En quête de design social

récits et cartographies de projets

prix : 18 euros
parution : mars 2020
langue : français
design graphique : Polysémique
format : 140 x 210 mm
fabrication : ouvrage composé de 2 livrets assemblés par une couverture en 4 volets présentant un plateau de jeu, + 3 volets en dépliant en fin d'ouvrage présentant des pièces pré-découpées.
pages : 124 pages
(1er livret 64 pages, 2e livret 60 pages)
ISBN : 978-2-9570310-0-9

thèmes : design, design social, design d'objet, design graphique, architecture

Projet collectif de membres de la Plateforme socialdesign.
Coordination éditoriale et rédaction : Étienne Delprat, Nawal Bakouri, Polysémique
Avec des contributions de Nawal Bakouri, Chloé Bodart, Camille Bosqué, Ludovic Duhem, Émeline Eudes, Edith Hallauer, Sonia Mourlan.
Ouvrage publié avec le soutien du ministère de la Culture et de la Communication.

La plateforme socialdesign est une initiative d'acteurs de la société civile, designers, architectes, responsables culturels, associatifs, etc. regroupés en réseau interdisciplinaire qui recense, alimente, promeut et tente de décloisonner entre elles les pratiques de concepteurs contextuels.

Cette première publication, fruit d'un travail collectif mené autour des enjeux et pratiques des projets de design social, donne notamment suite à l'enquête menée par la plateforme en 2017 auprès de 12 porteurs de projets de design social, toutes disciplines et échelles confondues.

Le premier livret présente une série de balises permettant de saisir ces pratiques et leurs enjeux, entre implication, prise de risque, rôle des usagers ou encore de la technique… et ouvre la réflexion avec une série de courtes contributions de théoriciens, praticiens et commanditaires.

Le second livret vient poser, comme un partage d'expériences, un regard approfondi sur quatre projets particuliers et faire leur récit, en les accompagnant d'un outil de méthodologie ouverte, « jeu » de cartographie de projets permettant de questionner et écrire des démarches.

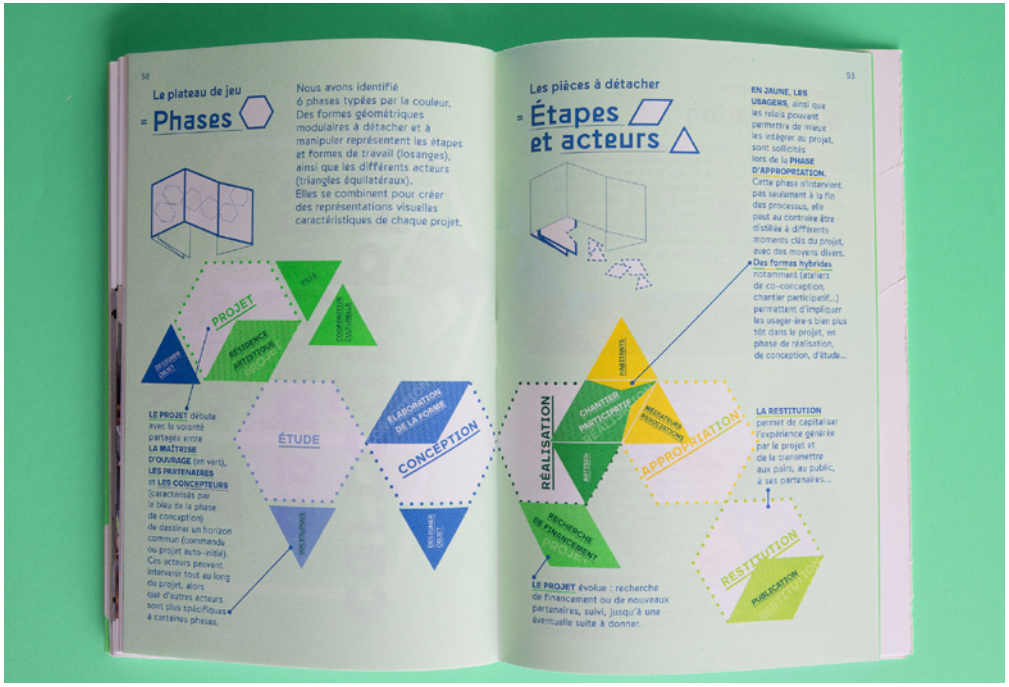
LIVRET 1
UNE ENQUÊTE AUTOUR DE PROJETS DE DESIGN SOCIAL...
Focus
09 Avant-propos
Manifeste
12 D'un observatoire du design social...
14 ... à une publication
16
Balises
21 design (et) social?
23
27 écosystèmes de projet
31 être sur place
35 usager·ère·s
39 implications
41 prendre le temps
La présence active
Chloé Boisart
Écosystème et territoire
Émilie Eudes
Véronique Mairé
Ludovic Duhem
Le «design social» : une notion problématique ?

