



Architecture et design – Complémentarités/convergences/divergences

Béatrice Auxent, CROA HdF référente commission World Design Capital 2020

et

Franck Ghesquiere et Yolande Soncin, CROA HdF

membres de la commission World Design Capital 2020.

Avril 2018

Sommaire

Avant-propos

Les processus liés à l'architecture

Les processus liés au design

Architecte et designer : ce que l'un et l'autre font ou ne font pas

Ce que l'on pourrait attendre de World Design Capital 2020

Annexes

1 – Dossier de candidature Capitale Mondiale du design 2020/Extrait

2 – lille-design paper n°3 Lille Métropole World Design Capital© 2020/Edito

3 - Archiconversation #30 Architecture et Design par Bertrand Bajart, architecte.

4 – Règlement du concours Archidéelles 2017 Architecture et design, quand le design métamorphose nos façades.

4 bis – Extraits de la brochure des résultats du concours Archidéelles 2017

5 – Strange design : du design des objets au design des comportements

6 – Cité du design. La démarche Design & territoire

7 - L'acte architectural dans la loi

8 – Territoires en résidence de la 27ème région. Les « espaces qui parlent » à Wazemmes (Lille) avec Reso Asso Métro.

9 – Invitation d'Architecture et Maitrise d'Ouvrage pour la conférence du designer Ronan Bouroullec

10 – L'institut français du design

11 – Le design de services

Avant-propos

La Métropole Européenne de Lille sera capitale mondiale du design en 2020.

Le CROA NPdC a apporté son soutien à cette candidature et a confié à WAAO-Centre d'Architecture et d'urbanisme (ex MAV) la coordination des apports concernant les actions 42 et 43 du dossier après un appel auprès d'architectes de la métropole :

ARCHITECTURE

42. Provide a summary of architectural interest points. Include photos and/or video to support your description where available.

43. Provide a summary of planned new builds of interest to the design community. Confirmed projects only.

Les réalisations sélectionnées sont visibles dans le lille—design paper n°3 (voir annexe). Elles constituent une part non négligeable du dossier.

Lors de la visite d'évaluation du jury, WAAO a été présenté et de nombreux architectes étaient présents lors de la rencontre informelle avec la communauté DESIGN – ARCHITECTURE & INDUSTRIE de Lille Métropole, au Musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut (LaM), Villeneuve d'Ascq.

Mathieu Berteloot, architecte à Lille, a été interviewé dans une vidéo de promotion de la candidature. Il y présente un projet d'habitat participatif à Bois Blancs coélaboré avec les habitants <https://vimeo.com/225852964> Il signe également un article du lille—design paper n°3.

A ce stade, la mise en place de la gouvernance du projet est en train de se faire. En hommage à la République des Arts de Jacques Viénot, membre co-fondateur de International council of societies of Industrial Design (ICSID), Lille Métropole et lille—design fondent la “République du Design”. Elle est constituée d'un consortium de compétences complémentaires au design, la République du Design associera anthropologues, ethnologues, sociologues et ergonomes, universitaires, citoyens, urbanistes, et aussi des PME, des industriels, des représentants des collectivités, des collectifs, elle accompagne la mise en œuvre des P.O.C. - proof of concept. Elles écrivent la charte de la République du Design pour un territoire durable (rev3 : la troisième révolution industrielle en Hauts-de-France).

Dans un échange récent entre le CROA HdF et le DRAC HdF puis entre Béatrice Auxent et la directrice de lille—design, il a été évoqué la pertinence d'écrire un texte de fond sur architecture et design. En effet, les différences entre ces deux domaines pourraient sembler faibles. De même, il serait aisé de dire que l'un englobe l'autre ou réciproquement. Cela n'est pas si simple.

Le propos qui suit n'est qu'une contribution à la réflexion et une préparation pour une implication du CROA HdF à WDC2020.

Les processus liés à l'architecture

Une démarche de projet

La démarche classique de projet en architecture part de la demande d'un maître d'ouvrage qui dispose d'un site (terrain pour la construction), définit un programme (liste de fonctions à relier entre elles et de surfaces indicatives) et donne un budget.

De manière optimale, le dialogue avec les différentes parties prenantes du projet se fait en amont de la phase de conception.

L'acte architectural est alors de produire une représentation de la future réalisation, qui réponde à toutes les contraintes du programme, des normes en cours et qui affirme un « parti-pris » architectural. Le parti architectural peut convoquer des références culturelles, le symbolique, l'esthétique...

C'est un processus itératif fait de multiples essais et tentatives successives avant d'arriver à une proposition satisfaisante à tous égards. Cela peut se faire seul ou en équipe, éventuellement pluridisciplinaire (la progression des idées se fait par confrontation et débat). Les outils sont le croquis, le dessin sur calque, la projection 2D et 3D, la maquette (éventuellement jusqu'à échelle 1)...

En aval de la phase de conception, un travail pédagogique commence pour « mettre en mots » le projet, pour expliquer, partager, convaincre.

La construction de bâtiments

Pour que l'architecture existe dans l'espace, il faut passer par sa construction. Elle est faite classiquement par des entreprises du bâtiment mais peut passer par d'autres processus comme l'auto construction (sans responsabilité décennale pour l'architecte). Des intervenants comme les concessionnaires (eau, gaz, électricité...), les contrôleurs sécurité... sont à intégrer intelligemment dans le processus de réalisation. Les aléas de la construction sont importants. Les adaptations doivent permettre de rester fidèles au projet d'origine. L'architecte veille tout au long de sa mission à l'intégrité de son projet. Il doit affirmer son autorité tout en sachant être pédagogue et ouvert aux suggestions positives. La mission complète (comprenant le suivi de chantier) est celle qui permet le plus d'atteindre ce but.

Formation, obligation, rémunération

En France, pour acquérir cette démarche et être capable d'acte architectural, il faut 5 années d'études en Ecole Nationale Supérieure d'Architecture validées par un master en architecture. Ce dernier est complété d'une Habilitation à la Maîtrise d'Œuvre en son Nom Propre (HMONP) qui consiste en une alternance agence d'architecture/école d'architecture d'au moins 6 mois, puis d'une inscription à l'ordre des architectes pour exercer en tant qu'architecte en son nom propre. Il faut être inscrit à l'Ordre des architectes pour porter le titre. Il doit alors être assuré et se former régulièrement.

La profession est réglementée par la loi sur l'architecture de 1977. Il y a obligation d'architecte pour tout permis de construire sauf dérogation (seuils) et plus récemment pour tout permis d'aménager avec lotissement sauf dérogation (seuil).

L'architecte est rémunéré pour toutes les étapes du projet. Les honoraires sont calculés soit par pourcentage du montant des travaux, soit par temps passé/taux horaire définis par l'architecte. Ils peuvent être forfaitisés. Ils peuvent être négociés avec le maître d'ouvrage. Les marchés publics sont encadrés, pas les marchés privés.

La procédure de concours est globalement reconnue pour faire avancer la qualité architecturale. Les procédures de marchés globaux publics sont encadrées mais font toujours débat dans la profession. Les procédures d'appel à idées ne sont pas encadrées et font débat dans la profession.

En France on dénombre environ 30 000 architectes inscrits à l'Ordre des Architectes.

Evolution du mot et de l'exercice

Le mot architecture se voit employé de plus en plus dans des domaines nouveaux comme celui de l'informatique. Organisation des divers éléments constitutifs d'un système informatique, en vue d'optimiser la conception de l'ensemble pour un usage déterminé.

La pratique de l'architecture a vu ses domaines d'application s'étendre : réhabilitation, aménagement du territoire (officiellement reconnu dans la loi

LCAP et de ses décrets par l'obligation d'architecte dans les permis d'aménager au-dessus de 2500 m²), rénovation énergétique, ADAP (Agendas d'Accessibilité Programmée), gestion patrimoniale...

L'exercice du métier s'est aussi diversifié au fil des années : programmation, conseil, sensibilisation, concertation, éducation... design...

Les processus liés au design

Une méthodologie de travail

« Le design est une méthodologie de travail suffisamment flexible qui aborde un large éventail de problématiques. Ce n'est pas seulement designer des produits c'est aussi observer des systèmes, des processus et des contextes. » Thomas Vailly.

« Ni forme ni fonction. La base c'est le besoin de l'homme. » Jacques Viénot.

