The background features a complex, abstract graphic design. It consists of several thick, flowing lines in various colors: yellow with a purple diamond pattern, purple with yellow stripes, dark blue with light blue stripes, and red with orange stripes. There are also several blue starburst shapes scattered throughout. In the top left, there's a yellow line with a purple diamond pattern and a dotted red line. In the bottom right, there's a blue area with a white dotted border. The overall style is modern and dynamic.

ACUPUNCTURE DE DESIGN

La Ville Collaborative en Émergence

ACUPUNCTURE DE DESIGN

La Ville Collaborative en Émergence

La publication ne reflète que le point de vue de ses auteurs.

“Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l’auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.”

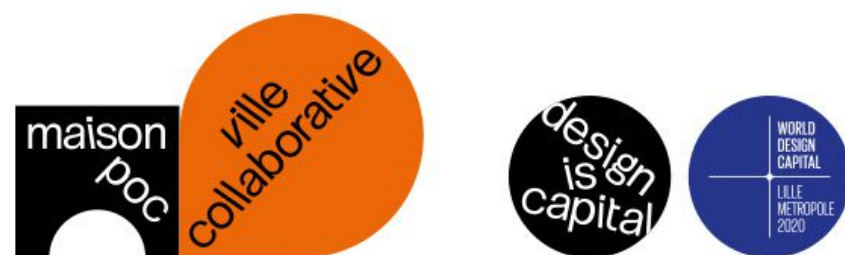
Édition : Strategic Design Scenarios Publishing
ISBN 978-2-9601314-2-0
Dépôt légal : D/2020/14661/1
Date de dépôt : 10/2020
Création de la mise en page et distribution du livre :
Strategic Design Scenarios



L'équipe de la Maison POC Ville Collaborative remercie tous les porteur.euse.s de POC, designer.euse.s et l'ensemble de leurs partenaires pour leurs projets, leur enthousiasme et leur engagement dans cette aventure.

Elle remercie également les réseaux des **DESIS Lab et DESIS International** pour leurs contributions de projets Design Post-Pandemic, le **réseau URBACT et le Secrétariat URBACT** pour les exemples inspirants de villes européennes collaboratives et l'**ESAD** pour leur contribution au projet de scénographie.

La Maison POC Ville Collaborative est une production originale de **Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design**. Elle est accueillie par la ville de La Madeleine au cœur de la Métropole Européenne de Lille.



L'équipe Maison POC Ville Collaborative

François Jégou, Strategic Design Scenarios / Commissaire de la Maison POC Ville Collaborative;
Dométhilde Majek, Rives Nord / coordination générale et chargée de production et designer;
Pascal Payeur, Expositif / scénographe;
Jean-Denis Fillozat, Interfacedesign / électrotechnicien et designer;
Bruno Souêtre / graphiste;
Fiora Noël, Christophe Gouache, Selam Mebrahtu, Jemima Kulumba, Elin Tobias – Strategic Design Scenarios / équipe commissariat;
Charles Assier, Nicolas Croissant, Alice Dussart, Benjamin Poupel, Frederick Fruchart / équipe de montage;
Clotilde Delsart, Julia Laurent, Coralie Macaret / stagiaires.

Publication

François Jégou, Fiora Noël, Elin Tobias / textes;
Bruno Souêtre / identité graphique;
Fiora Noël, François Jégou / mise en page.

Partenaires



Partenaires contributeurs



Les textes : Édito ; Design d'acupuncture du territoire ; Installer le « vivre ensemble » [comme un atout] ; Lieux de rencontres [ouverts] ; Parle [toujours] à tes voisins ; Ensemble et [ou] connectés ; Ville dense [mais fluide] ; [Re]faire société ; Faciliter la collaboration [pour réinventer le monde] ; Faire la ville avec [tous] les gens ; Relier l'existant [face aux défis de société] ; Plus on est de fous... [plus on survit] ; Compter sur les différences [pour résoudre des problèmes nouveaux] ; Copier sur ses voisins [pour trouver des solutions] ; Produire [la résilience] en commun ; Design de terrain [plus réactif] ; Cultiver le territoire [pour assurer la continuité alimentaire] ; Fabriquer la ville [autrement] ; Passe [plus] à ton voisin ; Remettre en commun [et partager].

