⁵, en effet, le premier département de recherche en design voit, le jour au Royal College of Art de Londres, et amorce un tournant intellectuel anglo-saxon décisif pour le design. Formateur d'une génération de chercheurs en conception, Archer n'a cessé d'œuvrer à la construction d'un socle épistémologique du design en rupture totale avec la vision corporatiste traditionnelle du design. En devenant discipline universitaire, le design s'émancipe des pratiques de métier, il est envisagé comme mode de connaissance. C'est ainsi qu'il apparaît sous la plume d'Archer

¹³ Nous utilisons le terme de « design » dans le sens générique de *process* de conception appliqué à l'ensemble de l'environnement artificiel de l'homme, comme le souligne la définition proposée par le dictionnaire Larousse : le design est une « discipline visant à une harmonisation de l'environnement humain, depuis la conception des objets usuels jusqu'à l'urbanisme. » [en ligne] <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/design/24461?q=design#24339>, consulté le 22-01-17.

¹⁴ Vial Stéphane, « Design et épistémé : de la légitimité culturelle à la légitimité épistémologique », [en ligne] <http://projet.unimes.fr/design-et-episteme/>, consulté le 20-01-17.

¹⁵ Ingénieur mécanique et précurseur de la recherche universitaire en design.

et Nigel Cross¹⁶, dans le numéro inaugural de la nouvelle revue de recherche scientifique en design *Design Studies* en 1979.

« Ma conviction actuelle, qui s'est formée durant ces six dernières années, est qu'il existe un mode de pensée et de communication propre aux designers [designerly way of thinking and communicating] qui, quand il s'applique à ses propres problèmes, est à la fois différent du mode de connaissance et de communication des scientifiques et des savants, et aussi puissant que les méthodes d'enquête des scientifiques et des savants.¹⁷»

Cet ancrage du design dans le champ des sciences humaines nous semble fécond pour nourrir l'examen des problématiques liées à l'articulation entre ville et participation. Il permet d'introduire cette section et donner un premier cadre à notre tentative d'objectivation du design comme instrument de réflexion.

Comment le design peut-il intervenir dans les enjeux de nos urbanités contemporaines ?

b) Le temps du changement : le design comme acteur social

Considérer le design en termes de culture créative spécifique est essentiel, selon l'expression de Cross cette occurrence permet d'envisager une « troisième culture¹⁸ », autonome et possédant son domaine indépendant de connaissance. Le design quitte définitivement le champ de la production des artefacts pour se nourrir des disciplines sociologiques et philosophiques propres à « connaître et comprendre le monde¹⁹ », formidable outil de compréhension il est un acteur majeur pour relever les défis de « l'habitabilité du monde²⁰ ». Rappelons qu'en 1977, Victor Papanek, designer, crée un précédent, en orientant les processus de conception vers un cadre activiste et humanitaire. « Design pour un monde réel²¹ », son ouvrage manifeste, confronte le design aux enjeux écologiques, économiques et politiques de la fin du XXe siècle ; il adresse une injonction éthique et humaniste aux designers. Papanek théorise les limites du modèle économique de marché et construit une critique virulente des stratégies industrielles aux antipodes de tout projet de vie sociale. Il énonce les nouveaux préceptes du designer responsable, soucieux du bien-être de l'humanité,

¹⁶ Aujourd'hui spécialiste de l'interaction homme-machine, Nigel Cross partage l'idée que le design possède sa propre culture intellectuelle et pratique.

¹⁷ Archer Bruce, «The Three Rs », *Design Studies*, Volume 1, Issue 1, July 1979, p. 20, trad. Stéphane Vial, in Vial Stéphane, « Design et épistémé », *op. cit.*

¹⁸ Cross Nagel, «Designerly Ways of Knowing», *Design Studies*, Volume 3, Issue 4, Octobre 1982, p221-227, 1982, p.221.

¹⁹ Findeli Alain, « La recherche en design, questions épistémologiques et méthodologiques », in Jollant-Kneebone Françoise (dir.), *La critique en design. Contribution à une anthologie*, Jacqueline Chambon publishers, Nîmes, 2003, p.168.

²⁰ Findeli Alain, « Searching For Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications », *Questions, Hypotheses & Conjectures: discussion on projects by early stage and senior design researchers*, Bloomington, IN: iUniverse, 2010, p. 292.

²¹ Papanek Victor, *Design pour un monde réel: Ecologie humaine et changement social*, trad. de l'anglais par Richard Buckminster Fuller et Nelly Josset, Robert Louit (contr.), Mercure de France, Paris, Coll. Environnement et société, [1971], 1974.

et si l'on peut parfois lui reprocher une emphase utopique, cette vision éthique a posé les bases de ce que l'on nomme aujourd'hui le « design universel ».

Industriel, académique, ou encore éthique et humaniste, le design n'est pas une discipline qui se laisserait circonscrire à une seule définition. Cette difficulté d'appréhension n'a pas échappé à l'International Council of Societies of Industrial Design, qui depuis sa création en 1957 à l'initiative de Jacques Viénot, a déplacé la définition du design comme modélisation de standards de production industrielle vers des horizons sociaux, culturels, économiques et environnementaux.

« Le design est une activité créatrice dont le but est de présenter les multiples facettes de la qualité des objets, des procédés, des services et des systèmes dans lesquels ils sont intégrés au cours de leur cycle de vie. C'est pourquoi il constitue le principal facteur d'humanisation innovante des technologies et un moteur essentiel dans les échanges économiques et culturels.²² »

Au-delà de la question taxinomique, le design prend sens dans une dynamique théorique et pratique d'évolution, et de mutation : selon les temporalités de notre société il est par essence télésiq^{ue}²³. Cette spécificité est d'ailleurs notifiée sur la longue liste des injonctions énoncées par Papanek : le « contenu télésiq^{ue} » du design doit, en effet, refléter l'époque et les conditions qui lui ont donné naissance, s'harmoniser avec l'ordre général socio-économique dans lequel il est appelé à œuvrer²⁴.

Certes le monde change, et le design change de concert.

Le changement, et davantage encore, le changement de paradigme est désormais un outil méthodologique du design, comme le souligne Bruce Mau : « massive change is not about the world of design, it's about the design of the world²⁵ ».

Le label Design for Change, renvoie aux prérogatives de Papanek : il concilie une approche du « bon design », revendique une identité sociale et politique mais s'investit d'une mission d'« architecture globale »²⁶. Le design de Mau est catalyseur de profondes mutations, selon le titre de son exposition Massive Change²⁷, ce « nouveau design » emprunte les process d'une activité « distribuée, plurielle et collaborative²⁸ ».

²² ICSID, [En ligne], <http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm> (traduit par l'APCI : <http://www.apci.asso.fr/?p=199>), consulté le 12-12-16.

²³ « La télésiq^{ue} » : utilisation délibérée, réfléchi des processus de la nature et de la société pour parvenir à des buts précis, *Dictionnaire de l'American College*, 1961. Ce design harmonise et s'harmonise avec l'ordre socio-économico-culturel.

²⁴ Papanek Victor, *op. cit.* p.50.

²⁵ « Le changement massif ne concerne pas le monde du design, il questionne la conception du monde », nous traduisons, in Mau Bruce, Léonard Jennifer (dir.), Institute without Boundaries (contr.), *Massive Change*, Phaidon, Londres, 2004.

²⁶ Diaz Jean-Michel, Gauthier Léa (contr.), *Design for change. Concours*. Deauville, Montreuil, Black Jack Editions, 2011, p.16

²⁷ Massive Change, Vancouver 2004, Toronto 2005 et Chicago 2006, [en ligne] <http://www.brucemaudesign.com/work/massive-change>.

²⁸ Bruce Mau (dir.), *op. cit.*

L'ensemble des contributeurs de l'ouvrage *Design for Change*, a fait le choix de récits performatifs sur lesquels nous avons pu nous appuyer afin de saisir le périmètre d'un design contemporain au diapason des mutations sociétales actuelles.

La collaboration est un facteur central de ce paradigme du changement, elle nécessite, pour Ezio Manzini, de concevoir au préalable une méthodologie et pour cela de mobiliser, en amont, un collectif de réflexion (créateurs, sociologues, industriels, philosophes...).

Le design s'envisage aujourd'hui en tant que force de propositions et d'élaboration de systèmes, d'engagements militants aptes à « (ré)inventer un monde commun²⁹ », c'est la raison pour laquelle il s'impose d'aborder le cadre de la participation.

II De la théorie à la pratique : un tournant participatif mondial

a) Imaginer concevoir « designer autre chose » : les ancrages du design dans les politiques publiques

Les politiques publiques sont devenues inopérantes sur le terrain social : malgré la vogue des projets participatifs, les publics n'ont, dans le meilleur des cas, qu'une valeur consultative relative. Dans la réalité quotidienne, les institutions s'éloignent de leurs administrés : au nom de l'intérêt général on les assigne à la passivité.

