



in
situ

#DESIGN, #INNOVATION : DE L'AUDACE POUR NOS TERRITOIRES

THÈME Aménagement urbain

n° 3
Décembre 2018

Quand la délégation « Audapienne » s'est envolée pour Lille et Dunkerque à l'occasion de la 39^{ème} rencontre nationale des Agences d'Urbanisme elle savait que durant trois jours, elle entendrait parler de design et d'urbanisme sans imaginer l'ensemble des liens qu'il pouvait y avoir entre les deux. Des bancs publics aux lignes graphiques ? Des abribus futuristes ? Des sculptures à chaque coin de rues ? Rien de tout cela ou presque, mais un éclairage passionnant sur les métiers de l'urbanisme. Si vous aussi vous vous interrogez sur l'urbanisme design, ce *In Situ* a pour but de synthétiser les réflexions entendues en conférences, les informations glanées autour d'un cornet de frites et les apprentissages des visites-terrain sous le soleil du Nord.

LE POURQUOI ?

Partons de ce que nous connaissons du design. Celui-ci doit être capable de réunir fonctionnalité, expérimentation et innovation dans le cadre d'un processus de fabrication d'un objet. Une des grandes découvertes de cette 39^{ème} rencontre nationale des agences d'urbanisme a été d'imaginer le design comme une méthode. Cette « méthode design » est particulièrement adaptée

dès lors qu'il s'agit de répondre à des besoins de population de plus en plus différenciés, d'incertitudes environnementales croissantes, de raréfaction des ressources financières, de contexte institutionnel mouvant, etc. Bref, le quotidien des agences ! A l'heure où les politiques publiques sectorielles « classiques » peinent à combiner tous ces éléments de contexte, le design devient absolument nécessaire. Il doit permettre de faire

mieux avec moins, en urbanisme mais pas que. Nous avons pu, par exemple, apprécier le témoignage de la designer Marie COIRIÉ qui intervient dans des hôpitaux psychiatriques de Paris pour améliorer la qualité de vie des patients et des professionnels : « *Nous essayons d'inverser le paradigme selon lequel la personne en soin, par nature fragile, doit s'adapter à un système rigide* ».

LE DESIGN, POUR ÊTRE PERTINENT, SUPPOSE DE GARDER EN TÊTE 3 MAITRES-MOTS : USAGER, AGILITÉ, INNOVER

Faire projet pour et par l'utilisateur. Quelle que soit la commande, la méthode design demande de répondre aux besoins de l'utilisateur avant ceux du commanditaire, et de passer ainsi d'une maîtrise d'ouvrage à une maîtrise d'usage. L'utilisateur est certes la finalité, mais il devient aussi le moyen. Cet utilisateur est polymorphe et s'affranchit des libellés classiques, pouvant

être simultanément citoyen, élu, touriste, chef d'entreprise, etc.

Gagner en agilité. Pour arriver à cerner les besoins, la méthode design repose sur l'expérimentation. Des prototypes sont par conséquent réalisés, puis testés, parfois abandonnés, améliorés et ainsi de suite jusqu'à satisfaction. Les projets ont le droit, voire le devoir, d'être éphémères, réversibles, évolutifs. La méthode design propose donc de tâtonner, d'avancer à petits pas et de tester différentes hypothèses y compris dans le cadre de projet urbain, de projet de territoire ou de politiques publiques. Désormais les plus grandes villes au monde s'y aventurent. Le Boston's Mayor's Office of New Urban Mechanics (MONUM) est un service de la ville de Boston chargé de l'innovation civique. Il propose de reinventer l'action publique et pilote des expériences visant à améliorer le lien entre agents municipaux et citoyens. Ces expériences ne sont pas toujours concluantes, qu'importe ! Le travail de cette petite équipe consiste aussi à tester les projets. Le MONUM sert à « tester les plâtres », l'erreur fait partie des résultats possibles et c'est accepté.

ZOOM SUR LE « WORKSHOP » #10 DE LA 39^{ÈME} RENCONTRE : PRENDRE EN COMPTE L'USAGER ET LES USAGES, CLEF D'UNE MEILLEURE QUALITÉ DU CADRE DE VIE

Le temps où l'on réfléchissait seul, ou entre nous, dans son coin est révolu ! Pratiques, expériences, valeurs d'usages, création d'espaces en collaboration étroite avec les usagers pour une meilleure efficacité des politiques publiques étaient au cœur du sujet de l'atelier.

Au-delà de la remise en question de nos modes de faire, ce « workshop » a illustré l'importance de la prise en compte d'éléments plus sensibles, plus proches des préoccupations des Hommes, plus vrais. Robert HERRMANN, Président de l'Eurométropole de Strasbourg et de l'ADEUS, a bien fait remarquer que les temps ont changé et que « le défi pour la société, les élus, les agences est désormais de mieux prendre en compte les émotions des individus... La contradiction est que la réponse demande souvent un temps long alors que l'émotion est instantanée ».

Des démarches à l'œuvre dans différentes agglomérations pour mettre l'individu au cœur des projets ont été présentées. Parmi elles trois ont retenu notre attention. Elles s'appuient sur les notions d'innovation, de travail collaboratif et/ou participatif, d'interactivité...