Comment le design peut-il faciliter la collaboration dans la ville pour inventer des modes de vie plus solidaires, soutenables et démocratiques ?

UNE VILLE PLUS COLLABORATIVE

Dans le cadre de Lille 2020, Capitale Mondiale du Design, la Maison POC Ville Collaborative explore plus d'une centaine de projets locaux et du monde pour détecter les visions émergentes de partage, d'entraide et de coopération. Les modes de vie contemporains sont centrés sur l'individu, les solutions sont toujours plus personnalisées, les algorithmes sont plus ciblés, les mentalités individualistes et aujourd'hui, la socialisation est mise à distance...

Encore sous le choc, alors que le monde cherche comment apprendre de la crise sanitaire pour se recomposer, l'enjeu du design d'une ville plus collaborative est de restaurer le collectif, régénérer les biens communs, retrouver la communauté, favoriser l'entraide.

Cette publication revient sur les deux ans de travail d'enquête, de dialogue et de co-design de l'équipe commissariat de la Maison POC Ville Collaborative auprès d'une centaine de projets du territoire, des acteurs publics, privés et citoyens qui les portent et des designers qui les accompagnent. Elle

édito

croise ces POC du territoire, avec ceux des labos DESIS¹ d'écoles et universités de design du monde entier, avec le design du faire et du vivre ensemble des villes européennes des réseaux URBACT².

Elle montre comment cette activation d'un ensemble de projets choisis dans le cadre de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design constitue une forme d'**acupuncture du territoire**, de transformation d'un système complexe d'acteurs en interrelation par une multitude de projet de design dont émerge une quinzaine de nouvelles formes de collaboration et qui constituent autant de modèle pour inspirer le design d'une ville plus collaborative.

Enfin, cette enquête de projets, commencée bien avant le confinement, explore aussi comment la crise sanitaire « re-designe » notre monde et comment le design y prend part activement. Chacune des 15 thématiques émergentes a été partiellement réécrite en conséquence. Nous avons choisi de laisser le texte initial et d'y ajouter des corrections à la marge pour souligner comment se transforme la collaboration dans la ville.

François Jégou

¹ Le réseau DESIS, *Design pour l'Innovation Sociale et Soutenable*, vise à utiliser la réflexion et les connaissances de plus d'une cinquantaine de labos d'écoles et universités de design dans le monde pour co-créer, avec des partenaires locaux, régionaux et internationaux, des scénarios, des solutions pour des modes de vies plus soutenables, résilients et inclusifs.

² La mission des réseaux européens URBACT est de permettre aux villes de travailler ensemble et de développer des solutions intégrées aux défis urbains communs, en travaillant en réseau, en apprenant des expériences des uns et des autres, en tirant des leçons et en identifiant les bonnes pratiques pour améliorer les politiques urbaines.



25



49



57

- 1 **Méridiens d'acupuncture d'une ville collaborative**
- 2 **Design d'acupuncture du territoire**

INSTALLER LE "VIVRE ENSEMBLE"
[COMME UN ATOUT]

- 26 **Lieux de rencontres [ouverts]:** comment le design des lieux est à même de susciter la rencontre, la mise en relation et in fine la collaboration ?
- 36 **Parle [toujours] à tes voisins:** comment le design met en relation des populations qui se croisent mais souvent s'ignorent ?
- 44 **Ensemble et [ou] connectés:** comment le design aide à reconcevoir des services en écoutant les usagers ?
- 50 **Ville dense [mais fluide]:** comment le design ré-agence les flux dans l'espace public pour réinventer la socialisation ?
- 58 **[Re]faire société:** comment le design supporte les tiers-lieux et expérimente de nouvelles manières de vivre en société ?