Christian Paul, député de la Nièvre, initiateur du projet 27^e Région, rend compte d'une analyse alarmante de la machine politico-administrative³⁰. L'action publique réclame de profondes mutations, sur le fond, et dans les formes, les politiques ne doivent plus tergiverser, mais prendre enfin la mesure des pratiques urbaines et territoriales des citoyens. La collaboration de masse est un outil puissant de la « réinvention de la démocratie », ce n'est certainement pas une « simple agrégation participative », encore moins une illusion. Le député le répète : « [ce] n'est plus une utopie, mais un objectif stimulant. Repenser les services et les relations avec les destinataires des politiques publiques, sans céder d'un pouce sur les principes républicains et en s'approchant au mieux de l'égalité réelle, c'est renouer avec la possibilité du progrès.³¹ »

Exhortée par ces convictions, la 27^e Région a été créée en 2008 par l'Association des Régions de France, avec l'identité revendiquée de « laboratoire d'innovation publique³² ». Incubée à la FING (Fondation Internet Nouvelle Génération, créée en 2001 pour explorer l'impact des technologies sur la société), la 27^e Région entend donner du sens à l'innovation

²⁹ Guillaume Valérie, « Design, processus d'autonomisation et scénarios », in Diaz Jean-Michel, Gauthier Léa (contr.), *Design for change*, op. cit, p.22.

³⁰ Christian Paul, in *Préface de La 27^e Région, labo de transformation publique, Design des politiques publiques*, Paris, La documentation française, 2010, p.3.

³¹ *Ibid.*

³² Elle travaille pour le compte des 26 régions françaises, avec le soutien de l'Association des Régions de France (ARF), de la Caisse des Dépôts et de la Commission européenne (Europ'Act). Elle est partenaire de SIX (Social Innovation Exchange) et PERL (Partnership for Education and Research about Responsible Living), [en ligne] www.la27eregion.fr.

sociale, concept devenu flou par la profusion de ses usages, et plus souvent mésusages, dans les discours politiques.

La réponse aux enjeux de notre modernité ne peut se faire sans le processus d'une innovation ascendante « par et pour les gens³³ ». Présentée comme un « manifeste alternatif », elle s'appuie sur un réseau densifié de collaborateurs aux profils variés, pour entretenir un travail de veille sur le plan national et international, concevoir et organiser des événements et des expériences résolument créatifs. Renforcée par des outils de terrain expérimentaux, l'équipe³⁴ s'est dotée d'un programme interrégional « Territoires en Résidence³⁵ » depuis 2009. Inspiré simultanément par le programme britannique « Design of The Times³⁶ » ainsi que par celui du « Parcs en résidences³⁷ », le programme de la 27^e Région fédère des communautés pluridisciplinaire, administrés et politiques autour d'experts (designers, de sociologues, d'artistes...) afin de favoriser une immersion propice à l'émergence de nouvelles pratiques, de nouveaux usages, de nouveaux services...

Au-delà des expérimentations de la co-construction d'un « futur souhaitable », pour reprendre l'expression de Papanek³⁸, il importe prioritairement aux designers, de définir une démarche méthodique, de la tester, de construire et co-construire des enseignements capables de répondre aux problématiques locales telles que : l'évolution des établissements scolaires, les zones rurales et urbaines, l'écologie, le développement durable...

L'ouvrage édité par la 27^e Région ébauche les contours du régime d'intervention du design au cœur des politiques publiques, il élabore une définition capable de circonscrire l'étendue des registres d'actions protéiformes du design, et il produit enfin quelques clés pour en éclairer les modalités d'intervention et de mise en œuvre.

« On parle de design dans les lieux publics, lorsque les projets urbains sont par des professionnels de la participation, de la conception et de la créativité³⁹ ».

Pour nourrir l'examen de l'ancrage du design dans le terrain de la participation urbaine, nous proposons de nous appuyer sur un corpus de travaux empruntés à plusieurs dossiers thématiques de la revue francophone interdisciplinaire *Participations*, revue de sciences sociales sur la démocratie et la citoyenneté « consacrée à la transformation des formes de la citoyenneté et à la participation du public aux choix politiques dans les démocraties contemporaines⁴⁰ ». Ils offrent l'avantage, en exploitant différents matériaux d'enquête (espaces de circulation, trajectoires, discours, publications, horizons de la recherche, *modus operandi*...), de constituer un terreau éclairant.

³³ *Design des politiques publiques, La 27^e région*, Comptes rendus de parutions, in *Azimuths, Revue de design*, Ecole des Beaux-Arts/ Ecole Supérieure d'Art et de Design, Saint-Etienne, n°36, 2011.

³⁴ Stéphane Vincent (directeur), Romain Thévenet (chargé de mission en design), Charlotte Rautureau (chargée des programmes européens).

³⁵ Programme dirigé par Romain Thévenet, le directeur scientifique est François Jégou de Strategic Design Scenario, [en ligne] www.territoiresenresidences.net

³⁶ DOTT, opération menée depuis 2007 au sein des régions britanniques pour promouvoir le design au service de projets locaux de développement durable.

³⁷ Immersion de collectifs d'artistes dans des villages du Massif central, lancée en 2008.

³⁸ Papanek Victor, *Design pour un monde réel*, op. cit.

³⁹ *La 27^e Région, labo de transformation publique*, op. cit. p.11.

⁴⁰ Extrait de la rubrique « Revue », [en ligne] <http://www.revue-participations.fr>.

Situer la place et le rôle du design dans le courant participatif mondial, serait une tâche complexe inenvisageable sans le secours du décryptage des sciences humaines et sociales. La variété des typologies, des modalités et des contextes des expériences participatives agencent une mosaïque protéiforme totalement hétérogène, difficilement modélisable. Nous détournant de toute exhaustivité, il convient, cependant, de se pencher sur quelques partis pris, « tropisme[s] normatif[s] et procédure[ux]⁴¹ », étape primordiale si l'on souhaite pointer les indicateurs spécifiques d'un design se revendiquant en tant que pratique, acteur et médiateur de la participation.

Les études et les commentaires des auteurs ont été, en effet, déterminants pour appréhender le « tournant participatif mondial⁴² », et tenter de saisir les tensions entre les diverses dynamiques en présence. Nous avons partagé avec ses chercheurs « l'ambition de mobiliser les regards et les apports des différentes disciplines concernées (sociologie, science politique, philosophie, histoire, urbanisme, géographie, psychologie sociale, sciences de l'information et de la communication, économie, etc.)⁴³ » pour faire émerger les aspects les plus saillants de ce « tournant participatif » contemporain dans les projets et les méthodologies du design.

b) Origines et construction de la rhétorique d'un paradigme :

La participation occupe aujourd'hui tout l'espace des sciences sociales et des projets politiques, elle est devenue une spécificité du discours des organisations internationales qui, depuis la fin des années quatre-vingt-dix, se sont emparées des approches participatives pour intervenir de « façon inédite » dans les espaces sociaux. L'impératif participatif s'est rapidement transformé en une condition d'accès aux ressources institutionnelles et financières.

Raphaëlle Parizet rappelle comment la construction des projets participatifs contemporains a élaboré, une rhétorique de la participation sur les bases des politiques internationales de développement en faveur des populations les plus indigentes, initiées vingt ans plus tôt⁴⁴. Avec une fortune inégale, l'approche participative du développement, à la fois objectif et méthode, se devait de « valoriser la dimension locale », de « donner la parole aux pauvres » ; l'aide internationale au développement se convertit alors en projet de « promoteurs institutionnels du développement participatif⁴⁵ ». En 1993, le Rapport sur le développement humain émanant du Programme des Nations Unies pour le Développement⁴⁶, recommande la mise en œuvre de la « participation populaire », car outre le développement, « ce qui importe c'est qu'ils [les gens] puissent constamment avoir accès au pouvoir décisionnel [...] dans les domaines économique, social et politique⁴⁷ ».

⁴¹ Mazeaud Alice, Nonjon Magali, Parizet Raphaëlle, « Les circulations transnationales de l'ingénierie participative », *Participations*, 2016/1 (N°14), p. 5-35.

⁴² *Ibid.*

⁴³ Extrait de la rubrique « Revue », *op. cit.*

⁴⁴ Parizet Raphaëlle, « Le « pauvre d'abord ». Une analyse des dynamiques circulatoires de la participation populaire au développement », *Participations*, 2016/1 (N°14), p. 61-90.

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ PNUD, 1993, p. 23-24, in Parizet Raphaëlle, *op. cit.*

⁴⁷ *Ibid.*

La participation, dans sa version contemporaine, cimente le socle d'une valeur éminemment qualitative du « vivre ensemble », en rupture avec les politiques « invalidantes » associées au passé, pratiques non participatives dont les programmes n'envisageaient la population cible qu'à l'aune de la passivité⁴⁸. Guillaume Gourgue, *et al.* soulignent que le tournant participatif de notre époque tient à la diffusion par les réseaux universitaires.

Le rayonnement international des programmes et des politiques participatifs a ainsi alimenté en quelques décennies une véritable arène mondiale où les débats sont légion, et mis en perspective par la caution scientifique des chercheurs au travers de leurs travaux et publications. L'apport analytique d'un « leitmotiv académique⁴⁹ » aplanis les dissensus ; vulgarisant les discours pro-participation, cette sédimentation efface progressivement les singularités des stratégies individuelles et collectives, elle diffuse les standards d'une « ingénierie participative ». Le « tropisme normatif et procédural », défini par Alice Mazeau *et al.* met en lumière des convergences, des sensibilités à certaines variétés et typologies de pratiques, entendues comme solutions à « l'existence de « problèmes » communs auxquels les dispositifs participatifs apporteraient une réponse pratique⁵⁰ ».