« Le processus de design s'applique à tout ce qui ne pousse pas naturellement sur terre » Ronan Bouroullec.

« Le design décline le symbolique, le pragmatique, l'esthétique » un enseignant.

« Ce qui permet au designer de représenter l'utilisateur, c'est en grande partie, outre qu'il est lui-même un usager, le recours à un certain pragmatisme accompagné de bon sens ». « Le symbolique est aussi un deuxième recours systématique auquel le designer ne peut échapper, comme une sorte de surcharge expressive plus ou moins désirée de ses descriptions. »
<http://books.openedition.org/pressesmines/225?lang=fr>

« Le design de services : un état d'esprit permettant de s'attaquer à des questions systémiques. » Matthieu Savary, designer de services, User Studio.

« Le designer crée sur commande. Il doit s'adapter à la demande du client en respectant un cahier des charges (contraintes techniques, d'usage et de coût). » ONISEP

La fabrication d'objets, la mise en pratique de dispositifs

Pour que le design existe dans l'espace, il faut passer par la fabrication d'objets ou d'aménagements (procédés industriels ou artisanaux). Les designers peuvent s'associer à des éditeurs pour fabriquer des collections et inversement des éditeurs peuvent passer par des designers pour concevoir des collections. La conception passe par des prototypes. Par le processus industriel, la qualité de la réalisation en nombre ne diffère pas de celle du prototype.

Mais le design peut aussi exister dans la société par la mise en place d'un système (service, politique publique...). Le *Design de service*, par exemple, est une démarche de co-crédation qui prend la forme d'une étude holistique basée sur l'empathie utilisateur, la collaboration entre les différents acteurs du projet et la co-crédation. Il s'agit d'identifier les services à proposer à l'utilisateur.

Formation, obligation, rémunération

Si l'on cherche une formation en design, il sera proposé des catégories : graphique, textile, web, d'intérieur, d'espace, industriel, produit, automobile, UX... Autant d'écoles que de catégories, et même plus.

Les études sont de 2 à 5 ans après le BAC

La rémunération est à la prestation ou en droits d'auteurs pour des objets édité.

Le port du titre est libre. La profession n'est pas réglementée mais il y a des organismes comme l'Institut Français du design qui valorise le design industriel ou la fédération des designers qui défend les intérêts de la profession.

En France, on dénombre 30000 designers (source : APCI).

Le secteur se décompose en agences, en bureaux de design intégrés aux entreprises (salarier) et en prestataires indépendants (free-lance). La moitié des 14 000 structures interviennent dans le design de produit ; les autres concernent l'aménagement d'espace, le graphisme, l'identité visuelle, le packaging... La profession est concentrée avec une majorité d'agences basées en Île-de-France.

Evolution du mot et de l'exercice

Le mot design utilisé comme adjectif fait débat dans la profession. Une chaise design par exemple signifie souvent une chaise aux formes futuristes alors que ce qui compte c'est le processus de conception prenant en compte l'expérience utilisateur, pas le look final.

Parmi les secteurs émergents : le design environnemental, d'interaction, de service, le design sonore, le retail (architecture intérieure commerciale), la scénographie...

Autres domaines émergents :

Le « Strange design » : design critique

Les ateliers de co-design : méthodologie de co élaboration de solutions à des problèmes donnés.

Le design numérique (également appelé design d'interaction ou design interactif) : définition de structures et de comportements de systèmes interactifs.

Design et territoire : design au service des collectivités (design manager en territoire).

Architecte et designer : ce que l'un et l'autre font ou ne font pas

Designer et architectes sont considérés comme des métiers de la conception/création. A ce titre ils peuvent convoquer des notions comme l'esthétique, le fonctionnalisme, le symbolique.

Tous deux ont des contraintes à respecter dans leur travail. Elles sont données par le commanditaire mais aussi par les normes et règlements en cours.

Une différence essentielle est le mode de production/réalisation qui suit l'acte de conception. Mais il y a toujours des exceptions.

La méthode de travail du designer peut lui permettre de participer à l'écriture d'un programme d'architecture ou de projet urbain, notamment par des ateliers de co-élaboration avec les futurs utilisateurs.

Sauf à travailler pour lui-même, l'architecte maître d'œuvre ne fait pas la programmation du bâtiment qu'il conçoit.

Le designer peut faire de la maîtrise d'œuvre en dessous du seuil d'obligation de l'architecte, mais c'est vrai pour quiconque.

L'architecte peut se servir de méthode de co-design dans son élaboration de projet.

...

Ce que l'on pourrait attendre de World Design Capital 2020

Le design et l'architecture... ce n'est pas la même chose mais certaines compétences peuvent être de même type pour exercer dans l'un ou l'autre domaine. Ce qui est sûr c'est qu'ils peuvent utilement collaborer.

Qu'attendons-nous de la WDC2020 ?

Faire débat

Nourrir le propos « Architecture et design – Complémentarités / convergences / divergences »

L'aborder notamment par des questions précises comme :

Jean Prouvé était-il un designer ?

Philippe Starck a-t-il fait de l'architecture quand il a produit pour les 3 Suisses un processus de vente par correspondance d'une maison ?

Peut-on parler de design de façade ?

Faire expérience

Des workshops de professionnels et d'étudiants croisant les deux disciplines.

Des temps grand public.

Faire avancer la cause de l'architecture et du design

Des documents pédagogiques

... Nous avons jusqu'à 2020 (et au-delà) pour parler de tout cela !!!

Annexes

1 – Dossier de candidature Capitale Mondiale du design 2020

Extrait

LE DESIGN INTEGRE DANS LES PROGRAMMES DU TERRITOIRE

Actions 37 et 38

QUARTIERS/ZONES URBAINES

Décrire des projets de régénération urbaine / Décrire et illustrer un projet exemplaire

Actions 39 à 41 : INDUSTRIE

Donner des exemples de réalisations réussies, collaborations design industriel/autres disciplines, décrire les futurs projets incluant des designers industriels

Actions 42 et 43 : ARCHITECTURE

Décrire et illustrer des centres d'intérêts architecturaux, projets confirmés de bâtiments d'intérêt pour la communauté design

Actions 44 et 45 : TOURISME

Décrire comment le design d'intérieur est utilisé dans les lieux et comment il contribue à l'excellence du design dans la ville

Actions 46 et 47 : ESPACES PUBLICS

Décrire comment le design urbain/durable est utilisé pour améliorer la qualité de vie des habitants et la qualité environnementale, comment il participe à construire l'identité du territoire

Actions 48 : INITIATIVES

Décrire les initiatives publiques et privées de design responsable ou durable

Action 49 : PROMOTION

Décrire comment le design communication est utilisé pour promouvoir le territoire et les grands projets (environnement, recherche,...)

2 – lille-design paper n°3 Lille Métropole World Design Capital® 2020

<https://www.lille-design.com/images/LD-PAPER3-WDC2020-FR-LIGHT.pdf>

Edito

Lille Métropole, World Design Capital 2020 par Damien Castelain, Président, Métropole Européenne de Lille

Vocation

Au fondement de notre candidature, résidait la capacité de notre territoire, celle de nos habitants, acteurs du territoire, à transformer son futur.

Car au cœur de notre ADN, notre posture pionnière est animée par la volonté de transformer et de requalifier notre héritage. La permanence de notre histoire montre qu'à chaque mutation, nous avons su réinventer nos industries, nos paysages, nos géographies, notre société pour répondre aux enjeux mondiaux.

Face aux défis du XXIème siècle, Lille Métropole a choisi de s'engager dans la Troisième Révolution Industrielle. Comme les deux précédentes, la Troisième Révolution Industrielle, basée sur la transition énergétique et les technologies numériques, change le monde, notre façon de vivre, de produire, de consommer, de nous déplacer... Elle est l'histoire d'une rencontre, celle de notre territoire avec Jeremy Rifkin en 2013 auteur de "La Troisième Révolution Industrielle".

Et depuis 4 ans, déjà plus de 700 initiatives concrètes ont témoigné que notre territoire est en marche vers une économie plus créative, plus économe en ressources, plus responsable et plus collaborative.

Nous sommes des bâtisseurs, des entrepreneurs, des défricheurs. Dans un monde en transition, nous avançons en posant chaque pierre sans certitude, mais en nous forgeant de nos convictions.