design (et) social?
écosystèmes de projet
être sur place
usager·ère·s
implications
prendre le temps
(ré)penser les méthodes
balises
prise de risque collective
gouvernance
faire et éprouver
technique et outils
modèles de production
élaborer
faire ouvrage
(s')évaluer

SENSOR MOBILE
Sophie Larger
Vincent Lacoste
Livret 1 39
implications
L'implication des concepteur-trice-s est revendiquée : implication politique autant que physique dans le projet. Au-delà de l'engagement professionnel attendu, de nombreux concepteur-trice-s interviewé·e·s évoquent l'idée d'un «surengagement» assumé qui induit souvent une plus longue présence sur les lieux de projets dont la temporalité est plus étirée.
Cette présence «dans le terrain» se retrouve dans des temps d'immersion, d'atelier, de chantier dans lesquels s'engage la·la concepteur·trice. Le temps donné au projet a pour objectif de travailler autrement et en profondeur un sujet, y compris en empruntant ses méthodes à la sociologie voire à l'anthropologie. Un projet pertinent demande du temps de recherche et de travail qui n'est pas directement compris dans le «temps de conception». Cette phase d'immersion et d'ancrage a aussi un coût, parfois difficile à valoriser ou faire accepter.
L'idée d'implication a des impacts très concrets sur le cadre et la mise en œuvre des projets. La présence physique des concepteur-trice-s met en œuvre un processus permettant un vrai temps d'expérimentation, de rencontre, de partage, qui charge le projet d'une consistance et d'un vécu réels. La valeur du projet dépasse l'objet et se charge de ses à-côtés, non inclus dans la commande initiale. Dès lors, se pose la question du cadre des commandes qui doivent assumer et rémunérer ce temps passé. Les différentes temporalités doivent-elles être dissociées? maintenues en une seule mission, au risque d'un budget «conception» largement supérieur à celui des autres projets?

PARTAGE D'EXPÉRIENCES
carto-graphies de projets
CARTOGRAPHIES DE PROJETS MODE D'EMPLOI
CONCLUSIONS
Cette grille a servi de base à l'enquête et à la rédaction des balises précédentes et parmi d'interviewer les auteur·e·s des 12 projets, ainsi que des usager·e·s et commanditaires impliqué·e·s dans ces projets.
LIVRET 2
CARTOGRAPHIES DE PROJETS
cartographies de projets : mode d'emploi
partage d'expériences