C'est ainsi que s'étoffe une rhétorique de l'expérience de la participation, étayée par ce que Gourgue, *et al.* qualifient de « success-stories du développement ». Quelles résultent de commandes d'expertises émanant des organisations internationales, de rapports généraux ou spécifiques, la plupart des documents relatent des expériences positives et réussies, des « bons exemples », des « success-stories ». L'analyse aiguisée de Gourgue, *et al.* a comptabilisé plus de 210 occurrences des termes *success* et *successful* dans la *World Bank Publication* dirigée par Michael Cernea⁵¹.

A l'origine étude rétrospective des cinquante-sept projets financés par la Banque mondiale, cette publication prend les tours d'une stratégie publicitaire, elle est instrument de médiation d'une propagande participative qui se met en scène dans des récits, des « histoires acceptables⁵² ».

La contribution des travaux d'Osmany Porto de Oliveira⁵³, est particulièrement intéressante pour comprendre la diffusion et la promotion d'une expérience de la participation. Cet article restitue une étude poussée du rayonnement d'un évènement pionnier, la mise en œuvre inédite du « budget participatif » comme expérience de participation sociale à Porto Alegre⁵⁴. Porto de Oliveira détaille notamment comment des outils spécifiques de « process tracing » ont permis la compréhension des processus réticulaires de la diffusion, de la circulation du

⁴⁸ Gourgues Guillaume, Rui sandrine, Topçu Sezin, « Gouvernamentalité et participation. Lectures critiques », *Participations*, 2013/2 (N°6), p. 5-33.

⁴⁹ Mazeaud Alice *et al.*, *op. cit.*

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Cernea Michael, «Putting People First: Sociological Variables» in *Rural Development*, Washington, The World Bank, [1985], 1991.

⁵² Gourgues Guillaume *et al.* *op. cit.*

⁵³ Porto de Oliveira Osmany, « La diffusion globale du budget participatif : le rôle des « ambassadeurs » de la participation et des institutions internationales », *Participations*, 2016/1 (N° 14), p. 91-120.

⁵⁴ En 2001 au sud du Brésil se tenait le premier Forum social mondial (FSM). Le FSM a réuni plus de 20 000 personnes et Porto Alegre a alors été consacrée comme « la Mecque » des mouvements sociaux ; le budget participatif (BP) créée sous le gouvernement progressiste du Parti des Travailleurs (PT), en 1989, fut l'une des marques de fabrique du FSM.

concept du budget participatif. L'on découvre ainsi le rôle central des « ambassadeurs », sortes d'entrepreneurs, ou encore promoteurs les plus actifs de la politique publique du budget participatif. Les profils sont extrêmement variés : universitaires, fonctionnaires des collectivités territoriales, administrateur, cadres d'organisations internationales ou cadres d'ONG, etc., à l'intérieur ou à l'extérieur des institutions.

Le dénominateur commun de ces études permet d'identifier la figure et le statut de l'ambassadeur-opérateur comme instance de certification et diffusion internationale.

Et si l'on peut reprocher à certains promoteurs les excès d'un engagement activiste de la cause de la démocratie participative⁵⁵, nous pouvons apprécier la densité de l'internationalisation de la recherche scientifique sur le sujet, et cela même si elle coproduit simultanément ce flux participatif mondial.

c) Design participatif : des idées et de l'humain

Ce dernier cadrage en accélérant notre compréhension des dynamiques de circulation de la pensée participative, a aiguisé notre perception des singularités du design au cœur des instances internationales. Il a facilité, notamment, la mise en lumière des connivences de la figure du *designer-ambassadeur* des *bonnes pratiques* sur les *réseaux* de diffusion du *design social*, mais bousculé nos certitudes concernant la sincérité éthique et morale de notre objet d'étude.

A la fois réservoirs d'idées, réseaux et sources d'influences, les think tanks, littéralement « réservoir de pensée », connaissent un développement exponentiel à l'ère du 2.0. Les définitions et les formes sont multiples, mais elles semblent toutes souligner un engagement nourri en faveur de la recherche de solutions relatives au bien commun. Simple cercle de réflexion ou groupe de recherche plus élaboré, les think tanks « représentent une forme actualisée et surtout institutionnalisée, une forme d'appareil à conquérir le pouvoir intellectuel⁵⁶. »

Dans son article consacré au sujet, François-Bernard Huyghe analyse en détail les aspects politiques, financiers, économiques voire lobbyistes, et les porosités des frontières entre les projets d'analyse et de production de solution, et celles des réseaux d'influences.

Nous nous concentrerons sur le caractère organisationnel et fédérateur du think tank, sur son rapport avec le public et sur ses capacités exemplaires de production d'idées, qui en font un outil stimulant pour renouveler et encourager le débat citoyen. Car, comme le souligne Huyghe, « la notion de production collective d'idées » confère une spécificité au think tank, elle le différencie fondamentalement des typologies diverses des autres groupes d'experts et producteurs d'idées : « un think tank produit des idées⁵⁷. »

Sur ce terrain mondial, La Fing a inauguré en 2006 à Genève, les Lift Conférences. Organisant de nombreux événements internationaux entre l'Europe et l'Asie⁵⁸, la Fing

⁵⁵ Gourgues Guillaume *et al. op. cit.*

⁵⁶ Huyghe François-Bernard, « Qu'est-ce qu'un think tank ? Idées, propagation, réseaux, groupes de recherche et influence », [en ligne] http://www.huyghe.fr/actu_446.htm, consulté le 29/03/2016.

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ Ateliers, rencontres, échanges, conférences...

interroge les mutations et les fluctuations des relations et des liens entre les sphères économiques et sociales, induites par les nouvelles technologies, et les innovations digitales.

Les Lift Conférences ont un format original aux idées structurantes : chaque édition est un rassemblement de pionniers du monde entier, c'est « une conférence qui place l'homme et l'environnement au cœur de toute réflexion⁵⁹ ».

Intitulée « Futur : faites-le vous-mêmes » l'édition 2009, à Marseille, tenta de dépasser le cadre des circuits traditionnels d'expertises et de pensées afin d'évaluer les manières dont les concepts couramment utilisés dans le monde du web (participation, open source, réplique infinie des informations, etc.) pouvaient quitter les écrans d'ordinateurs pour envahir le monde physique, et leurs limites.

L'intérêt de ces événements, réside dans le questionnement dynamique et original du rôle de l'Internet comme accélérateur et amplificateur des actions individuelles et de son impact pour le design collectif.

Dans l'espace « Lift Experience » dédié au design, le public a pu, effectivement, découvrir comment les concepteurs se sont emparés d'internet pour repenser le monde ou concevoir le futur, en accélérant la contribution et la participation. A cette occasion, John Thackara, designer et philosophe, fondateur des « Doors of Perception⁶⁰ », figure emblématique de la connexion et de la contribution internationale, a mis en lumière l'importance du rôle et de l'expertise des designers dans l'accompagnement et le soutien pour pérenniser et multiplier les projets de développement durables.

L'ampleur du succès international de ces think tanks est un indicateur plutôt objectivant pour statuer et évaluer l'efficacité des projets réticulaires du design. Même si l'édition Lift 2009 a mesuré une fréquentation aux profils variés, de plus de quarante nationalités, ces incubateurs d'idées ne revendiquent pas de visées *normalisantes* ni mercantiles, à première vue.

Pourtant, l'observation au plus près des pratiques et discours laissent transparaître des processus et stratégies plus ambigus.

III La participation sous tension : critique et contournement

Les analyses exposées dans la revue *Participations* décryptent aussi les limites et les écueils ; celles-ci alimentent la critique d'un tournant participatif mondial dont les discours humanistes cacheraient les rouages d'une mécanique lucrative bien rôdée.

a) Standardisation et professionnalisation : circulation des données et des idées

L'Institut des Futurs souhaitables⁶¹, organisation à but non lucratif, « laboratoire, fabrique à idées et atelier », se présente comme un « Fab Lab⁶² intellectuel », espace hybride

⁵⁹ Jean-Michel Cornu, directeur scientifique de la Fing France, in Synthèse Lift with Fing, « Futur, faites-le vous-mêmes », 18,19, 20 juin 2009, Marseille, Palais du Pharo, [en ligne] fr.slideshare.net/slidesharefing/liffrance-slides-1905, consulté le 15-10-2016.

⁶⁰ Think tank créé en 1993, incubateur planétaire d'idées.

⁶¹ <http://www.futurs-souhaitables.org/article/lifs-en-bref/>

d'expérimentation et de création. Avec pour mission de « réinventer » le monde, l'institut porte un regard systémique sur l'étant pour imaginer le futur. Son manifeste prône une « nouvelle attitude objective » et s'adresse à tous ceux et celles qui se sentent concernés par les enjeux et les problématiques liés au projet d'un futur souhaitable⁶³.

Certes, l'organisation ne revendique une identité *design*, mais elle joue la carte de la créativité (qu'inspire l'idée d'un labo), et manie un lexique propice à nourrir les ambiguïtés. Elle se positionne également sur le terrain de la formation, elle est « une école de la réinvention », une école « ouverte et hybride » : elle possède une offre pédagogique innovante couplée d'une formation *ad hoc*, la *Lab Session*, payante.

Afin de synthétiser les paramètres financiers des résonances internationales de la participation, nous allons partiellement restituer les travaux d'Alice Mazeaud et Magali Nonjon⁶⁴ axés sur les questions de standardisation internationale des processus participatifs.

Au cours de leur étude de l'Association Internationale pour la participation publique⁶⁵, les auteurs constatent que de nombreuses organisations se *promotionnent* comme spécialistes de l'ingénierie participative démocratique à travers la qualité de leur réseau et leur charte de « bonnes pratiques » : l'Observatoire international de la démocratie participative⁶⁶, le réseau international pour le développement communautaire⁶⁷, la Banque mondiale ou le PNUD.