Cette résilience est notre force. Elle a insufflé le positionnement et les actions de notre candidature Lille Métropole, World Design Capital 2020.

Notre territoire est en mouvement, résolument tourné vers demain. Et dans le cadre de cette candidature, il a mobilisé toutes ses forces autour d'un projet coopératif de transformation et de réinvention de nouveaux modèles.

Nous croyons que le design est la clé de cette métamorphose. Il propose des méthodes et des compétences essentielles, inspirantes et éclairantes pour accompagner les changements profonds de notre société sur le plan social, sociétal, économique et environnemental. Il peut être le garant de l'humanisation et de l'appropriation de ces bouleversements.

Nous voulons poser les plans d'une nouvelle société en propageant la pratique du design à l'échelle du territoire et en proposant à tous d'y participer.

Rêver le monde

Si nous prenons soin des legs des générations passées, nous voulons ouvrir de nouveaux sillons aux générations futures.

Un nouveau monde jaillit. Nous le rêvons plus juste, plus simple, plus beau. Et nous avons choisi de nous emparer du design parce qu'il est l'outil de l'empathie, mais aussi pour passer à une nouvelle expérimentation collective et pratique.

Notre candidature a été celle des transitions énergétiques, numériques, environnementales au profit de nos entreprises et industries, de l'aménagement urbain et de l'habitat, de la qualité du cadre de vie et des services aux habitants, mais aussi celle de l'innovation sociale, de la modernisation des organisations publiques et privées et des nouvelles formes de créativité.

Notre World Design Capital 2020

Bienvenue ! Nous vous souhaitons la bienvenue à Lille Métropole, World Design Capital 2020.

Le périmètre de Lille Métropole, World Design Capital 2020 est bien celui de la Métropole Européenne de Lille (MEL), région transfrontalière, donc eurométropolitaine, et inscrite dans une grande région, celle des Hauts-de-France.

Avec ce grand projet de Lille Métropole, World Design Capital 2020, nous voulons faire de l'Eurométropole, la plus grande agence collaborative de design. Nous allons déployer une démarche design de grande ampleur à l'échelle d'un territoire de 2,1 millions d'habitants.

Lille Métropole, World Design Capital 2020, la plus grande expérimentation par le design. Nous allons devenir une place forte du design en invitant les designers, les citoyens, les entrepreneurs, les chercheurs, les créatifs de chez nous et ceux du monde entier, à se lancer à la conquête de nouvelles solutions.

Avec cette identité, nous voulons incarner "un territoire pilote" de toutes les explorations du design, dans tous ses champs d'interactions.

Le design est un outil de cohésion sociale. Notre projet propose de relever un des plus grands défis auxquels l'humanité est confrontée : mobiliser notre capacité de faire ensemble, d'œuvrer ensemble pour trouver les solutions de demain.

Mobiliser

En 2004, Lille est devenue Capitale Européenne de la Culture. Elle a montré sa force d'impulsion et de mobilisation mettant en avant sa jeunesse, son dynamisme et sa créativité.

Le public était au rendez-vous. 9 millions de participants. 824 000 spectateurs. 17 000 ambassadeurs, artistes mobilisés. 2 500 expositions et fêtes. Un public venu de toute l'Europe. 4000 journalistes accueillis pour couvrir l'événement. L'attractivité du territoire s'est déployé impactant considérablement l'économie, l'emploi et le tourisme.

Le concours au titre de World Design Capital 2020 a déclenché un intérêt pour le design en tant qu'outil de rayonnement, levier de croissance économique et réformateur des postures et des comportements.

La clef de la réussite : la collaboration entre le politique, les entreprises et les créatifs. Nous avons uni toutes ces forces sur notre territoire autour de ce projet, let's do it.

Il y aura un avant et un après Lille Métropole, World Design Capital 2020.

Elle est un accélérateur. Au-delà de la compétition.

Play design !

Notre projet est celui des chercheurs, des architectes, des designers et des experts territoriaux. Mais aussi celle des habitants, des citoyens, des étudiants, des amoureux du territoire, dans une approche design for all.

Pour réussir à infuser cette culture, nous allons inviter les acteurs à “jouer” le design. Dans le processus de création, jouer est vital. C’est en favorisant la récréation et le plaisir que les idées nouvelles arrivent, faisant naître de nouveaux scénarios.

Dans notre projet Lille Métropole, World Design Capital 2020, nous optons pour une démarche design accessible, visuelle, sensorielle, virtuelle et manuelle. Le design est un medium qui va aider les entreprises, les collectivités, les citoyens à se reconnecter aux éléments essentiels.

Le jeu et la convivialité structurent notre projet “Lille Métropole, World Design Capital 2020”.

Transformer

Notre projet est celui d’un territoire en transformation. Pour réussir, nous faisons de l’acculturation du design notre priorité. Dans tous les secteurs d’activité. Auprès de tous les acteurs du territoire.

Aujourd’hui, nous devons expliquer le design, le mettre en situation. Créer des interactions entre designers et entrepreneurs, entre designers et services publics... L’idée est de permettre à l’ensemble de ces acteurs d’être autonome, de monter en compétence et d’intégrer les méthodes initiées par le design au sein de leur activité.

Au-delà de la question du design, nous souhaitons relever trois grands défis : créer et innover autrement, contribuer à changer les comportements, et rendre plus agiles les politiques publiques.

Nous croyons que le succès du design se matérialisera avec les preuves de son efficacité. C’est en cela que la chaire de Design Management que nous allons créer va donner un cadre de recherche, structurant la mesure du changement et la mesure de la valeur. Cette démarche s’inscrira sur le long terme.

Co-élaborer

Notre candidature est celle du design prospectif, appliqué. Ce projet va déployer un ensemble de dispositifs en rhizome favorisant la circulation entre idées, projets et recherche.

Dans une démarche HtoH (Human to Human) de co-élaboration, de co-design, les acteurs vont interagir et travailler ensemble à la résolution de problèmes et à la recherche de solutions selon un process design : EMPATHY, DEFINE, IDEATION, PROTOTYPE, TEST... AND TRY AGAIN !

Cette opération va prendre appui sur les dispositifs et les actions déjà existantes.

En 2020, les projets ainsi coélaborés formeront le socle des événements. Ce sera un point d’étape et la somme de ces expérimentations (et leur mesure) mettra en lumière notre processus de transformation.

Ensemble au rang de World Design Capital 2020

Au cours de son histoire, notre Eurométropole a toujours fait appel à la création en invitant de grandes figures du design et de l'architecture à s'associer avec des professionnels locaux pour dynamiser ses orientations : Euralille, le stade Pierre-Mauroy, le parc Mosaïc, le futur Metropolitan Square.

Nous sommes conscients que le design dans toutes ses dimensions, participe au rayonnement et à la compétitivité de notre territoire et de nos entreprises.

Et pourtant, l'appropriation et la mise en œuvre du design varient dans notre territoire, comme partout dans le monde.

Nous voulons changer les choses.

C'est l'objectif de notre projet

Lille Métropole, World Design Capital 2020. Il propose de faire autrement. Faire au lieu de montrer. Participer au lieu de regarder. Essayer au lieu de théoriser. Mobiliser au lieu d'individualiser.

Marquer un tournant dans cette période de transition

Le titre de World Design Capital 2020 nous permet d'accélérer le changement de notre territoire.

Aujourd'hui, nous enclenchons un processus de transformation à grande échelle. Demain, nous allons pérenniser notre démarche, nos outils, la développer et l'étendre sur tout le territoire et au-delà de la World Design Capital 2020. Ce sera le point d'étape d'une aventure qui marquera un tournant dans notre transition.

Ce titre de World Design Capital 2020 placera Lille Métropole au centre des débats mondiaux du changement et en fera le centre névralgique du design. Pas seulement sous la forme d'une vitrine mais plutôt sous la forme d'une expérience à vivre le changement !

Cette expérience nous vous la proposons dès maintenant et ici.

Ensemble.

3 - Archiconversation #30 Architecture et Design par Bertrand Bajart, architecte.

https://www.youtube.com/watch?v=O8hYXn_y0N8

Production CAUE du Nord 27 novembre 2017. Réalisation Lucrece Masurel et Nicolas Delin.

Présentation d'1 objet et 2 architectures ayant en commun de : questionner, surprendre, être pop (joyeux), innover dans la technique de construction (bâtiments) ou de fabrication (objet), donner à comprendre cette innovation.