99



65



109

FACILITER LA COLLABORATION
[POUR RÉINVENTER LE MONDE]

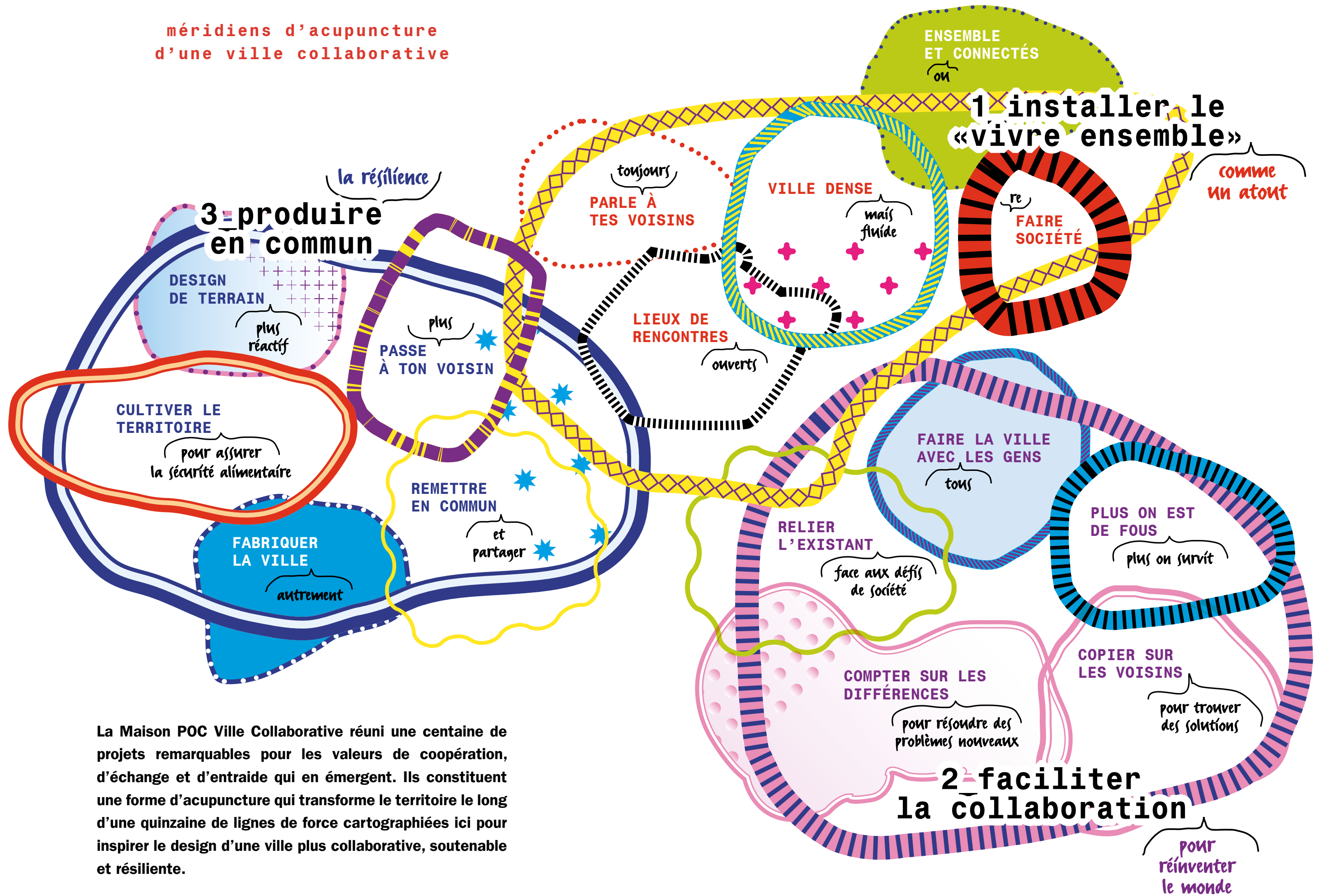
- 66 **Faire la ville avec [tous] les gens:** comment le design aide à réorganiser les parties prenantes pour coproduire la ville ?
- 74 **Relier l'existant[face aux défis de société]:** comment le design aide à partager les ressources matérielles, les compétences des uns et les bonnes volontés des autres ?
- 82 **Plus on est de fous...[plus on survit]:** comment le design installe la créativité collective, organise la mise en commun des apports de tous les citoyens ?
- 92 **Compter sur les différences [pour résoudre les problèmes nouveaux]:** comment le design suscite les partenariats atypiques et les nouveaux modèles de création de la valeur ?
- 100 **Copier sur ses voisins [pour trouver des solutions]:** comment le design facilite l'échange de cas inspirants, l'émulation et le transfert entre les villes ?