La labellisation de la participation appelle une professionnalisation des pratiques de conception et de marketing de la *chose participative*, créant un marché hyperconcurrentiel dans lequel les agences, cabinets, consultants et autres prestataires rivalisent⁶⁸.

L'IAP2 se distingue, selon les auteurs de l'étude, par son « profil hybride » ; d'un côté, elle revendique et promeut « la maîtrise de savoirs et savoir-faire spécifiques » et aspire à s'imposer comme instance légitime, certifiante et régulatrice de l'ingénierie participative professionnelle, de l'autre elle renforce ses activités mercantiles par une offre de formations sans cesse élargie. Dans cette optique, les membres fondateurs se sont dotés d'une boîte à outils complexes, parmi lesquels la « Licencing Trainer », licence de formateur, promet la valorisation de son investissement en termes d'évolution de carrière. L'offre est rassurante puisque « 30 000 professionnels ont ainsi été formés à la participation selon la méthode IAP2 à travers le monde⁶⁹ ».

Cet exemple témoigne de l'ambiguïté de ces modalités participatives : standardisées et transférables elles circulent activement et semblent accroître les potentiels démocratiques des

⁶² Issu de la contraction de « Fabrication Laboratory, concept imaginé par Neil Gershenfeld, scientifique du MIT en 1990.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ Mazeaud Alice, Nonjon Magali, « Vers un standard participatif mondial ? Enjeux, conditions et limites de la standardisation internationale de la participation publique », *Participations*, 2016/1 (N°14), p. 121-151.

⁶⁵ IAP2, [en ligne] <http://www.iap2.org>.

⁶⁶ L'OIDP annonce un réseau de 71 pays, [en ligne] <http://www.oidp.net/fr/accueil>.

⁶⁷ L'IACD - International Association for Community Development, [en ligne] <http://www.iacdglobal.org>.

⁶⁸ Nonjon Magali, *Quand la démocratie se professionnalise. Enquête sur les experts de la participation*, thèse pour le doctorat en science politique, Université de Lille 2, 2006.

⁶⁹ Mazeaud Alice, Nonjon Magali, *op. cit.* site à consulter https://www.iap2.org/resource/resmgr/Training/2014_IAP2_Trainer_Licensing_.pdf

initiatives politiques ; professionnalisées et performatives elles nourrissent les stratégies commerciales des lobbies.

Nous ne devons pas, cependant, céder à la vision hâtive d'une technisation de la participation publique, celle d'une énonciation globalisante qui malgré le rayonnement des « success stories » ne rendraient pas compte des réalités locales. La plupart des auteurs attirent notre attention sur les limites et les conditions de la participation car « la mobilisation des outils et des pratiques par les acteurs locaux n'implique en effet ni adhésion normative ni appropriation mécanique⁷⁰ ». La labellisation n'est pas une modélisation fatalement coercitive.

Les divers angles d'observation extrêmement complémentaires du tournant mondial de la participation ébauchent le périmètre de pratiques protéiformes, qui semblent maintenir en équilibre des tensions liées à la concurrence des enjeux politico-économico-financiers, parfois au détriment des objectifs sociaux pourtant revendiqués.

A ce stade de notre cheminement, nous n'avons pas pu cerner précisément les engagements sociaux du design accolés quasi systématiquement aux discours démocratique de la participation.

Nous devons impérativement questionner ce caractère social du design : induit-il concrètement des interactions privilégiées de co-production de la ville, implique-t-il une dimension sociale originale ou n'est-il qu'une reformulation du discours participatif ambiant ?

Précédemment, nous avons relevé les stratégies de la labellisation de la participation, il convient de s'intéresser à celle du design social qui certifie le professionnel du design et qualifie les projets de transformation sociale.

b) Se libérer de la critique : transition vers une dimension sociale du design

Les designers ont pleinement pris conscience des conséquences de leurs engagements sur les terrains de la participation : ils se sont regroupés en réseau et saisi du Net afin de redéfinir leurs identités de designers humanistes. La Plateforme Socialdesign⁷¹, fondée par l'impulsion de professionnels et experts du design, est exemplaire en termes d'activisme sur le pan social qui nous a interpellés. Certes, l'association ne rompt pas avec le virage participatif mondial mais elle s'écarte des discours rebattus : elle articule le contenu de son manifeste autour du concept de « projet de recherche-action ». L'expression rassure, le concept de « projet » est central pour la littérature consacrée à la discipline⁷². Les projets de recherche-action immergés inhérents à l'immersion contextuelle en résidence, sont « des projets de réalisation ou de visibilité des transformations en cours [...] qui donnent lieu à la formalisation de l'action du designer à l'échéance du projet⁷³ ».

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ Membres fondateurs : Nawal Bakouri (curateur et théoricienne du design), Ruedi Baur (designer graphique), Malte Martin (designer graphique et d'espace), Matthias Tronqual (*responsable* culturel), <http://www.plateforme-socialdesign.net>.

⁷² Catoir-Brisson Marie-Julie, Vial Stéphane, Deni Michaela, Watkin Thomas, «From the specificity of the project in design to social innovation by design: a contribution», *Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference*. Brighton, UK, 27–30 June 2016.

⁷³ <http://www.plateforme-socialdesign.net/fr/faire/les-projets>.

La plateforme, avec le soutien d'acteurs de la société civile (designers, architectes, responsables culturels, associations...) ambitionne de promouvoir des projets participatifs et contributifs capables de mobiliser les rencontres et les échanges entre acteurs privés, et professionnels, et d'y inviter les citoyens. Exaltant le militantisme de « faire face à l'urgence de penser et de construire les conditions du vivre ensemble », l'équipe assène la nécessité de repenser les espaces, les objets et les usages, d'« innover culturellement » et de « transformer socialement » en revalorisant les valeurs humaines citoyennes. A la fois lieu d'échange, d'accompagnement, cette plateforme se présente, avant tout, comme un espace privilégié d'expression et de visibilité du design social.

La consultation des différentes rubriques (faire le lien, transmettre, donner goût, prendre soin, rendre durable...) renseigne la richesse et la variété des interventions à l'échelle nationale et internationale ; véritable référentiel de chantiers de design social, elle complète les ressources pédagogiques et de recherches.

La rubrique « fabriquer la ville⁷⁴ », vitrine de plus d'une vingtaine de projets de construction, déconstruction, rénovation urbaine sollicitant les usagers sont exposés, possède un double intérêt pour nos travaux : celui de percevoir concrètement la dimension contextuelle du design, et celui de produire une réponse aux questionnements concernant l'efficacité du design en milieu urbain.

Voilà une réponse à nos interrogations initiales.

Si l'ambition affichée de la plateforme est celle d'explicitier aux politiques le rôle du designer ainsi que de s'adresser aux professionnels de la discipline en relayant les méthodologies afin de « sensibiliser à une autre façon de conduire des projets » d'action publique, les aspects techniques et méthodologiques restent évasifs.

Pour évaluer la réalité d'un engagement urbain et participatif du design, il convient de s'intéresser au projet du Pigeonnier-capsule de Matali Crasset.

Projet communautaire conçu en 2003, Cette micro-architecture est, en effet, le résultat de la mutualisation d'envies et de compétences d'élus locaux, de différents experts, d'acteurs culturels, des habitants, et d'une designer.

Dès son origine, l'idée du projet de ce pigeonnier s'est définie comme un « objet communautaire » ou « de communauté » ; de cette valeur naîtra une philosophie participative et communautaire. A l'équipe des commanditaires politiques, s'est jointe l'association colombophile locale⁷⁵ pour décider de passer contrat d'un nouveau prototype de pigeonnier à un designer contemporain. Le groupe a deux exigences : revaloriser la contemporanéité des pratiques et des traditions de la colombophilie locale, et participer à un projet plus global de requalification en zone écologique du site de son implantation. *In fine*, le pigeonnier aura pour mission de maintenir un patrimoine culturel et identitaire, et de susciter un regain d'intérêt des jeunes générations.

⁷⁴ <http://www.plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/fabriquer-la-ville>.

⁷⁵ Les commanditaires : Raymond Balembois et Jacques Hernoux de l'association de colombophiles de Beauvois-en-Cambrésis "La Défense" ; Gérard Boury, président du Syndicat du Val du Riot, Nord-Pas-de-Calais (59) ; Bernard Delacourt, directeur de la Base de loisirs de Caudry.

Noyau du projet, l'interdépendance réflexive de la communication et de la pédagogie, semblent avoir présidé la commande. Gérard Boury l'énonce alors clairement : « [...] nous souhaitons développer un projet accessible à tous, que l'on puisse visiter de l'intérieur avec une véritable vocation pédagogique⁷⁶ », le designer aura donc pour tâche d'allier esthétique, fonctionnalité et dimension pédagogique, mais surtout tradition et modernité.

Choisie pour ses process anthropocentrés qui privilégient une approche humaniste, par l'écoute et la compréhension des usagers, Crasset a multiplié les échanges avec les différents acteurs et futurs utilisateurs. Elle a partagé l'expertise des médiations culturelles de la Société des Nouveaux commanditaires⁷⁷ ainsi que celle de l'association lilloise Artconnexion⁷⁸ qui favorisent dans l'espace public les rencontres, le dialogue et les échanges, entre des publics non initiés et des artistes.