- Le tabouret The tooth de Philippe Starck, designer.
- Maison Dupli Casa, près de Ludwigsburg (RFA), Jürgen Meyer H., architecte.
- La Médiathèque André Chédid à Tourcoing, D'HOUNDT+BAJART architectes&associés.

4 – Règlement du concours Archidéelles 2017 *Architecture et design, quand le design métamorphose nos façades.*

http://rabort.dev.coreye.net/sites/default/files/2017-09-04_reglement-archidelles.pdf

Extrait :

Le 4 septembre 2017, Rabot Dutilleul lance la 4^{ème} édition du concours Archidéelles.

Dans le cadre de cette nouvelle édition, les candidats sont invités à réfléchir à l'apport du design sur la production des façades. Un sujet porteur de sens à l'heure où Lille, berceau de l'entreprise de BTP, est finaliste pour devenir la capitale mondiale du design en 2020.

LA FACADE, ÉLÉMENT ESSENTIEL POUR UNE INTÉGRATION URBAINE RÉUSSIE

La peau des bâtiments d'une ville façonne sa personnalité, son univers, ses spécificités. Visible, elle crée du lien ou, à l'inverse le défait. Elle peut faire la fierté des habitants, attirer les convoitises ou au contraire, décourager les passants. C'est pourquoi la façade reste un élément essentiel de l'insertion du bâtiment dans son environnement urbain et de son appropriation par ceux qui y vivent et y travaillent.

Avec pour thème "Quand le design métamorphose nos façades", les participants au concours Archidéelles, devront proposer une nouvelle façon de concevoir la peau des bâtiments dans une perspective de convivialité, d'efficacité et de frugalité. Rénovation de bâtiments anciens, nouvelles constructions contemporaines, réflexion sur l'habitat durable, performance énergétique, apport/rapport à la rue, au quartier, à la ville,... sont autant d'angles sous lesquels aborder ce sujet.

A travers ce concours, Rabot Dutilleul souhaite encourager l'innovation dans la construction et répondre aux nouveaux enjeux de la ville, entre qualité d'usage, économie de partage et prise de conscience environnementale.

4 bis - Extraits de la brochure des résultats du concours Archidéelles 2017

http://rabortdutilleul.com/sites/default/files/2018-02-23_book_archideelles2017.pdf

Au fait, le design, c'est quoi ? par Anne-Laure Boursier

À l'heure où Lille Métropole est capitale mondiale du design 2020, la question vaut d'être posée. Et la réponse n'a rien d'évident. L'étymologie du mot Design vient de l'anglais mais avant cela, de l'ancien français « désigner », signifiant dessiner, indiquer. Le de-sign fait signe vers un dessein, un but. Selon Stéphane Viard, le design œuvre à produire un effet. Kenya Hara, le directeur artistique de Muji ajoute que le design cherche à concevoir non pas des choses qui sont mais des choses qui se passent. Les designers créent des expériences à vivre qui enchantent l'existence et se produisent à travers un renouvellement des formes signifiantes de notre monde et des usages. Le design n'est donc pas attaché à une discipline particulière. Il mêle art, technique et société. Il fait appel aussi bien aux sciences humaines qu'aux sciences exactes ou à la biologie. Il vise la création d'objets, d'environnements, etc..., fonctionnels, esthétiques et conformes aux impératifs d'une production industrielle. Il doit permettre d'améliorer tous les aspects de l'environnement humain, produits, environnement, ambiance sensorielle. Selon Lille-design, le design a vocation à rendre le monde habitable en transformant l'expérience que nous en avons.

L'artisan ou l'artiste produisent des formes non destinées à la production industrielle mais un objet design sera produit en série. La dimension industrielle du design le différencie donc de l'artisanat. Cette comparaison avec l'art nous invite à replacer le design dans une histoire de l'esthétique. Dans l'antiquité, le beau était défini par des critères objectifs : harmonie, symétrie et ordre. La question de l'art se posait du point de vue de l'objet artistique lui-même. Un objet beau l'était dans l'absolu et ne pouvait pas être utile et inversement. L'invention de l'esthétique, science du sensible, par Baumgarten en 1750 a permis de passer du beau antique objectif, à une science du jugement subjectif qui prétend évaluer avec justesse la beauté, comme la laideur.

L'esthétique pose la question de l'art du point de vue de celui qui perçoit l'œuvre et qui ressent des émotions positives ou négatives.

L'apparition de la notion d'esthétique a été une étape vers l'émergence d'un sens plus contemporain de ce qu'est l'art, apparu à partir de 1917 avec Marcel Duchamp. Quand celui-ci présente son célèbre urinoir, pour une exposition, il affirme que le ready-made, l'œuvre déjà faite, est une œuvre d'art. Son projet est de démystifier l'œuvre d'art : l'art est dans les musées, mais aussi dans la rue, dans les objets d'usage et les objets techniques. Duchamp a fait apparaître l'art dans notre vie de tous les jours et ses objets, réduisant la distance entre l'art et l'utile. L'objet utile peut enfin prétendre à une valeur esthétique. Il est dès lors possible de « designer » les objets du quotidien. Le design se différencie alors de l'art par les critères de l'utilité et de la reproductibilité.

Duchamp défend l'idée que le caractère artistique d'une œuvre provient du regard porté sur elle. L'art rend visible, donne à voir et à penser. Nous n'avons pas conscience de la présence des objets utilitaires de notre quotidien. C'est lorsqu'un designer s'empare de l'objet pour le renouveler qu'il devient visible. Le choix d'un nouveau logo, fait apparaître la marque associée. Mais le designer qui rend visible un objet ne cherche pas à susciter n'importe quel sentiment. C'est un sentiment plaisant lié à une forme de beauté qu'il cherche à produire. L'artiste fera en revanche appel à une plus large palette d'émotions : ravissement, dégoût, peur, peine. André Breton a dit : « l'art sera convulsif où ne sera pas ». Or on image mal une bouteille de coca convulsive ou effrayante : Là où l'art crée des émotions, le design crée de la beauté dans l'expérience que nous avons du monde.

ENTRETIEN AVEC LE JURY

Jérôme De Alzua, Architecte, De Alzua+, Président d'AMO Hauts-de-France

Gontrand Dufour, Architecte, VS-A

Philippe Rémignon, Directeur général, Vilogia, Président de lille—design

Quentin Vaultot, Designer

Selon vous, en quoi le design peut-il contribuer à la qualité architecturale ?

JÉRÔME DE ALZUA Le design peut contribuer à la qualité d'une façon globale en questionnant de façon concomitante forme et usage en transcendant le 1+1=3, c'est avec cette stratégie partagée qu'il crée du sens..

GONTRAND DUFOUR Le design est l'expression graphique d'une réflexion complexe autour du concept architectural. Il n'a pas d'échelle, du projet urbain au détail de la poignée de porte, le design se remarque par l'observateur qui s'y intéresse.

L'expression du design est un choix architectural, sa sobriété est un exercice souvent plus complexe.

PHILIPPE RÉMIGNON Le design, lorsqu'il apporte des produits industriels qui sont à la fois solides, économiques et esthétiques, permet aux architectes de compléter leur palette de matériaux constructifs, et ainsi de déployer leur talent de manière élargie.

QUENTIN VAULOT Le design est un outil transdisciplinaire, formidable et puissant pour aborder et solutionner des problématiques de tout ordre : industrielle économique, écologique, mais aussi culturelle et politique. Sa capacité à manipuler de la complexité en fait un instrument indispensable pour fédérer les savoir-faire et produire des systèmes innovants. De ce fait le design et l'architecture ont vocation à dialoguer pour concevoir des espaces de vie en adéquations avec l'évolution de nos besoins.

Quelle place accordez-vous au design au quotidien et dans l'exercice de votre métier ?

JDA Puisque, comme le définit Ronan Bouroullec, le design est «tout ce qui ne pousse pas naturellement», tout l'univers artificiel, dans le sens noble et historique du terme, que nous produisons est d'une certaine façon design. Peut-être faisons nous simplement de la prose comme monsieur Jourdain dans le bourgeois gentilhomme, la pièce de Molière !.

GD La façade est l'ouvrage où se cristallise l'architecture et la technique. La concevoir sans travailler son design est à mon avis impossible! Chaque détail est développé comme une réponse spécifique au concept architectural du projet.