Les travaux de l'AUDIAR (Rennes) sur l'expérience urbaine du vélo. Une enquête « participative » auprès de 40 cyclistes a permis de construire des cartes interactives et des parcours commentés, et nourrir la réflexion de Rennes Métropole sur sa politique vélo.

<https://goo.gl/Bi4kRH>



« Dis-moi qui tu es, je te dirai où tu habites » : L'étude des modes de vie des Bas-Rhinois réalisée par l'ADEUS (Strasbourg) a permis de mettre en exergue la diversité des types de modes de vie. Six grands groupes sociaux ont été identifiés, chacun se distinguant par ses valeurs et son idéal de vie..

<https://goo.gl/H1Jepx>



La publication « Piloter un projet d'aménagement par la qualité de vie » de nos voisins de l'A'URBA (Bordeaux) a mis en avant une méthode pour évaluer et piloter un projet d'urbanisme par le prisme de la qualité de vie et à partir d'un triple besoin de l'utilisateur : se sentir bien, trouver ce dont il a besoin, pouvoir entrer en relation avec les autres.

<https://goo.gl/h3e12C>

Designer c'est aussi innover. Enfin, designer c'est aussi innover, amener un regard nouveau et être créatif avec comme but ultime d'arriver à changer la vie des gens. La 39^{ème} rencontre a permis de livrer la recette miracle de la créativité et elle ne requiert que deux ingrédients : du temps et de la joie. Le succès de Décathlon, géant sportif né dans le Nord fait figure de référence avec son grand laboratoire R&D et ses salariés recrutés parce que passionnés de sport. L'innovation c'est aussi être en rupture (plus ou moins brutale) et accepter de générer de la douleur, de la crainte et du mal-être passager. La relation de confiance entre le designer et le « designé » est alors fondamentale pour accepter d'être déstabilisé et ébranlé ne serait-ce que pour un temps.



◆ «Le Pulse of the city» : Expérimenter par le Boston's Mayor's Office of New Urban Mechanics (MONUM), cet horodateur des pulsations urbaines, jalonne des rues de Boston pour le bien de notre coeur. En s'accrochant à lui, il émet une musique au rythme de notre rythme cardiaque. L'objectif est de sensibiliser les citoyens sur leur état de santé et ressentir, le temps d'une pause musicale, son état émotionnel. Source : <http://www.georgezisiadis.com/pulse-of-the-city/>



« Pour nous, un bon design, c'est la combinaison idéale entre forme, fonction, qualité, développement durable et prix bas. C'est ce que nous appelons le « design démocratique », car nous pensons que tout le monde mérite de bonnes solutions d'ameublement »

◆ Source IKEA : https://www.ikea.com/ms/fr_FR/this-is-ikea/democratic-design/index.html

L'AUDACE À L'AUDAP

La relation de confiance est le socle de travail entre les agences d'urbanisme et ses membres. Elle souligne le potentiel des agences à être aussi un « designer ». Mais ne le sont-elles pas déjà ? Réputées pour leur capacité à décroquer, ouvrir les frontières et exploser les silos, elles réinterrogent sans cesse les méthodes de fabrication des espaces.

Cette 39^{ème} rencontre nationale des agences d'urbanisme nous a confortés sur l'état d'esprit qui anime l'équipe de l'AUDAP. De nombreux dispositifs participatifs (ateliers collaboratifs, promenades sensibles...) et autres méthodes d'observation et représentation d'analyse (datadesign,...) sont déjà testés et pratiqués par l'Agence. Au vu des échanges tant universitaires, que techniques ou politiques, la 39^{ème} rencontre nous somme de continuer et d'assumer encore plus notre sensibilité au design. Avec lui nous diffusons de l'innovation et augmentons notre plus-value au service de nos territoires d'intervention pour, *in fine*, répondre aux aspirations et besoins des habitants. ■



--

Aller plus loin

Traits d'agence n°33 : De l'audace pour nos territoires #design #innovation
<https://goo.gl/qNuRmH>

Ecouter, sentir et toucher la ville de Jurançon

A l'occasion des Deuxièmes Rendez-vous de l'urbanisme organisés par la Communauté d'Agglomération Pau Béarn Pyrénées, l'Agence d'Urbanisme Atlantique & Pyrénées a été accueillie le mardi 25 septembre par la commune de Jurançon pour conduire une visite « à trois sens » de la ville : yeux bandés, une douzaine de participants a été guidée sur deux parcours pour une expérience insolite et inédite. Sans la vue, leurs autres sens ont été mis en éveil et nous interrogent sur nos perceptions.
<https://goo.gl/WpV4Vy>

Agence d'Urbanisme Atlantique & Pyrénées

Petite Caserne
2 allée des Platanes
BP 628
64106 Bayonne Cedex
Tél. + 33 (0)5 59 46 50 10

4 rue Henri IV - Porte J
64000 Pau
Tél. + 33 (0)5 33 64 00 30

Crédits Photos

AUDAP, sauf mention

Comité de rédaction

Maylen Thoumire-Alcelay,
Marie-Pierre Barré, Hélène Larralde,
Sébastien Grandjean, Ludovic Réau

Conception / Réalisation graphique & Impression

AUDAP - 18/12/2018



Flashez le code
pour télécharger
le document



@audap_org



www.audap.org