La collaboration technique des colombophiles a complété la documentation.

« [Comme] il était question d'un lieu de vie qui fonctionne, et pas simplement de l'esthétique extérieure, et qu'il s'agissait d'accompagner une tradition vers le contemporain⁷⁹ », Crasset choisit de mixer architecture contemporaine et tradition colombophile dans une perspective pédagogique.

Dans ce contexte situé, ouvert aux dialogues et aux échanges, la volonté de contributions et d'interrelations entre l'œuvre, le concepteur et le public, a été au centre des prérogatives des divers protagonistes. Bruno Dupont, directeur d'Artconnexion témoigne : « C'est la rencontre entre l'art contemporain et la tradition qui est passionnante. Et, à partir d'une tradition comme la colombophilie, une pratique vivante qui ne relève pas du folklore, l'intérêt d'un tel projet est de rendre à l'art sa valeur d'usage.⁸⁰ », et cela, en convoquant une rencontre entre le design et les habitants.

« Tout l'intérêt du projet, tel qu'il s'est développé, est de nous avoir offert la possibilité d'exprimer nos idées. Cette aventure nous a permis d'engager des réflexions sur le pourquoi d'un objet. Et cette rencontre avec le design nous a ouvert à la culture.⁸¹ »

Le déroulement de notre recherche nous a permis de pointer des injonctions et des constats, un ensemble de manifestations urbaines citoyennes, participatives...des exemples, des études, un intérêt grandissant de la communauté de chercheurs (sociologues, psychologues, designers, urbanistes...), les politiques pour les questions des urbanités contemporaines.

⁷⁶ Gérard Boury, in Busine Françoise, Midal Alexandra, Montagne Didier, Vaillant Emmanuel, *Le pigeonier : « capsule »*, Matali Crasset, Artconnexion-Pyramid, Paris, 2004, p.4.

Situé au cœur de la base de loisir du Val du Riot, vaste espace de 12 hectares partagé par les communes de Caudry et de Beauvois, le pigeonier devra être visible de loin, et ouvert à tous.

⁷⁷ Soutenu par la Fondation de France, et avec les partenaires suivants : FEDER, Région Nord-Pas de Calais, Ville de Caudry.

⁷⁸ Créé en 1994, par Bruno Dupont et Amanda Crabtree, structure indépendante dont l'objectif est de mettre en place des projets d'art contemporain, d'en assurer la production et la médiation. Travaille avec la Fondation de France, rôle de médiateur-producteur depuis 2000, dans le cadre les Nouveaux Commanditaires.

⁷⁹ In Busine Françoise *et al*, *op. cit.* p.6.

⁸⁰ In Busine Françoise *et al*, *op. cit.* p.5.

⁸¹ Gérard Boury, *Ibid.* p.8.

L'opinion selon laquelle le designer s'implique avec force de conviction sociale semble acquise ; acteur, médiateur, initiateur, conseiller, formateur...le designer endosse tous ces rôles. Cependant, nous ne pouvons déduire avec précision l'identité sociale des pratiques de construction, nous devons nous rallier au constat de Laurent Thévenot : les intrications entre art, design et politique sont tellement complexes que « pour comprendre cette problématique il faut un cadre analytique qui comprenne les engagements pratiques depuis le niveau publicitaire jusqu'à la façon dont les êtres humains s'engagent à un niveau plus intime⁸² ».

Le format de cet essai et l'avancée de nos travaux ne permettent pas ce traitement en profondeur, nous serons nécessairement lacunaires, et contraints d'imposer quelques partis pris.

IV Du social à l'anthropocentré : le contournement de la critique sociale

a) Bilan :

Lorsque nous avons amorcé l'orientation de notre projet, nous avons en tête de relever les éléments saillants d'un design résolument social ; la lecture de l'article de Sylvia et Victor Margolin, concernant la nécessité de développer une recherche en design orientée sur des modalités sociales⁸³, nous avait encouragés. Les auteurs préconisaient deux méthodes : d'un côté une approche plurielle reposant sur des phases d'observation et de collectes de données (parutions, colloques, interviews...), et de l'autre, l'observation participative.

Nous avons opté pour la seconde afin de nous inscrire dans la tendance de la recherche universitaire actuelle en design, nous rapprochant de la quête de définition de la spécificité du projet en design, selon l'approche de l'innovation sociale par le design, de l'équipe Projekt⁸⁴ de Nîmes.

Sur le terrain social, la démarche du design, selon les auteurs, appelle la définition suivante : « S'engager dans un projet de conception signifie concevoir, en référence à un idéal du monde, un artefact complexe et/ou dispositif de service qui donne forme aux usages tout en produisant des connaissances, en réponse à une demande ou une insatisfaction et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise à améliorer l'habitabilité de la planète, de façon créative et innovatrice. ⁸⁵»

Il semblerait que l'élément social soit fondamental à toute approche design, la littérature abonde dans ce sens, avec les théories de Papanek⁸⁶, Findeli⁸⁷, Thackara⁸⁸, Vial⁸⁹, Munari⁹⁰, Manzini⁹¹...

⁸² Thévenot Laurent, « Community-engaged art in practice », in Zembilas, Tasos (ed.), 2014, *Artistic practices*, London, Routledge, pp. 132-150.

⁸³ Margolin Victor & Sylvia, « A 'Social Model' of Design: Issues of Practice and Research », *Design Issues*, V18, n°4, 2002.

⁸⁴ Orientée sur le sur le projet-recherche fondamentale définie par Alain Findeli.

⁸⁵ Margolin Victor & Sylvia, *op. cit.*, notre traduction.

⁸⁶ Papanek Victor, *Design pour un monde réel*, *op. cit.*

⁸⁷ Findeli Alain, « Searching For Design Research Questions », *op. cit.*

⁸⁸ Thackara John, *In the bubble. De la complexité au design durable*, trad. de l'anglais par Arlette Barré-Despond, Anne Bécharde-Léauté (coll.), Saint Etienne, Cité du Design, 2008.

⁸⁹ Vial Stéphane, *Le design*, Paris, PUF, Que sais-je ?

La question sociale interroge le champ épistémologique de la discipline du design depuis ses origines, le phylum historique relate une pensée riche ni figée ni universelle, ancrée dans le réel et qui nourrit en permanence des débats inédits. Les travaux d'Alexandra Midal⁹² sont un apport essentiel à la compréhension du design traversé de courants multiples. Ils restituent la généalogie d'une histoire singulière et mouvementée des idées qui se confond avec les constructions des sociétés et du social, en témoignent les prérogatives du mouvement Arts & Crafts dans la Grande Bretagne du milieu du XIXe siècle.

De nature idéaliste et réformatrice, ce mouvement revendique, en effet, d'œuvrer à la construction d'un projet social, alternatif, lui seul capable de remédier aux nuisances du développement industriel. La personnalité solaire de William Morris, co-fondateur du mouvement avec Charles Robert Ashbee et William Lethaby s'illustre par son engagement théorique militant ; il multiplia les conférences et les ouvrages⁹³ afin de faire rayonner sa vision sociale et socialiste de la société européenne.

Contourner l'impasse momentanée des assignations du design au social, nous impose de ne pas écarter la question des philosophies du social, telles que Dominique Pestre⁹⁴ l'a recontextualisé selon les concepts de co-construction, d'hybridation, de ré-arrangements de Bruno Latour⁹⁵ et de Michel Callon⁹⁶, dans le débat actuel de la participation. En recentrant l'étude sur ces notions se profile la définition d'un monde social constitué d'« acteurs » et d'« actants » en « interaction ». Cette orientation nous permet de nous affranchir du formatage des stratégies de modélisations précédemment évoquées, car selon la théorie de Latour, les diverses catégories d'acteurs et d'actants conservent capacités d'action et de reconfiguration des situations. Ils font et défont le monde, construisent des univers susceptibles de grandes réversibilités.

A l'évidence, dans cette perspective, la co-production généralisée devient un idéal – celui d'une société dans lequel chacun serait de plain-pied avec les autres aux diverses étapes de la production et accepterait de collaborer pour le bien de tous.

Malgré l'intérêt éminent de ces derniers éléments pour un développement optimal de nos analyses, nous les écarterons du cadre que nous avons délimité. Nous reviendrons sur ce point en conclusion.

En portant l'accent sur les notions de production et de co-production, cette approche nous invite également à déplacer notre regard dans une autre direction, non pas celle des conditions de la mise en œuvre du projet, que nous avons envisagées à l'horizon de la participation, mais celle des conditions de production du projet.

⁹⁰ Munari Bruno, *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Bari, 1981.

⁹¹ Manzini Ezio, *Artefacts: Vers une nouvelle écologie de l'environnement*, trad. de l'italien par Adriana Pilia, Marina Lewisch et Marie-Claire Llopès (coll.), Paris, Centre G. Pompidou, Coll. Les essais, 1991.

⁹² Midal Alexandra, *Design, introduction à l'histoire d'une discipline*, 2009.

⁹³ Ouvrage le plus connu : Morris William, *L'âge de l'ersatz et autres textes contre la civilisation moderne*, choisis, traduits de l'anglais et présentés par Olivier Barancy, Paris, Encyclopédie des nuisances, 1996.

⁹⁴ Pestre Dominique, « Des sciences, des techniques et de l'ordre démocratique et participatif », *Participations*, 2011/1 (N°1), p. 210-238.

⁹⁵ Latour Bruno, *La science en action*, Paris, La Découverte, 1989.

