

# APPEL À CONTRIBUTION

## LE DESIGN APPLIQUÉ AUX POLITIQUES PUBLIQUES : RETOURS D'EXPÉRIENCE ET PERSPECTIVES POUR DEMAIN

Merci pour votre contribution sur le thème des politiques publiques. Le contenu est libre et peut contenir des exemples d'actions, d'analyses, de schémas explicatifs, de propositions, de pistes d'action, de controverses, de références et sources, néanmoins merci de ne pas dépasser 4 à 5 pages et de mettre en avant vos propositions de manière synthétique et visuelle. Votre contribution doit être adressée par mail à [lesassisesdudesign@citedudesign.com](mailto:lesassisesdudesign@citedudesign.com) avant le 2 septembre 2019. Toutes les contributions seront attentivement analysées et jointes aux propositions finales présentées au public le 11 décembre 2019.

<b>Titre de votre contribution :</b>	CHIC / Cultural Hybridation In Common
<b>Auteur de la contribution (Prénom, nom fonction et coordonnées complètes) :</b>	Véronique POUPARD Responsable service Développement local Plaine Commune 21 avenue Jules Rimet 93200 Saint Denis 06 03 60 59 10 <a href="mailto:veronique.poupard@plainecommune.com.fr">veronique.poupard@plainecommune.com.fr</a>
<b>Structure :</b>	Plaine Commune
<b>Secteur d'activité :</b>	Etablissement Public Territorial
<b>Ressources et références :</b>	Pilotage d'un projet Europe créative portant sur un processus de design collaboratif en open source comme levier de développement local <a href="http://www.chic-europecreative.eu/">http://www.chic-europecreative.eu/</a>

Cette expérimentation est née d'une volonté de mieux comprendre ce qu'est un processus design et ses liens avec la démarche de développement local portée par Plaine Commune.

### **I. Quelques fondamentaux du développement local**

La définition portée par Plaine Commune : Le développement local est **une démarche volontaire** culturelle, économique, sociale, écologique qui tend à augmenter le bien-être d'une société. Elle s'appuie sur la **connaissance fine** de cette société **au regard d'une problématique posée et utilise les initiatives locales comme moteur**. Elle doit valoriser les ressources du territoire avec et pour les groupes qui l'occupent. Elle doit être globale et multidimensionnelle, recomposant ainsi les logiques sectorielles.

Cette définition repose sur quatre aspects complémentaires :

- le territoire en lui-même « à nul autre pareil », ses caractéristiques, ses forces et ses faiblesses : une stratégie de développement local s'appuyant sur une connaissance fine ne peut constituer en une duplication par le haut de dispositifs mis en place sur d'autres territoires,
- la capacité des groupes qui occupent le territoire à le valoriser par et pour eux-mêmes, et donc l'enjeu de la capacitation de ces groupes envisagés dans toute leur diversité,
- la transversalité et l'inter sectorialité nécessaires pour mettre en œuvre une politique globale et multidimensionnelle, la posture professionnelle et les méthodes de travail induites.

- le bien être d'une société passe par le bien être des individus qui la composent. L'économie et les rapports de force qui la soutendent sont au cœur du processus, qui part des individus pour faire système.

Quelques ingrédients qui apparaissent aujourd'hui indispensables pour mener une démarche de développement local efficace :

- S'appuyer sur les métiers d'art et les savoir-faire manuels pour faciliter le dialogue entre les hommes et la reconnaissance réciproque. Ils sont propres à l'identité culturelle de chacun et jouent donc un rôle essentiel dans la construction de nouveaux récits communs et partagés.
- Utiliser l'objet pour raconter une histoire, expliquer une démarche, sensibiliser. Il peut interpeller, questionner la norme. C'est un puissant vecteur de communication.
- Avoir pour objectif la structuration de coopérations. A plusieurs on va plus loin, on est plus forts.

C'est le rôle du designer qui a suscité cette expérimentation : « On ne demande à un designer de dessiner un pont mais plutôt de dessiner la façon de traverser la rivière ». Partir de la problématique, élaborer une solution et la rendre visible.

Que peut apporter le design dans notre démarche de développement local ?