PRODUIRE [LA RÉSILIENCE] EN COMMUN

- 108 **Design de terrain [plus réactif]:** comment les écoles et universités de design deviennent des laboratoires d'innovation sociale des villes ?
- 116 **Cultiver le territoire [pour assurer la continuité alimentaire]:** comment le design incite l'agriculture urbaine, l'articulation ville-campagne et la souveraineté alimentaire ?
- 126 **Fabriquer la ville [autrement]:** comment le design active la complémentarité entre l'action citoyenne et la gouvernance des villes ?
- 134 **Passe [plus] à ton voisin:** comment le design aide à développer une économie de partage et de services collaboratifs ?
- 140 **Remettre en commun [et partager]:** comment le design active l'innovation sociale, régénère les biens communs, l'entraide dans une ville solidaire ?

méridiens d'acupuncture
d'une ville collaborative



La Maison POC Ville Collaborative réunit une centaine de projets remarquables pour les valeurs de coopération, d'échange et d'entraide qui en émergent. Ils constituent une forme d'acupuncture qui transforme le territoire le long d'une quinzaine de lignes de force cartographiées ici pour inspirer le design d'une ville plus collaborative, soutenable et résiliente.

DESIGN D'ACUPUNCTURE DU TERRITOIRE

François Jégou, Strategic Design Scenarios
Commissaire de la Maison POC Ville Collaborative

Tout le monde fait du design ?

Au fil des 10 dernières années, les acteurs qui font la ville se sont progressivement familiarisés avec les approches dites design-driven, c'est-à-dire guidées par une approche de design. Le design thinking, malgré son caractère de modélisation réductrice¹ du processus de design s'est largement diffusé comme stratégie d'innovation et de management dans les entreprises mais aussi les pouvoirs publics et la société civile. Il est aujourd'hui presque courant dans un processus de projet de parler d'approche centrée-usager, d'expertise d'usage, de co-création avec les parties prenantes, d'expérimentations, de maquettes, tests ou de prototypage rapide: le jargon du design fait partie intégrante du vocabulaire du processus de projet même si les pratiques afférentes ne sont pas encore toujours bien installées.

En plus de se diffuser, l'approche de design vise bien souvent à impliquer les parties prenantes de manière active dans la démarche de projet. Elle tend à assumer une posture plus habilitante: une prestation de design

s'assortit habituellement d'une co-élaboration du projet avec le commanditaire, d'un partage des outils et méthodes pour co-construire ensemble, d'une appropriation des manières de faire du design dans une perspective d'autonomisation des acteurs en matière d'innovation. Cette posture singulière fait échos à la fois aux valeurs d'intérêt général, d'inclusion, de capacitation chère au design et aux vecteurs de transformation de l'innovation plus ouverte, participative, diffuse².

En conséquence, dans une opération comme Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design dont l'esprit est de diffuser largement les pratiques de design, de manière inclusive plus que sélective, tout le territoire se met au design. Le succès de la manifestation étant conditionné par faire émerger le plus grand nombre de projets utilisant le design, on peut déplorer que bon nombre d'entre eux labellisent comme du design toute démarche un tant soit peu différente du développement de projet classique, faisant appel à quelques techniques de créativité, impliquant les usagers et produisant des expérimentations.

L'appétence des acteurs économiques pour des interventions de design génèrent un marché et du même coup, l'émergence spontanée d'une foule de prestataires d'animateurs en codesign, d'experts en design thinking, de formateurs aux techniques du design sans que souvent aucun d'entre eux n'ait de formation ou d'expérience en design.

Ce phénomène collatéral n'est pas sans rappeler les effets rebond constatés à la création de la Cité du Design à Saint-Etienne: l'annonce de la construction de la nouvelle institution consacrant la ville comme ville du design avait entraîné l'apparition de Coiffeurs design, Kebab design, etc. dans le quartier alentour.