⁹⁶ Callon Michel, « Différentes formes de démocratie technique », *Annales des Mines*, 1998, p. 63-73.

b) Retour vers les fondamentaux du design :

Emportés par la l'attrait de la recherche de la dimension sociale du design, nous nous sommes éloignés des préceptes fondamentaux de la conception, de ceux de l'expérience de la conception. Nous avons soumis à un regard unilatéral le corpus de structures repensant et valorisant l'intervention de design dans l'action publique. Nous ne devons pas nous satisfaire de la seule occurrence d'un design capable de concevoir des dispositifs urbains « avec et pour les gens⁹⁷ » ; nous devons en priorité appréhender l'ADN du design : sa méthodologie de conception.

L'objectif de ce détour technique sera de pointer un nouvel éclairage, celui de perspectives, que nous qualifierons « anthropocentrées », pour leur connivence avec l'injonction de concevoir « avec et pour les gens »

Une des notions essentielle dans l'aspect industriel du design, est celle du « cadre d'expérience » qui préside le choix de la stratégie ; stratégie que l'on pourrait résumer à une « approche systémique et globale⁹⁸ » articulant un ensemble de processus et de compétences nécessaires à l'énonciation de la solution de conception optimale, selon le jargon de la discipline. Pour le dire autrement, il s'agit d'une gestion protocolaire complexe du projet censée produire la solution la plus adaptée au problème préalablement posé.

Cette identité technique du design s'appuie sur une méthodologie rigoureuse, garante de la cohérence du projet à chaque étape : passage de l'idée à l'objectif, définition des objectifs, analyse de l'existant, des contraintes et de l'environnement du projet... Avec une vision d'ensemble et une supervision de la démarche, le design peut ensuite s'engager dans une intervention liée aux « tâches de créativité⁹⁹ ».

Ainsi « le design[er] assemble sciemment, dans une démarche transversale de conception et dans un système social et culturel de sens¹⁰⁰ » un ensemble de données dont la synthèse assiera les bases de la démarche du projet. En saisissant, en effet, les usages et la consommation des objets, le concepteur mesure les cercles individuels, interpersonnels et socioculturels des impacts de ces évènements sur les consommateurs, ou tout autre type d'acteur. Ainsi cartographiée et schématisée, l'observation sensible des échelles individuelles, quotidiennes et sociétales de l'individu, (fig. 1¹⁰¹), est un outil primordial pour circonscrire le champ d'action du design et orienter ses axiologies.

⁹⁷ *La 27^e Région, op. cit.* p.13.

⁹⁸ Considérant que les sous-ensembles forment un tout qui doit être cohérent.

⁹⁹ Leblanc Isabelle, Favre Bernard, Godier Patrice, Pigearias Jean-Alain (comité de rédaction), *Déclat design. Guide pour les petites et moyennes entreprises*, 4Design Aquitaine, Bordeaux, 2009, p. 8-14.

¹⁰⁰ *Ibid.* p.71.

¹⁰¹ Lenoël Anne-Cécile©, d'après Leblanc Isabelle *et al. op. cit.* p.77.

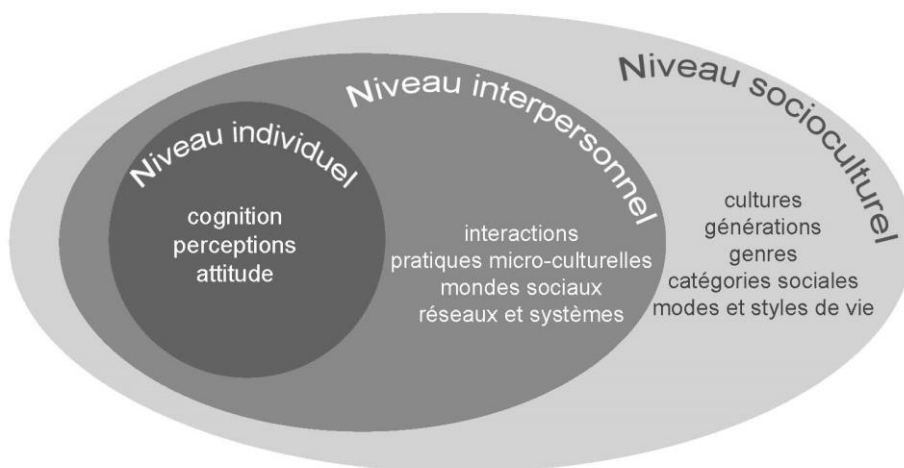


Fig. 1 : *Approche sensible de l'observation des acteurs et des échelles.*

Cette méthodologie et les comptes rendus comptables ont, cependant, tendance à faire disparaître les facteurs relationnels humains pourtant omniprésents.

Dans une perspective anthropocentrée, il serait préférable, qu'au-delà de la pertinence des observations de la mesure des interrelations et des acteurs, le designer puisse réellement jouer un rôle de médiateur et de traducteur entre les différentes catégories d'acteurs sur le terrain du projet.

La synthèse du projet « Feeding Milan », co-géré par le designer Ezio Manzini ¹⁰², en 2009, nourrira l'examen de l'efficacité de la spécificité du concept opérationnel du design.

c) De l'analyse de système au design anthropocentré

Ce projet devait, avant toute chose, promouvoir l'histoire, en toile de fond, l'identité et la santé de la communauté locale ¹⁰³ d'un marché fermier proche de Milan. De prime abord, la tâche s'apparentait à une banale exploration de la faisabilité d'un réseau, celle d'un stade préliminaire pour développer des services collaboratifs. Cependant, sensibles à la dimension humaine et sociale des enjeux, les designers ont composé une approche originale, exemplaire, notamment grâce aux ressorts du « design centré utilisateur » (uXdesign), capable d'évaluer finement l'expérience de participation producteur-client dans ce système.

Nous résumons rapidement la méthodologie mise en œuvre.

Les designers ont délimité un cadre, un périmètre sociotechnique du design, à partir de la définition du système observé. Dans un second temps, ils ont conduit une analyse du système existant, et posé différents diagnostics, puis ils ont initié leur intervention, positionné des

¹⁰² Baek Joon Sang, Meroni Anna, Manzini Ezio, « A socio-technical approach to design for community resilience: A framework for analysis and design goal forming », 0142-694X *Design Studies*, n° 40, 2015, [en ligne] <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2015.06.004>, consulté le 12-09-2016.

¹⁰³ Selon la philosophie de l'organisation et du partenaire du projet the Slow Food Organisation or simply Slow Food (the Earth Markets, 2013), soit 110 fermes visitées correspondant au critère de proximité : 40km.

objectifs et la construction d'une stratégie, et enfin, ils ont conclu la gestion de leur projet par une recherche empirique sur le terrain local, instance de validation de leurs résultats.

Le système complexe du marché fermier de Milan ne pouvait se réduire au traitement d'une banale procédure de rationalisation pour un changement systémique standard. La dimension sociale du réseau imposait de se rapprocher des différents acteurs, et de saisir un large éventail de données, puis de les soumettre à différents outils spécifiques de la sociologie¹⁰⁴.

Leur postulat préalable emmené par la question méthodologique traditionnelle mais « pour qui faisons-nous du design ? » s'est ici construit sur la mobilité des réseaux sociaux. Ils sont alors tenus pour facteur déterminants à la création d'environnements collaboratifs, au sein desquels les « interactions des solutions et des réseaux sociaux décrivent un cercle vertueux¹⁰⁵ ». Le système technique (entendu comme dynamique de transformation des ressources humaines, matérielles, informationnelles et économiques en solutions utiles) révèle alors sa perpétuelle interdépendance avec les systèmes sociaux. Les designers doivent donc être particulièrement vigilants aux paramètres qualitatifs et quantitatifs de la technicité du design à mettre en œuvre ; il est attendu une amélioration et une amplification significative des qualités du système social existant.

La figure 5¹⁰⁶ schématise l'intervention technique du design, basée sur une compréhension, sans cesse réévaluée, de son propre système technique ainsi que celle du système social.

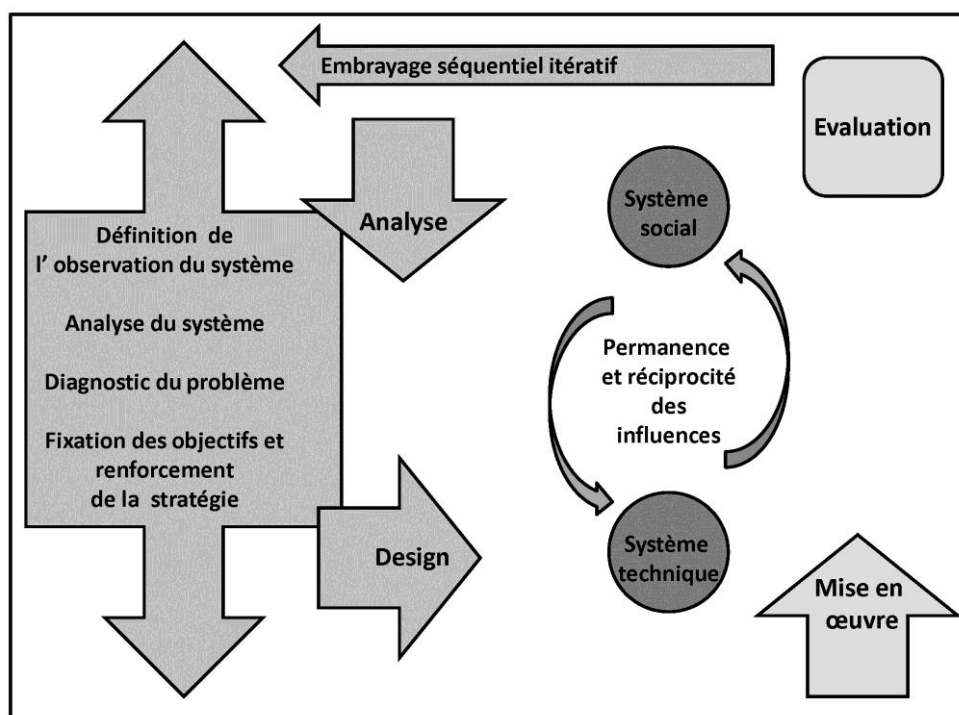


Fig. 5 : *Processus itératif de design de service collaboratif*

¹⁰⁴ Les données collectées ont été analysées par l'analyse de réseau social (SNA), et le degré de collaboration (DoC) ; Outils d'analyse : UCI-NET 6 et Pajek, pack de logiciels d'analyse des réseaux largement utilisé.