Nous nous attachons à ce que le design de chaque pièce soit construit pour qu'il garde toute sa raison d'être juste qu'à sa réalisation.

PR Le design est un fantastique pourvoyeur de produits et services qui rendent notre quotidien à la fois plus facile et plus beau, parce qu'il représente le génie créatif qui se met au service du quotidien du plus grand nombre à un coût abordable. Dans mon métier de bailleur social, le design fournit à mes clients le complément de ce que Vilogia leur apporte dans l'habitat.

QV En tant que spécialiste de l'innovation et designer plus de 10 ans ; le design au sens large est au cœur de mes préoccupations au quotidien. Mis au service d'action vertueuse il contribue à dessiner une société désirable.

À la suite de cette matinée de Jury vendredi 2 février 2018, y-a-t-il un ou plusieurs thèmes abordés par les candidats qui ont retenu votre attention ? Un moment qui vous a ému ?

JDA J'ai été impressionné par leurs capacités à porter de façon très cohérente des discours très différents. Car finalement l'exercice posé entre les deux disciplines nécessitait un recul et une capacité d'interroger et de bousculer nos paradigmes contemporains, c'était loin d'être simple !

GD Les thèmes abordés ont été très variés avec des notions d'échelle différentes. Bien que chaque projet ait été présenté et défendu avec ferveur, ils ont relevé davantage pour moi d'un concours d'idées. Avec des recherches plus approfondies menant jusqu'aux détails, les projets auraient eu une tout autre ampleur.

PR Le thème abordé par tous les candidats concernait le rôle fondamental de la façade en architecture, qui est par essence le lieu de tous les enjeux contemporains, celui de la transition énergétique, celui de la séparation vie publique - vie privée, etc. Ce qui m'a frappé et ému, c'est que tous les candidats, du fait qu'ils étaient tous de la même génération, notablement plus récente que la mienne, partageaient des points de vue civilisationnels assez éloignés de ce qui constituait les nôtres il y a un peu plus de vingt ans.

QV En abordant la question de la façade, c'est la notion de porosité qui émane des projets qui a retenu

mon attention, l'organisation des échanges entre l'intérieur et l'extérieur et leur nature thermique, acoustique, fonctionnelle, usuelle, expressive, communicante voir symbolique

5 – Strange design : du design des objets au design des comportements

Villeurbanne : it: éditions, 2014, Sous la dir. de Jehanne Dautrey, Emanuele Quinz

Présentation par Jehanne Dautrey, Emanuele Quinz

Depuis quelques années ont fait leur apparition dans le monde du design des objets étranges: des objets dysfonctionnels, énigmatiques, compliqués. Ces objets relèvent d'une posture que les designers anglais Anthony Dunne et Fiona Raby ont défini Critical Design (design critique): un design spéculatif, réflexif, qui ne veut pas proposer des solutions, mais plutôt poser des questions, qui veut défier les affirmations rapides, les préjugés et lieux communs sur le rôle des produits dans la vie de tous les jours. Un design qui ne se veut pas affirmatif, c'est-à-dire soumis aux impératifs des systèmes de pouvoir, mais au contraire critique.

Cette «attitude» n'est pas nouvelle, mais a, au contraire, une histoire, qui longe la frontière entre art et design. L'objectif de cet ouvrage n'est pas de reparcourir cette histoire de manière exhaustive ou linéaire, mais plutôt d'en envisager quelques épisodes afin de dégager les outils critiques dont ils sont porteurs pour l'histoire du design — comme une sismographie qui indique les résurgences de la crise d'un modèle.

Quatre moments de l'histoire du design ont été choisis: le Design Radical italien (à partir de 1967 — jusqu'à Alchimia et Memphis qui en constituent en quelque sorte une forme d'épilogue), le design conceptuel néerlandais des années 1990, le Critical Design anglais des années 2000, pour ouvrir sur la scène contemporaine (principalement en France). Chaque épisode se situe dans un contexte historique, matériel et culturel différent, une ramification complexe de traditions nationales et d'influences extérieures. Cependant la perspective n'est pas historique, mais critique: il s'agit de poser les jalons pour une critique du design critique.

Les essais qui introduisent et clôture le volume sont complétés par une série d'entretiens originaux avec les protagonistes de ces quatre moments fondamentaux de l'histoire du design — autant de témoignages d'une anti-tradition, où le passage par l'étrangeté fonctionne comme levier pour une approche critique et donc engagée du design.

Avec les contributions de: Gijs Bakker, Jurgen Bey, Pieke Bergmans, Bless, Jan Boelen, Elio Caccavale, Florence Doléac, Anthony Dunne & Fiona Raby, Didier Faustino, Catherine Geel, Ugo La Pietra, Mathieu Lehanneur, Luca Marchetti, Alessandro Mendini, Gianni Pettena, Stijn Ruys, Noam Toran.

Sommaire

— OUVERTURE. *A slight strangeness*. Objets et stratégies du design conceptuel, par Emanuele Quinz

CHAPITRE I: UNE RECHERCHE CONCEPTUELLE

— Stratégies du déséquilibre. Entretien avec Ugo La Pietra

— Eliminer les frontières et les séparations. Entretien avec Gianni Pettena

— Pour une architecture banale, par Alessandro Mendini

CHAPITRE II: CONTAMINER LES PROCESSUS DE TRAVAIL

— C'est dans le doute que la question du «pourquoi?» prend vie. Entretien avec Gijs Bakker

— Construire l'image d'un monde «qui ne convient pas tout à fait». Entretien avec Jurgen Bey

— Du design comme virus. Entretien avec Pieke Bergmans

— Instaurer un champ de tension visuelle. Entretien avec Stijn Ruys

CHAPITRE III: DES SCENARIOS PLUS QUE DES OBJETS

— Plaisirs compliqué, par Anthony Dunne & Fiona Raby

— Pourquoi la société contemporaine pourrait sembler totalement dystopique à un consommateur du passé, par Elio Caccavale

— Design et cinéma. Entretien avec Noam Toran

CHAPITRE IV: LES NOUVELLES LOGIQUES SENSIBLES

— Nous sommes des usines chimiques. Entretien avec Florence Doléac

— Les logiques floues du design. Entretien avec Mathieu Lehaneur

— Usages et mésusages. Entretien avec Didier Fiuza Faustino

— Objets pour un public actif. Entretien avec Bless

CHAPITRE V: PERFORMATIVITES DE L'ETRANGE

— Un design des tactiques. Entretien avec Jan Boelen

— L'agilité de la discipline. Entretien avec Catherine Geel

— Des modes de l'étrange: pour une esthétique de l'ambiguïté dans la mode. Entretien avec Luca Marchetti

— FINALE. L'inquiétant étrange, un concept pour le design?, par Jehanne Dautrey

— Appendice

Compte rendu de Eloïse Cariou, mis en ligne le 20 novembre 2017,

1 Clarifier le concept des pratiques créatives dans les champs du design d'objets et de l'architecture regroupées sous l'appellation « Strange design », tel est l'objectif que se donne cet ouvrage théorique de 378 pages en langue anglaise, paru chez it: éditions. Il est à signaler qu'il s'agit de la version en langue anglaise d'un ouvrage publié en français en 2014 chez le même éditeur. Les directeurs de cette publication, Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, proposent ainsi un recueil de textes et d'entretiens analysant ces démarches qui cherchent à s'affranchir des normes esthétiques et méthodologiques du design – héritées notamment du modernisme mais aussi des exigences de la société de consommation – en suscitant de nouveaux usages grâce à des objets ou des espaces inusuels. Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz s'appuient sur un découpage chronologique et géographique mettant en lumière trois courants peu connus de l'histoire du design et de l'architecture à l'origine du concept de « strange design ». Courant pionnier, le design radical dans l'Italie des années 1960 et 1970 s'exprime principalement dans le champ de l'architecture. Dans les années 1990, recyclage et détournement d'objets iconiques sont récurrents chez Droog Design, le plus fidèle représentant du design conceptuel aux Pays-Bas. Enfin, l'ouvrage présente le design critique anglais, principalement incarné par le duo Dunne & Raby depuis le début des années 2000. Dans un dernier moment, cette étude s'arrête sur la scène créative contemporaine, décryptant, à la lumière des références historiques précédentes, les pratiques actuelles qui interrogent les frontières entre design et arts visuels.