## **II. Etudier le lien entre design et processus de développement local**

### **a. L'hypothèse de départ : le Design collaboratif, un domaine créant de nouvelles sociabilités**

C'est un levier d'apprentissage et de mobilisation pour tout public sur des problématiques et enjeux de sociétés forts.

Dans un processus de design dit social, la relation designer / usager peut tendre vers le Do It together, le faire ensemble.

Les nouvelles modalités de travail propres au design collaboratif favorisent particulièrement les croisements de savoir et savoir-faire, leviers de nouveaux potentiels créatifs, de production et plus largement de sociabilité.

Le design collaboratif enlève toute hiérarchisation entre les individus et la sectorisation du savoir, il casse la division sociale du travail pour mieux saisir l'ensemble des étapes de production et permettre à chacun de s'ouvrir aux compétences de l'autre.

La participation à un processus design favorise son appropriation, depuis le problème jusqu'à la solution, et permet ainsi plus facilement l'implication de chacun en tant qu'acteur.

### **b. Les workshops de design collaboratifs mis en œuvre**

Nous avons donc expérimenté des workshops associant une pluralité d'acteurs (étudiants, designers, makers, pédagogues, habitants, enfants, éducateurs, techniciens, politiciens, scientifiques...) sur des thématiques sociétales (l'identité, l'alimentation saine, les émotions), dans plusieurs pays d'Europe, avec différentes approches et techniques.

Il s'agissait de tester un processus de design collaboratif pour produire des objets manifestes, des jeux utilisant des tampons pour traiter de ces enjeux de société. La fabrication de nouveaux tampons pendant l'utilisation du jeu par la suite était un élément important du cahier des charges.

### **c. Les enseignements de cette expérimentation**

- Le design est un moyen. La posture du designer est essentielle pour établir et conserver une relation de pair à pair, en mettant de côté la relation d'expert à élève et en gommant ainsi toute hiérarchisation.
- Le contact avec la matière et le faire ouvrent des sensibles et favorisent la créativité.
- L'esthétisme aborde la question du beau, moteur.

- La problématique doit être partagée avec les personnes concernées. C'est primordial pour ne pas se déconnecter et répondre à un besoin.
- Les participants ont ainsi transformé leur position de consommateur en acteur du projet. Le designer peut ainsi changer la pratique professionnelle des parties prenantes au projet.
- Par ailleurs, il apparaît important de souligner la valeur ajoutée des ateliers design en termes de Recherche & Développement (qualité produite, innovation, moindre coût).

**Le problème auquel on n'a pas répondu : le changement d'échelle.**

**Comment véritablement mener ce processus design collaboratif avec le plus grand nombre ?** Si la phase test est ouverte à un grand nombre, elle n'est qu'une étape. La participation à cette seule étape ne suffit pas pour bénéficier de cet impact du processus design collaboratif.

### **III. Comment le design et l'open design peuvent –ils participer à faire évoluer notre modèle de société, à l'ère du numérique?**

A travers la mise en œuvre de ces workshops et la mise en commun de cultures de travail différentes, il s'agissait d'alimenter la réflexion sur les problématiques liées à l'évolution de la société traversée par les bouleversements liés aux TIC.

Il ne s'agissait pas d'expérimenter un processus design mais ces éléments de réflexion contribuent à alimenter la clarification des enjeux relatifs au design.

#### **a. Problématique et enjeux**

**Open source / Open design : travailler en coopération ou épaissir des murs entre les professions, les habitants et les territoires ?**

Les mutations de l'économie par le numérique modifient en profondeur le monde du travail et des métiers. Comme toujours, les progrès technologiques sont à la fois porteurs de promesses pouvant améliorer les conditions de travail et supprimer des tâches rébarbatives, pénibles et fastidieuses, mais aussi entraîner des pertes conséquentes de connaissances et de savoir-faire, en éloignant la main de matière, en laissant croire que le numérique affranchit de toutes contraintes de production matérielles, de distance, de consommation et d'énergie.