¹⁰⁵ Baek Joon Sang *et al*, *op. cit*.

¹⁰⁶ Lenoël Anne-Cécile ©, d'après Baek Joon Sang *et al*, *op.cit*.

Ce projet met en relief la difficulté de la définition et de l'état des lieux du système étudié. Au contact de la complexité de la myriade de variables associées à la communauté, s'est imposée la prise en compte de sous-systèmes sociaux, écologiques, économiques, infrastructureux, et de gouvernance. Chacun de ces sous-systèmes est un indicateur mesurable de connectivité, modularité, diversité, redondance, mémoire institutionnelle, et apprentissage innovant des membres de la communauté.

A ce stade, l'approche microscopique exemplaire de la conception centrée sur l'utilisateur fut des plus efficaces. Car malgré la diversité du volume de données récoltées au cours des nombreuses enquêtes de terrain constituant le cadre sociotechnique complexe de l'étude, cet outil a pu pointer des angles morts, c'est-à-dire, les besoins de ce système, et fournir des théories et des outils pertinents pour comprendre et influencer l'état dudit système.

Les phases d'analyse et de conception du design se sont imposées comme un processus de compréhension du système social, certes soumis aux influences du système technique, mais producteur permanent de rétroactions envers ce dernier. L'évaluation intervient en fin de cycle du pilotage ; elle valide ou non, en première instance, l'efficacité des interventions de la conception, pour relancer éventuellement un nouveau cycle d'expertise. L'embranchement séquentiel itératif introduit alors une nouvelle ligne de base pour de futures interventions.

Projet pilote pour le réseau fermier collaboratif, cette étude souligne les qualités adaptatives du design, son aptitude à convoquer et tester des outils d'analyse et de conception, mais surtout, elle confirme l'efficacité et le statut du diagnostic du design fondé sur des indicateurs quantifiables. Au centre des mutations technologiques digitales, le design s'adapte, invente des process sociotechniques.

Il n'est ni simplement utopiste, ni simplement fantaisiste : il identifie, collecte et traite des données humaines et techniques pour donner sens et corps à notre modernité et servir des projets sociaux anthropocentrés.

Vers la conclusion

En choisissant de questionner les pratiques contemporaines du design en milieu urbain, nous nous sommes ralliés, par certains aspects, à la critique militante contre l'image réductrice du design véhiculée par les stratégies publicitaires, le marché de l'art, l'esthétisation de nos sociétés et l'« artialisation¹⁰⁷ » de nos villes... Signalons que la recherche-design évacue généralement le pan esthétique au profit de celui des modalités de sens et de production de l'artificialité de notre environnement.

La rupture avec la culture de la consommation des objets design était incontournable pour souligner la complexité mais surtout la fertilité du terrain qui nous interroge.

Notre contribution proposait donc de construire une réflexion à partir de l'expérience des Escales du design, de Bordeaux. Parmi le foisonnement des enjeux soulevés par les urbanités

¹⁰⁷ Lipovetsky Gilles, Serroy Jean, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.

contemporaines, s'est rapidement distingué le postulat de la ville et du territoire comme matériaux « à designer ».

Afin de mettre à l'épreuve de la recherche les concepts qui ont émergé de ces journées (la participation citoyenne, la participation du design, la conception de dispositifs sociaux...), il s'agissait de nourrir une vision et d'en faire remonter les singularités les plus saillantes.

Concevoir des projets de politiques sociales urbaines fait-il du design un design social ? Si c'est le cas alors notre hypothèse était la suivante : le design social possède des spécificités « sociales » que nous devons éclairer.

Nous avons, dans un premier temps, défini le cadre de nos travaux et les occurrences du design, légitimé l'intervention du design comme instrument de réflexion.

Saisir, dans un second temps, le sens du changement a esquissé les manquements d'une période transitoire où les outils sociaux traditionnels sont devenus inopérants. Cela impliquait une phase prospective de recherche de solutions, d'outils, de méthodologies... Le temps des changements a introduit le temps des humanismes, le design devient social, il est le design du changement social, il est avant tout participatif.

Ce tournant participatif mondial influence l'ancrage du design dans les politiques publiques, ce dernier est alors soumis à l'injonction d'imaginer concevoir « designer autre chose ».

La participation donne un second cadre à notre recherche, nous entreprenons alors de décrypter les modalités et les aspects les plus saillants de la circulation et la mondialisation du paradigme de la participation, puis nous les confrontons au design.

L'étape des origines de cette vision démocratique du développement social, est indispensable pour énoncer la rhétorique de la participation, son ingénierie discursive, et sa grammaire propres à construire les *success stories*. Désormais nous avons conscience que les concurrences politiques et économiques sont pléthoriques et protéiformes à l'ère de la participation ; le designer se fait ambassadeur des bonnes pratiques, il est hyper communicant.

Au cœur de cette spirale participative nous n'avons pu à ce stade éclairer la valeur sociale spécifique du design, nous commençons à entrevoir les limites et les écueils de la participation. Sous les allures profondément humanistes du tournant participatif mondial, les programmes et les projets masquent un marché entrepreneurial lucratif, et le design n'y échappe pas. A grand renfort de labellisation, de certification, chaque organisation tente de promouvoir et commercialiser son expertise. Le design entend conserver son leadership, les plateformes de design social sur le net se veulent rassurantes.

Pour contourner l'impasse relative de l'indistinction du design dans le courant participatif, les spécificités des compétences fondamentales du design sont un recours.

A l'examen du projet de Matali Crasset ou des modélisations d'Ezio Manzini et de son équipe, il nous semble prometteur de réajuster la définition du design social aux observations et pratiques anthropocentrées.

S'il s'avère que le design soit par essence social, ce dont nous ne doutons pas, il n'est pas moins insatisfaisant de ne pouvoir clairement pointer les spécificités d'un design tenu pour social, et qui finalement ne serait qu'une inscription résiduelle de son essence téléscopique.

L'époque est celle du social et du participatif, le design n'y déroge pas.

Les perspectives des techniques et des prérogatives anthropocentrées, sont réjouissantes pour poursuivre une recherche au plus près des usagers. Nous avons évoqué le « design centré utilisateur » (uXdesign), capable d'évaluer finement l'expérience de participation producteur-client dans un système. Et nous avons l'intime conviction qu'il y a à prospecter de ce côté-là en croisant les disciplines, finalement cloisonnées du design, en explorant les registres de la prospection.

On peut citer le centre de recherche du Royal College of Art de Londres, qui a développé un département de *design critique* au début des années 2000, sous la direction d'Anthony Dunne et Fiona Raby. Designers prospectifs et éminents chercheurs, ce duo a poussé la recherche des usages dans des étranges retranchements parfois, mais ils ont particulièrement renouvelé les expériences de perception de notre monde, et par là, inspiré les nouvelles générations de designers.

Enfin, nous revenons sur le recentrage effectué par Pestre à propos des questions de co-construction et de co-production.

Elles occupent une place privilégiée dans nos travaux de thèse. Ici pour garantir l'originalité de notre réflexion, nous n'avons pas développé ces problématiques, il serait heuristique cependant de placer l'analyse sous les auspices de la contribution, celle de l'« ère des technologies collaboratives¹⁰⁸ » dans laquelle nous sommes entrés, selon Stiegler.

Nous soulignons la récente littérature concernant le paradigme de la contribution comme valeur émergente de notre société, qui prend aujourd'hui, en effet, les aspects d'un « manifeste du faire¹⁰⁹ ». En résonance avec les valeurs éthiques et sociale du design, sur le terrain contributif, les fab lab sont devenus, en effet, des lieux où les nouvelles technologies ont à la fois démocratisé les outils d'invention et les outils de production. De l'avis de Chris Anderson, nous serions tous des « makers¹¹⁰ ».

Voilà de nombreux horizons de recherche.

¹⁰⁸ Stiegler Bernard, Giffard Alain, Faure Christian, *Pour en finir avec la décroissance. Quelques réflexions d'Ars Industrialis*, avec la participation du CIEM et d'Eric Favéy, Flammarion, Paris, 2009, p.8.

¹⁰⁹ Chaptal de Chanteloup Christophe, *Le manifeste du faire, Design making : un nouveau modèle économique pour passer de l'idée au marché*, FYP, Limoges, 2016.