2 Le point fort de cet ouvrage est de proposer un contenu véritablement théorique et historique. La complémentarité des contenus rassemblés – textes critiques, entretiens, ressources bibliographiques – constitue une riche source de savoirs sur ces mouvements alternatifs et répond à un besoin grandissant de la recherche dans ces disciplines. Le plan de l'ouvrage, clair et souligné de manière fonctionnelle par sa conception graphique, constitue un fil rouge très appréciable, qui forme un repère dans toutes les nuances existantes du « strange design ». Le parti pris de la transdisciplinarité est un autre atout du recueil : c'est à la croisée de projets d'architecture, de design de produits ou d'arts visuels que l'on saisit l'essence de ce concept. Dans quelques textes transparaissent aussi les limites de ce positionnement d'auteur, de cet engagement plus ou moins politique, plus ou moins radical vis-à-vis des normes propres aux champs du design et de l'architecture. Les auteurs ont choisi d'expliquer un concept essentiel dans la compréhension de la pratique de nombreux créateurs contemporains, sans pour autant faire du « strange design » une étiquette.

Compte rendu d'Emeline Belliot le 02 décembre 2016

1 Réévaluer des pratiques et concepts qui ont trait aux quarante dernières années du design européen, tel est l'enjeu (de taille) de cet ouvrage. Loin de l'affirmer de but en blanc, Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz tissent un réseau de points de vue, convoquent nombre de positionnements de design et en matérialisent les résonances, au travers de rencontres et d'échanges.

2 Enquête menée à quatre mains, les regards consignés ici permettent de définir ce qui serait du ressort de l'étrange dans les pratiques actuelles de design. En sondant la présence au sein même des processus de recherche mis en place par les designers, les articles qui composent cette publication traversent tour à tour le rôle de la narration dans la conception, de la scénarisation des comportements et du renouvellement de l'approche sensitive. Ils illustrent au final comment des praticiens d'horizons relativement variés font usage conceptuellement ou matériellement de cette notion d'étrangeté. Plusieurs entretiens la légitiment avec pertinence. Là où demeure une étrangeté est favorisé le sens critique de l'utilisateur. On peut en convenir que l'étrangeté se jauge au regard des attendus d'un contexte d'usage, de production, voire même d'exposition.

3 Agissant par différenciation (vis-à-vis des autres objets de même catégorie, d'un environnement ou bien d'habitudes) et introduisant une « discordance » entre forme et fonction, cette pluralité d'objets convoqués nous permet de constater à quel point ce concept de « légère étrangeté »¹ est ouvert et peut être activé à différents niveaux du champ disciplinaire qu'est le design. De fait, certains passages délaissent une approche théorique pour se concentrer sur les retentissements visuels et matériels (tels les échanges avec Pieke Bergmans, Didier Fiuza Faustino ou bien encore Florence Doléac), quand d'autres l'exposent finement (Jan Boelen, Gijs Bakker) dans le but de sonder le devenir de tels processus créatifs et *tactiques* de design.

4 Cet ouvrage est conseillé au lecteur qui s'interroge sur les mutations actuelles d'une discipline aux contours flous, continuellement renouvelés. Il porte un éclairage pertinent pour identifier les racines profondes qui lient des designers aux postures et aux objectifs apparemment divers.

Notes

¹ Dune, Anthony. Raby, Fiona. *Design Noir : The Secret Life of Electronic Objects*, Bâle: Birkhauser, 2001, p. 63 ; cité dans *Strange Design : du design des objets au design des comportements*, Villeurbanne : It:editions, 2014, p. 166

6 - L'acte architectural dans la loi

Moniteur N° 5103 - Publié le 14/09/2001

REGIS GULLON, architecte, consultant en management de projet

Le projet de réforme de la loi sur l'architecture introduit dans le droit positif un nouvel outil juridique : l'acte architectural. Cet instrument constitue un progrès indéniable : la loi de 1977, en effet, ne définit pas le métier des architectes; elle ne règle que le cas du « projet architectural », en le réduisant aussitôt aux « travaux soumis à une autorisation de construire » et en le restreignant encore par un seuil d'application.

Dans la pratique quotidienne des architectes, néanmoins, un projet architectural est un processus autrement plus long que l'obtention d'une simple autorisation administrative ; il commence avec la programmation et l'aménagement des espaces urbanisables et débouche sur l'usage et la maintenance des bâtiments. Comme le précise Michel Huet, « l'acte architectural s'inscrit dans la continuité du processus de production et traduit une intervention dans le temps ; il a pour objet la réflexion, l'organisation, la conception, la réalisation et l'utilisation de tout espace habité ».

Si la loi prend la peine de rappeler que « l'architecture est une expression de la culture » et de créer un outil nouveau, encore doit-elle donner de cet outil une définition claire, assez fine pour prévenir les interprétations, mais assez vaste pour contenir les tâches en amont et en aval du seul projet architectural.

Une liaison éculée avec le permis de construire

Or la définition proposée par le projet de loi tourne en rond : un acte architectural est un acte fait... par un architecte ! Certes, le projet décompose cet acte architectural en « un acte professionnel, un acte de création artistique et un acte de maîtrise d'œuvre », ce qui établit des critères de qualification juridique mais ne constitue toujours pas une définition. Et, tandis que l'article premier se cherche, la suite du texte se coule dans le moule de la loi de 1977 en reprenant la liaison éculée entre l'architecture et le permis de construire.

Derrière sa fragilité juridique, l'acte architectural est pourtant le pivot de la réforme. Et, puisque le projet de loi peine à le circonscrire, que les architectes proposent une définition professionnelle, transposable ensuite dans le champ juridique !

A mes yeux, quatre critères caractérisent l'acte architectural, qui tiennent à sa nature, à son auteur, à son objet et à son but.

Sa nature. En premier lieu, la production d'une forme architecturale est une prestation intellectuelle, dont l'élément matériel est le simple support physique. Elle concerne un programme donné, dans un lieu unique et pour un utilisateur identifié ou pressenti. Elle dépend du savoir, du talent, de l'expérience de son auteur, et aussi du climat créé entre l'architecte et son client. La dimension personnelle domine le caractère pécuniaire. Et l'intérêt public, que la loi immisce dans les relations entre l'architecte et son client, éloigne encore l'ombre de relations purement mercantiles.

Son auteur. Du terrain nu au bâtiment achevé et habité, le processus architectural, dont le « projet » est une étape, enchaîne des phases successives qui capitalisent les acquis des phases précédentes et conditionnent l'accomplissement de l'œuvre. La permanence d'une pensée de l'espace, dans la conception puis dans la réalisation de l'espace habité, assure la tension de la chaîne. Par sa formation, par ses responsabilités légales ou morales, seul un professionnel peut assumer dans la durée cette

lourde charge. L'auteur est donc un professionnel formé à cet effet et soumis à un dense faisceau de responsabilités.

Son objet et son moyen. Le processus architectural découle toujours de besoins concrets : l'homme cherche à protéger ses activités du climat, il cherche aussi à relier ces activités à celles des autres hommes. Au contraire de l'œuvre artistique, un bâtiment répond d'abord à une fonction, exprimée par un programme immobilier. Il est aussi contraint par la forme urbaine dans laquelle il se glisse. L'acte architectural commence dès la répartition des fonctions sur le territoire, dès l'affectation des volumes et des espaces, traduites par un programme urbain. L'objet de l'acte architectural est un besoin humain, inscrit sur un territoire et exprimé par un programme urbain ou immobilier.

Sa dimension culturelle. Un projet architectural est, avant tout, une pensée de l'espace. La construction concilie les exigences du programme avec le potentiel du site et met en œuvre des matériaux. L'architecture naît de certaines tensions entre les espaces et les volumes, de certains rapports entre les matériaux... L'architecture ajoute à la construction une dimension culturelle qui transcende la dimension fonctionnelle. L'acte architectural donne à un programme urbain ou immobilier sur un site donné une dimension d'œuvre culturelle.

Le débat sur la mission de base devient caduc

De ces quatre critères dérive une définition claire, précise mais ambitieuse, de l'acte architectural : cet acte est la prestation de service par laquelle un professionnel donne à un programme urbain ou immobilier une dimension d'œuvre culturelle, dans le respect de l'intérêt public.