Senior mobile
SOPHIE LARGER, DESIGNER
VINCENT LACOSTE, CHORÉGRAPHE
• Projet auto-initié
• Cadre budgétaire
32 000 € en 2016-2018
• Temporalité du projet
Première étape du projet : juillet 2016-juin 2018
Étapes suivantes :
Ilots participatifs en Île-de-France et en Normandie en septembre 2019 et pendant la saison 2018-2019, et ateliers en EHPAD (Seine-Maritime – dispositif «Culture et santé»)
• Localité
Lunéray, Dieppe, Rouen, Saint-Valery-en-Caux, Paris
• Partenaires
Dispositif «Culture et santé» : DRAC Normandie, région Normandie, conseil général Seine-Maritime, agence régionale de santé Normandie, APEI de Dieppe, Fondation de France
36 donateurs Kissbankers
• Entreprises sollicitées
Cocoflit – Bernard Justin SARL, société Nouvelle Lecuilier
En 2013, Vincent Lacoste, metteur en scène et chorégraphe, dans le cadre d'une première résidence «Culture et santé» dans la maison de retraite Albert-Jean, à Lunéray, a mis en place un atelier de danse avec des personnes âgées, en utilisant le mobilier disponible dans la maison.
Le kinésithérapeute a constaté qu'à la faveur de cet atelier, certains patients étaient capables de retrouver des mobilités et d'engager des déplacements corporels inattendus, difficiles (voire impossibles) à obtenir dans des séances de kinésithérapie classiques. Cependant, le mobilier disgracieux et volumineux des maisons de retraite n'est pas favorable au développement de ce travail.
Ateliers dans un EPHAD : essais avec du mobilier disponible sur place ou sans mobilier
ÉTAPE 1
ATELIER USAGERS
ÉTUDE
Senior mobile
42


52
Le plateau de jeu
= Phases
Nous avons identifié 6 phases typées par la couleur. Des formes géométriques modulaires à détacher et à manipuler représentent les étapes et formes de travail (losanges), ainsi que les différents acteurs (triangles équilatéraux). Elles se combinent pour créer des représentations visuelles caractéristiques de chaque projet.
PROJET
RÉSIDENCE ARTISTIQUE
DESIGNER OBJET
ÉTUDE
SOCIOLOGIE
ÉLABORATION DE LA FORME
CONCEPTION
DESIGNER OBJET
LE PROJET débute avec la volonté partagée entre LA MAÎTRISE D'OUVRAGE (en vert), LES PARTENAIRES et LES CONCEPTEURS (caractérisés par le bleu de la phase de conception) de dessiner un horizon commun (commande ou projet auto-initié). Ces acteurs peuvent intervenir tout au long du projet, alors que d'autres acteurs sont plus spécifiques à certaines phases.
53
Les pièces à détacher
= Étapes et acteurs
EN JAUNE, LES USAGERS, ainsi que les relais pouvant permettre de mieux les intégrer au projet, sont sollicités lors de la PHASE D'APPROPRIATION. Cette phase n'intervient pas seulement à la fin des processus, elle peut au contraire être distillée à différents moments clés du projet, avec des moyens divers.
Des formes hybrides notamment (ateliers de co-conception, chantier participatif...) permettent d'impliquer les usager·ère·s bien plus tôt dans le projet, en phase de réalisation, de conception, d'étude...
RÉALISATION
CHANTIER PARTICIPATIF
MÉDIATEURS ASSOCIATIONS
ARTISTES
APPROPRIATION
RECHERCHE DE FINANCEMENT
LA RESTITUTION permet de capitaliser l'expérience générée par le projet et de la transmettre aux pairs, au public, à ses partenaires...
RESTITUTION
PUBLICATION
LE PROJET évolue : recherche de financement ou de nouveaux partenaires, suivi, jusqu'à une éventuelle suite à donner.

PROJET
ÉTUDE
RÉSIDENCE ARTISTIQUE
DESIGNER D'ESPACE
COMMANDITAIRE
RECHERCHE DE FINANCEMENT
ÉTUDE TECHNIQUE
PROJET
PROJET AUTO-INITIÉ
DESIGNER GRAPHIQUE
PARTENAIRE
MARCHÉ PUBLIC
COOPÉRATIVE CULTURELLE
BUREAU D'ÉTUDE
SOCIOLOGIE
ENQUÊTE DE TERRAIN
DESIGNER OBJET
ATELIER USAGERS
LES PIÈCES SONT RECTO VERSO

RESTITUTION
PRÉSENTATION PUBLIQUE
SOCIOLOGIE
ATELIER USAGERS
ATELIER DE CO-CONCEPTION
DÉSIGNER D'ESPACE
USAGERS EXPERTS
CHANTIER PARTICIPATIF
ÉVÉNEMENT FESTIF
MÉDIATEURS ASSOCIATIONS
RÉSIDENCE ARTISTIQUE
PROJET
10 €
9 782957 031009