¹¹⁰ Anderson Chris, *Makers. La nouvelle révolution industrielle*, trad. de l'américain par Michel Le Séac'h, Pearson, Paris, Coll. Apprendre toujours, 2012, p.10.

Bibliographie :

- Abrassart Christophe, Gauthier Philippe, Proulx Sébastien, Martel Marie D., « Le design social : une sociologie des associations par le design ? Le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la Ville de Montréal », *Lien social et Politiques*, n°73, 2015, p117-138, [en ligne]
<https://www.erudit.org/revue/lsp/2015/v/n73/1030954ar.pdf>, consulté le 04/04/2016.
- Anderson Chris, *Makers. La nouvelle révolution industrielle*, trad. de l'américain par Michel Le Séac'h, Pearson, Paris, Coll. Apprendre toujours, 2012.
- Archer Bruce, «The Three Rs», *Design Studies*, Volume 1, Issue 1, July 1979.
- Baek Joon Sang, Meroni Anna, Manzini Ezio, «A socio-technical approach to design for community resilience: A framework for analysis and design goal forming», 0142-694X *Design Studies*, n° 40, 2015, [en ligne] <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2015.06.004>, consulté le 12-09-2016.
- Busine Françoise, Midal Alexandra, Montagne Didier, Vaillant Emmanuel, *Le pigeonnier : « capsule »*, Matali Crasset, Artconnexion-Pyramid, Paris, 2004.
- Callon Michel, « Différentes formes de démocratie technique », *Annales des Mines*, 1998, p. 63-73.
- Carrier Martin, Howard Don, Kourany Janet (dir.), *The Challenge of the Social and the Pressure of Practice: Science and Values Revisited*, Pittsburgh, University of Pittsburgh Press, 2008, p. 131-145.
- Catoir-Brisson Marie-Julie, Vial Stéphane, Deni Michaela, Watkin Thomas, « From the specificity of the project in design to social innovation by design: a contribution », *Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference*. Brighton, UK, 27–30 June 2016.
- Chaptal de Chanteloup Christophe, *Le manifeste du faire, Design making : un nouveau modèle économique pour passer de l'idée au marché*, FYP, Limoges, 2016.
- Cernea Michael, «Putting People First: Sociological Variables» in *Rural Development*, Washington, The World Bank, [1985], 1991.
- Cormerais Franck, Introduction, Revue thématique des médias, Bordeaux, ADI, 2012.
- Cross Nagel, «Designerly Ways of Knowing», *Design Studies*, Volume 3, Issue 4, Octobre 1982, p221-227, 1982
- De Bure Gilles, Braunstein Chloé, *Roger Tallon*, Paris, Dis-Voir, 2000.
- De Francqueville Caroline, « Urbanisme 2.0 », *Revue Urbanisme – Dossier « Aires numériques »*, n°376, janvier/février 2011.
- *Design des politiques publiques, La 27^e région*, Comptes rendus de parutions, in Azimuts, Revue de design, Ecole des Beaux-Arts/ Ecole Supérieure d'Art et de Design, Saint-Etienne, n°36, 2011.
- Diaz Jean-Michel, Gauthier Léa (contr.), *Design for change. Concours*. Deauville, Montreuil, Black Jack Editions, 2011.
- Findeli Alain, « La recherche en design, questions épistémologiques et méthodologiques », in Jollant-Kneebone Françoise (dir.), *La critique en design. Contribution à une anthologie*, Jacqueline Chambon Publisher, Nîmes, 2003.
- Findeli Alain, Bousbaci Rabah, « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », *The Design Journal*, vol .8, issue 3, 2005, p35-49.
- Findeli Alain, « Searching For Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications», *Questions, Hypotheses & Conjectures: discussion on projects by early stage and senior design researchers*, Bloomington, IN: iUniverse, p286-303, 2010.
- Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, Belfort, Circé, 2002.

- Gourgues Guillaume, Rui sandrine, Topçu Sezin, « Gouvernamentalité et participation. Lectures critiques », *Participations*, 2013/2 (N°6), p. 5-33.
- Huygue François-Bernard, « Qu'est-ce qu'un think tank ? Idées, propagation, réseaux, groupes de recherche et influence », [en ligne] http://www.huyghe.fr/actu_446.htm, consulté le 29/03/2016.
- *La 27e Région, labo de transformation publique, Design des politiques publiques*, préface de Christian Paul, Paris, La documentation française, 2010.
- Laville Jean-Louis, Klein Juan-Luis, Moulaert Franck, *L'innovation sociale*, Erès, 2014.
- Latour Bruno, *La science en action*, Paris, La Découverte, 1989.
- Leblanc Isabelle, Favre Bernard, Godier Patrice, Pigearias Jean-Alain (comité de rédaction), *Déclat design. Guide pour les petites et moyennes entreprises*, 4Design Aquitaine, Bordeaux, 2009.
- Lipovetsky Gilles, Serroy Jean, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.
- Manzini Ezio, « Design research for sustainable social innovation », in Michel R. (ed), *Design Research Now: Essays and Selected Projects*, Birkhäuser Basel, 2007, https://blog.itu.dk/DISD-E2013/files/2013/08/sustainable-social-innovation_manzini.pdf
- Manzini Ezio, « Designing collaborative services on the digital platform », Conference Paper, January 2009, Proceedings of the 7th Conference on Creativity & Cognition, Berkeley, California, USA, October 26-30, 2009.
- Manzini Ezio, « Social innovation and design, Department of Industrial Design, Arts, Communication and Fashion, Politecnico di Milano, DESIS Network, 2014, [en ligne] http://www.ltu.se/cms_fs/1.110042!/file/EGI%20Ezio%20Manzini.pdf, consulté le 29/03/2016.
- Manzini Ezio, « Making Things Happen: Social Innovation and Design », *Design Issues, Design & Innovation: How many ways?* Volume XXX, Issue 1, Winter 2014, p. 57-66.
- Margolin Victor & Sylvia, « A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research », [en ligne] <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdfplus/10.1162/074793602320827406>.
- Mau Bruce, Léonard Jennifer (dir.), *Institute without Boundaries (contr.)*, *Massive Change*, Phaidon, Londres, 2004.
- Mazeaud Alice, Nonjon Magali, Parizet Raphaëlle, « Les circulations transnationales de l'ingénierie participative », *Participations*, 2016/1 (N°14), p. 5-35.
- Mazeaud Alice, Nonjon Magali, « Vers un standard participatif mondial ? Enjeux, conditions et limites de la standardisation internationale de la participation publique », *Participations*, 2016/1 (N°14), p. 121-151.
- Midal Alexandra, *Design, introduction à l'histoire d'une discipline*, 2009.
- MORRIS William, *L'âge de l'ersatz et autres textes contre la civilisation moderne*, choisis, traduits de l'anglais et présentés par Olivier Barancy, Paris, Encyclopédie des nuisances, 1996.
- Murani Bruno, *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Bari, 1981.
- Nonjon Magali, *Quand la démocratie se professionnalise. Enquête sur les experts de la participation*, thèse pour le doctorat en science politique, Université de Lille 2, 2006.
- Nova Nicolas, « La ville, nouveau territoire du numérique ? », [en ligne] http://www.planete-plus-intelligente.lemonde.fr/villes/la-ville-nouveau-territoire-du-numerique_a-13-855.html, consulté le 20-12-16.
- Papanek Victor, *Design pour un monde réel: Ecologie humaine et changement social*, trad. de l'anglais par Richard Buckminster Fuller et Nelly Josset, Robert Louit (contr.), *Mercure de France*, Paris, Coll. Environnement et société, [1971], 1974.

- Parizet Raphaëlle, « Le « pauvre d'abord ». Une analyse des dynamiques circulatoires de la participation populaire au développement », *Participations*, 2016/1 (N°14), p. 61-90.
- Pestre Dominique, « Des sciences, des techniques et de l'ordre démocratique et participatif », *Participations*, 2011/1 (N°1), p. 210-238.
- Porto de Oliveira Osmany, « La diffusion globale du budget participatif : le rôle des « ambassadeurs » de la participation et des institutions internationales », *Participations*, 2016/1 (N° 14), p. 91-120.
- Stiegler Bernard (dir.), Institut de Recherche et d'Innovation (contr.), *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante. Entretiens du nouveau monde industriel 2007*, Paris, Fayard-Mille et une nuit, Coll. Essai, 2008.
- Stiegler Bernard, Giffard Alain, Faure Christian, *Pour en finir avec la décroissance. Quelques réflexions d'Ars Industrialis*, avec la participation du CIEM et d'Eric Favey, Flammarion, Paris, 2009, p.8.
- Thackara John, *In the bubble. De la complexité au design durable*, trad. de l'anglais par Arlette Barré-Despond, Anne Bécharde-Léauté (coll.), Saint Etienne, Cité du Design, 2008.
- Thévenot Laurent, « Community-engaged art in practice », in Zembilas, Tasos (ed.), 2014, *Artistic practices*, London, Routledge, pp. 132-150.
- Varela F. G., Maturana F. H., « Autopoiesis: the organization of the living », in Maturana H.R., F.G. Varela, *Autopoiesis and Cognition*, Reidel, [1973]1980.
- Vial Stéphane, *Le design*, Paris, PUF, Que sais-je ?
- Vial Stéphane, « Design et épistémé : de la légitimité culturelle à la légitimité épistémologique », [en ligne] <http://projet.unimes.fr/design-et-episteme/>, consulté le 20-01-17.