Ainsi défini, puis transposé dans le champ juridique, l'acte architectural se distingue nettement des autres actes techniques et se décline en une mission plus large que le seul permis de construire.

Certes, les architectes ne sont pas les seuls acteurs du cadre de vie. Cependant, par leur formation, ils demeurent les seuls professionnels qui fédèrent les aspects techniques, juridiques, financiers, sociaux, des projets autour de leur pensée de l'espace. Et, par leur indépendance, ils sont les seuls qui composent ces aspects avec l'intérêt public. Ils sont les seuls, surtout, qui « embrayent » la construction sur l'architecture.

Enfin, cette définition présente l'intérêt de rendre caduc le débat sur la mission de base. Par sa complète application, l'acte architectural délimite une mission qui couvre l'ensemble du processus urbain, puis architectural.

Architecte et juriste de formation, Régis Gullon, a été successivement directeur du patrimoine immobilier dans une banque et directeur des projets dans plusieurs agences d'architecture. Il devient consultant libéral en management de projets complexes à Paris.

7 – Cité du design. La démarche Design & territoire

<http://www.citedudesign.com/fr/territoire/>

La Cité du design accompagne le développement de son territoire, dans une démarche d'innovation par le design qui prend en compte l'utilisateur, dans les programmes portés par les collectivités et les structures de développement local.

Les acteurs impliqués sont nombreux : les collectivités locales et régionales, l'établissement public d'aménagement (EPASE), les architectes et urbanistes, les designers, les associations socio-culturelles, les habitants de quartier, les entreprises d'insertion, etc.

Toutes les fonctions sociales et urbaines sont concernées : l'espace public, les services et équipements collectifs, l'espace urbain, le transport, l'habitat, les commerces et aussi la santé, l'accessibilité, la culture, l'éducation, le tourisme, le sport, etc.

A chaque fois, la même nécessité de montrer que, collectivement, en observant et analysant les usages, en associant les utilisateurs, il est possible de penser différemment et d'améliorer l'usage, la fonction et la gestion des projets d'aménagements, d'équipements ou services publics. Pour chaque programme, l'objectif est de mettre en place une nouvelle méthode de conception collective qui répond au plus près des enjeux de la commande et des besoins des usagers. Avancer étape par étape, tester et tenter des expériences collaboratives inédites qui puissent ensuite être analysées, confirmées ou modifiées et in fine reproduites. Développer le réflexe de prendre en compte l'expérience de l'autre, l'utilisateur, n'est pas évident. Cette volonté percute des habitudes de travail et des processus établis de gestion de projets. Cette attention nécessite débats, méthodes, temps et des moyens supplémentaires.

Plus de quarante projets ont été accompagnés par la cité du design et la mission de design management sur la ville et son agglomération. Des réalisations inédites qui tissent les liens d'un écosystème fertile d'innovation et de création qui associe acteurs publics, privés, associatifs et habitants...

- **En 2010 Saint-Etienne Métropole est la première collectivité française à intégrer une fonction design management dans la conception et le déploiement de ses politiques publiques.** Avec sa ville centre, membre du réseau UNESCO Villes Créatives Design, l'agglomération se positionne comme la référence en Europe en termes d'innovation par les usages (user-centred innovation).
- Le 12 décembre 2013 **Saint-Etienne Métropole primé par le Design Management Europe AWARD dans la catégorie "Public ou non profit organization "**. Recevoir ce DME Award, c'est obtenir la reconnaissance par des experts internationaux pour l'action innovante menée par une collectivité territoriale française.

Pour piloter cette démarche, la ville de Saint-Etienne et Saint-Etienne Métropole ont été les premières collectivités en France à intégrer un design manager, métier que l'on trouve habituellement au sein des entreprises. Conforme à sa réputation de pionnier, le territoire joue ainsi son rôle de laboratoire du design et confirme ainsi sa désignation de Saint-Etienne ville créative de design du réseau Unesco.

Nathalie Arnould, design manager depuis avril 2011, travaille étroitement avec les services des collectivités pour intégrer le design dans le déroulement des programmes de conception des équipements et des services portés par les collectivités. Avec la Cité du design et les acteurs économiques, elle développe la commande et la pratique du design sur le territoire auprès des acteurs publics, des entreprises et designers bien sûr, mais aussi des associations, commerces et hôtels. Elle met en place des dispositifs expérimentaux d'innovation par le design et anime des réseaux de partenaires-designers-experts dans l'objectif de mieux comprendre l'évolution des usages, d'appréhender les nouvelles pratiques et d'améliorer les services, de manière à Architecture et design – Complémentarités/convergences/divergences - Béatrice Auxent - 25 mars 2018 – CROA HdF

inventer les modes de vie de demain. Au sein des services publics, elle développe un programme de promotion et de formation qui a pour objectif le partage des expériences, pratiques et méthodologies du design : diagnostics de la commande de design, cahiers des charges d'appel d'offres, description d'une étude de design, ateliers créatifs, réalisations, valorisations ... Plus d'une quarantaine de consultations et appels d'offres ont été lancés à destination des designers sur différents programmes : améliorations des services, rénovation ou conception d'équipements.

8 – Territoires en résidence de la 27ème région. Les « espaces qui parlent » à Wazemmes (Lille) avec Reso Asso Métro.

<https://territoiresenresidences.wordpress.com/tag/residence-wazemmes/page/2/>

Extraits

Première journée de visite à Wazemmes...Publié le décembre 16, 2010

Nous rentrons ce soir d'une belle journée de visites et de préparation de la résidence qui débutera le mois prochain dans le quartier de Wazemmes à Lille. Nous rentrons avec des sentiments mêlés à la fois d'avoir fait une suite de rencontres stimulantes qui témoignent d'une activité sociale riche et enthousiaste dans ce quartier et en même temps, une impression de manque d'une dynamique sociale, de fatigue, d'un certain vide communiqué par les mêmes personnes rencontrées... Comment peut-on avoir à la fois autant d'exemples d'initiatives sociales stimulantes concentrées en un même lieu et une carence de socialisation et de solidarité? Pourquoi y-a-t'il un fossé entre les actions de ces entrepreneurs sociaux, ces bénévoles, ces participants actifs et la vie quotidienne du gros des habitants du quartier? Qu'est-ce qu'il manque...?

.... En conclusion revenons sur ce sentiment mêlé signalé au début, sur cet arrière-goût qu'il manque quelque chose entre l'engagement des activateurs sociaux et le quotidien des habitants du quartier... Ce quelque chose pourrait bien être l'objet de notre résidence. Le thème est encore difficile à cerner dans un seul titre mais l'idée tourne autour d'une 'participation distribuée, progressive, répartie, passive...'. Au fond, à l'issue de cette journée, nous revenons avec une image chaleureuse du quartier de Wazemmes. Malgré tous les problèmes, la paupérisation, la drogue, le communautarisme, le désengagement... nous savons tous les efforts faits pour régénérer le tissu social, se réapproprier l'espace public, tous ces efforts sans lesquels « ça ne pourrait pas aller, ça péterait... » nous dit Véronique Plane.

La différence entre ce matin quand nous sommes arrivés et ce soir est ténue, pourtant elle est importante: nous avons touché du doigt l'action sociale. Même si cela ne fait pas de nous des participants, nous connaissons et reconnaissons cette activité sociale. Le fait même de savoir qu'elle existe change l'image du quartier. On la voit en marchant dans les rues alors qu'elle ne se voit pas... Comment donner de la visibilité à l'action sociale? Quelle place pour des participants passifs? Dans cette apparente antinomie se cache un espace à explorer, entre l'engagement des engagés et le désengagement des indifférents... Comment construire cette reconnaissance attentive? En quoi est ce qu'elle consiste? Comment la rendre présente au quotidien? Comment inventer cette 'participation distribuée', faible en intensité mais plus largement partagée?

Nous allons continuer à creuser cette idée la semaine prochaine...

Habiter Wazemmes Publié le janvier 5, 2011

Que veut dire « habiter un quartier » au-delà de mon « chez moi », passé le seuil de ma porte ? Que veut dire « habiter ensemble », entre ma famille et mes voisins, ceux que je connais de vue et ceux que je ne connais pas encore ? Comment « partageons »-nous les lieux extérieurs, publics, semi-publics, privés, qui sont le théâtre de potentielles rencontres et d'échanges : trottoirs, places, passages, courées ? Comment identifier les initiatives locales des habitants en faveur d'une meilleure qualité de vie, susceptibles d'inspirer des manières plus durables de vivre au quotidien et de régénérer le tissu social ?