Si ces mutations permettent des processus d'émancipation professionnels et personnels recherchés (accès à de l'information, à des formations Mooc..etc), l'on ne peut nier qu'elles amplifient aussi des situations de prolétarianisation pour l'ensemble des services sous-traitant en aval des plateformes numériques. Cela touche aujourd'hui le secteur des services (transports, livraisons, hébergements...) ou de l'agriculture (agritech) et impactera également celui de l'industrie et de l'artisanat, avec le développement des machines-outils d'impression 3D.

La baisse tendancielle du coût de ces machines et l'amélioration de leurs performances risquent d'être compensées par l'établissement de nouvelles *enclosures* — un accès payant à des licences permettant d'obtenir les plans et les logiciel-pilote indispensables pour faire fonctionner les machines — et par une non maîtrise par l'utilisateur des données produites par l'usage de ses machines-outils.

Ce n'est donc pas la fin du taylorisme que ces mutations annoncent, mais plutôt son redéploiement et son renforcement par le développement d'un « travail sans qualité » au sein des "open-spaces" d'un côté et par une prolétarianisation du travail hors salariat de l'autre.

La mise en place de nouvelles *enclosures* peut mener à ériger un « *mur d'orgueil* » entre un monde du travail et des métiers prolétarianisé et des artistes dont le revenu dépendra exclusivement des droits d'auteurs (et des canaux de diffusion des œuvres...). Permettre à des artisans et à des artistes de «façonner» les logiciels et les machines à leur ouvrage (parce que les codes sources leur sont accessibles) et de fixer le volume de production en sorte de produire des petites séries, est donc une

question stratégique en matière de modèle de production et plus globalement de projets de société qui renforcent la démocratie, ou restreignent les libertés individuelles.

**S'engager dans la voie de la production de communs à travers l'open source et l'open design, c'est forcément interroger la question du revenu des contributeurs qu'il soit artisan, informaticien ou artiste.**

**b. Les pratiques du designer évoluent**

Le designer aujourd'hui tend à changer ses manières de faire. Du travail solitaire il passe à un travail collaboratif qui rappelle l'idéologie des makers. De plus en plus de collectifs issus de disciplines diverses se créent, partout dans le monde. Les lieux de travail s'en trouvent transformés vers des espaces de coworking, ouverts, des tiers lieux où se partagent et se mutualisent les savoir-faire et les outils. La manière de produire se transforme également. De lieux de production classique, on passe à des fab lab fonctionnant en circuits courts. Ils permettent au designer de produire rapidement des prototypes, d'avoir en quelque sorte sa petite fabrique.

Les fab lab sont régies par une charte internationale qui implique un usage contributif des outils.

**Le designer est-il prêt à renoncer à la maîtrise de sa production ?**

**Par extension, les pouvoirs publics sont-ils prêts à renoncer à la maîtrise de leur politique publique ?**

En tout cas, une nouvelle génération de designers émerge, plus ouverte dans une logique d'open design.

**c. Les productions éditées dans les ateliers édités en creative commons**

Les professionnels ayant travaillé sur ce projet ont tous été rémunérés pour leur temps de travail. Ils n'ont perçus aucun droit d'auteurs.

Toutes les productions sont éditées en creative commons, offrant la possibilité à chacun d'enrichir, à son niveau et selon ses compétences et ses envies, cette collection.

Ces outils ont donné de nouvelles idées qui nourrissent la communauté du libre. Elles génèrent de nouvelles activités économiques, de nouveaux partenariats, de nouvelles coopérations économiques....

**d. Une clé à vulgariser, généraliser : la culture du libre**

On a tous tendance à confondre la culture libre, ouverte et la culture gratuite. La culture du partage n'est pas incompatible avec la possibilité de générer des bénéfices économiques et de les partager.

La philosophie de la culture libre, héritée du mouvement libre de logiciels, montre qu'un nouveau type d'éthique et une nouvelle façon de faire les affaires sont possibles. Celui-ci a déjà créé une forme de production opérationnelle basée sur les métiers ou les savoirs, où l'auteur/producteur ne perd pas le contrôle de la production. Et cela fonctionne sur la base d'une initiative autonome de solidarité, d'un échange autour des aptitudes et opportunités de chacun, de la démocratisation du savoir, de l'éducation et des moyens de production, ainsi que d'une distribution des revenus proportionnelle au travail réalisé.