Collaborations de voisinage, réseaux d'échanges de services, réappropriation des espaces publics, circuits alimentaires courts, mobilité alternative, inclusion des personnes âgées et des plus jeunes dans la vie sociale, échanges entre communautés, valorisation des lieux « intermédiaires », semi-publics,

d'échanges et de rencontres ... Autant de micro-initiatives, souvent anonymes et dispersées, que la résidence tentera d'identifier. Elle pourra s'appuyer dessus pour tisser des liens et créer des convergences entre certains acteurs locaux. De ces relations, elle fera émerger une vision partagée de l'avenir du quartier, sous la focale du thème « habiter ensemble ».

La résidence portera également un regard sur les différents modes de participation, existants et en devenir, des habitants sur leur quartier.

Enfin la résidence visera à articuler cette vision avec les instances publiques de la ville et les projets d'aménagement du quartier, à renforcer les initiatives citoyennes les plus porteuses et à faciliter leur déploiement.

François Jégou

L'équipe de Résidents Publié le janvier 7, 2011

Présentation de l'équipe de résidents :

Perrine Boissier, designer, chargée de journalisme.

Julien Defait, designer.

Marie Coirié, designer.

François Jégou, designer, responsable du transfert des méthodes.

Pauline Scherer, Sociologue.

Contact pendant la résidence :

habiterwazemmes@gmail.com

local des ambassadeurs 26 rue Jules Guedes, 59000 LILLE

Pistes de projets Publié le mars 6, 2011

4 pistes de projets pour les « Espaces qui parlent »:

1/ « Les lieux partagés »

2/ Le Crieur Public

3/ Moi Z' M, le journal photographique,

4/ Les explorations de Wazemmes

9 – Invitation d'Architecture et Maitrise d'Ouvrage pour la conférence du designer Ronan Bouroullec

RONAN BOUROULLEC

JEU / 11-01-2018 / 18:30

TRIPOSTAL, LILLE

CONFÉRENCE PROPOSÉE
ET ORGANISÉE PAR



ENTRÉE LIBRE, DANS LA LIMITE
DES PLACES DISPONIBLES



Urban Réveries, Rennes exhibition, Les Champs Liéres, 2016 ©Studio Bouroullec

À PROPOS DE RONAN ET ERWAN BOUROULLEC

Respectivement diplômés de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris et de l'École nationale supérieure d'arts de Cergy-Pontoise, Ronan et Erwan Bouroullec s'associent en 1999 à Paris. Leur collaboration est un dialogue permanent nourri par leurs personnalités distinctes et une notion de diligence partagée visant à obtenir davantage d'équilibre et de finesse. Leur travail a couvert de nombreux domaines allant de la conception de petits objets tels que des bijoux à l'organisation et à l'architecture spatiales, de l'artisanat à l'échelle industrielle, des dessins aux vidéos et photographies.

Dès 1997, ils sont remarqués par Giulio Cappellini qui leur confie leurs premiers projets de design industriel. La rencontre décisive avec Rolf Fehlbaum, président de Vitra, mène à la conception d'une nouvelle typologie de système de bureaux en 2002. C'est le début d'un partenariat privilégié, concrétisé par de nombreux projets.

Ronan et Erwan Bouroullec dessinent aujourd'hui pour de nombreux industriels. Parallèlement, ils mènent une activité de recherche, une respiration essentielle dans le développement de leur travail. Ils réalisent ponctuellement des projets d'architecture. Élus créateurs de l'année au Salon du meuble de Paris en 2002 puis à Maison & Objet en 2011, ils obtiennent la distinction Best of the Best du Red Dot Award à trois reprises (2005, 2008, 2011) et le Compasso d'Oro en 2011.

Plusieurs expositions et éditions monographiques leur ont été consacrées. En 2016, la ville de Rennes leur consacra trois espaces à investir, dont le FRAC Bretagne. Leurs créations appartiennent aux collections d'institutions muséales majeures.

www.bouroullec.com

DÉCOUVREZ L'EXPOSITION LILLE3000
PERFORMANCE PRÉSENTÉE SUR LES 8000 M²
DU TRIPOSTAL DANS LE CADRE DES 40 ANS DU
CENTRE POMPIDOU (JUSQU'AU 14 JAN. 2017)
WWW.PERFORMANCE-EXPOSITION.COM

TRIPOSTAL / AVENUE WILLY BRANDT - LILLE
INFORMATIONS : WWW.LILLE-DESIGN.COM



10 – L'institut français du design

Extrait du site Internet <http://www.institutfrancaisdudesign.fr/index.php/l-institut/qui-sommes-nous>

Parce que notre cadre de vie, véritable moteur d'évolution, ne cesse de s'améliorer. L'Institut Français du Design favorise les projets qui s'inscrivent durablement dans une démarche de « mieux vivre ».

Parce que le design devient l'objet d'enjeux commerciaux et humains importants. L'Institut Français du Design, en tant que centre d'expertise, œuvre pour promouvoir l'éthique professionnelle dans une économie de marché.

Pour préparer le futur et imaginer les produits de demain. L'Institut Français du Design suit de près les écoles qui forment des designers et accompagne les jeunes talents, afin de favoriser leur insertion dans les entreprises.

Depuis 1951, l'Institut Français du Design (IFD) sélectionne des produits et services qui privilégient le respect de l'utilisateur et de son environnement.

L'intention du concepteur, la valeur éthique de l'objet, son apparence, les matériaux employés et l'intérêt pour l'utilisateur sont autant de critères, sinon de valeurs, qui dictent le choix de l'IFD.

Assisté d'un jury pluridisciplinaire de 50 experts issus des univers de l'entreprise, de la création et des sciences humaines, l'Institut Français du Design décerne le label Janus aux produits qui répondent à ces exigences.

Sont associés aux actions de l'IFD des grands groupes et des PME comme : Auchan, Danone, Dirickx, Electrolux, Estee Lauder, Brandt, Fnac, Ikea, Louis Vuitton, Philips, Plastic Omnium, Raidlight, Schneider Electric, Tetra Pak, Thuasne, TLV, Unibail-Rodamco, Whirlpool, Legrand, Withings, Tarkett, PSA Peugeot Citroën, Carrefour, Air France...

L'Organisation Mondiale du Design (ODM), anciennement connue sous le nom de Conseil International des Sociétés de Design Industriel (Icsid), a été créée par le designer français Jacques Viénot en 1957. C'est une organisation internationale non gouvernementale qui promeut le design industriel et dont l'objectif partagé est celui de dessiner, faire et expérimenter un monde plus juste, plus beau, plus vertueux, grâce au design.

De 12 associations professionnelles de design professionnel en 1957, WDO compte désormais plus de 140 organisations membres issues de 40 pays, les engageant dans des efforts de collaboration et leur donnant l'opportunité de se faire entendre à l'international.

L'ODM est partenaire de l'Institut français du design.

11 – Le design de services

Extrait du site <http://www.designersinteractifs.org/designer-de-services/>

À la différence d'autres disciplines du design, le design de services traite des interactions homme / homme et pas seulement des interactions homme / machine. Le designer de services met en œuvre un ensemble de méthodologies qui lui permettent de comprendre le contexte et les personnes, de positionner le projet, d'explorer des concepts et des solutions, de sélectionner les propositions de design appropriées, de les matérialiser et de les mettre en œuvre.

Multidisciplinaire par nature, le design de services favorise la collaboration de professionnels issus d'horizons différents. Dans le design de services, qui accompagne l'évolution historique d'une économie industrielle vers une économie de services, le résultat final du projet n'est plus qu'un élément dans une stratégie d'ensemble mêlant produits ou objets, mais aussi scénarios d'usage et dispositifs immatériels.

L'intervention du designer de services se situe ainsi à l'échelle des systèmes. En portant un regard sur tout l'écosystème du service, le designer scénarise le parcours de l'utilisateur dans le temps et chorégraphie les différents points de contact, ainsi que le jeu des processus de co-production du service entre utilisateur et fournisseur. Le service doit être conçu tant dans sa dimension frontale avec l'utilisateur que dans celle réservée au fournisseur de service.