Aujourd'hui, après une vingtaine d'années de Biennale ●●●

¹ Foucher J. 2017. Design Thinking :
Dessiner et Dessin, Place Publique [www.
communication-publique.fr/articles_pp/de-
sign-thinking-le-dessein-et-le-dessin/](http://www.communication-publique.fr/articles_pp/design-thinking-le-dessein-et-le-dessin/)

² INFU Innovation Futures [www.sustai-
n-
ble-everyday-project.net/innovation-futures/](http://www.sustainable-everyday-project.net/innovation-futures/)

Internationale du Design et de rayonnement de la Cité, le design a pénétré en profondeur dans le territoire et est devenu une nouvelle normalité pour les acteurs locaux. De la même manière et au-delà de l'impression que brusquement tout le monde fait du design sur le territoire ou prétend le faire, une opération comme Lille 2020, Capitale Mondiale du Design génère un effet d'accélérateur de l'imprégnation du territoire et de ses acteurs par le design. La forme de la candidature de Lille Métropole en particulier proposait, en soi, un design original visant avant tout cette imprégnation : pratiquement, à l'inverse de la machine à labelliser les villes pour leurs faits d'arme en design portée par la World Design Organisation, Lille Métropole se proposait de faire levier sur une labellisation a priori pour mettre le design au service d'un territoire dans lequel ce dernier n'était pas encore développé au point d'être reconnu comme une capitale mondiale en la matière.

**“UNE OPÉRATION COMME LILLE 2020,
CAPITALE MONDIALE DU DESIGN GÉNÈRE
UN EFFET D'ACCÉLÉRATEUR DE L'IMPRÉGNATION
DU TERRITOIRE ET DE SES ACTEURS PAR LE DESIGN.”**

Il est encore bien trop tôt pour évaluer l'effet de transformation de cette stratégie sur la manière de travailler des acteurs locaux – qui plus est avec l'immense coup d'arrêt des projets en cours par la crise sanitaire – mais à la vue des projets réunis dans la Maison POC Ville Collaborative, on peut dire que les méthodologies de conception participatives caractéristiques des approches de design deviennent monnaie courante tant pour les acteurs privés que les collectivités locales ou la société civile.

«*Nothing about me without me*» comme le dit l'expression consacrée : rien qui me concerne ne doit être fait sans m'impliquer ! Et cette évolution en cours, constatée dans l'échantillon d'une centaine de projets du territoire de

la Maison POC Ville Collaborative est une bonne nouvelle et certainement un gage de qualité dans un pays comme la France trop souvent épinglé pour ses approches descendantes, ces processus hiérarchiques et en surplomb coupés des parties prenantes et déconnectés des usagers finaux !

**“LES MÉTHODOLOGIES DE CONCEPTION
PARTICIPATIVES CARACTÉRISTIQUES
DES APPROCHES DE DESIGN DEVIENNENT
MONNAIE COURANTE”**

Et que fait le design ?

Les plus de 500 intentions de projets déclenchées par le processus Lille 2020, Capitale Mondiale du Design devaient pour être reconnues comme telles démontrer une forme d'approche de design. Un diagnostic de trois journées de design était organisé pour les acteurs privés sans expérience ou moyens en la matière. La mise en place d'un Labo de Design au sein de l'administration de la Métropole Européenne de Lille a fourni des ressources en design pour les services de la MEL et des collectivités du territoire. Au vu de ces dispositifs, quels ont été les apports et postures du design déclenchées ?

Une centaine de projets parmi les 500 initiatives ont été retenus pour figurer dans la Maison POC Ville Collaborative en particulier pour les caractères de coopération, d'entraide, de mutualisation, etc. qu'ils présentent. Ils se distinguent soit pour le processus collaboratif mis en œuvre tout au long du projet, soit pour le résultat favorisant le faire et le vivre ensemble, soit pour les deux. Ils mettent en valeur la manière dont le design s'insère dans un processus impliquant de multiples acteurs souvent hétérogènes, opère une forme de réagencement des parties prenantes, de mise en synergie.

•••

Ces projets ne représentent donc pas un échantillon permettant d'isoler clairement la prestation de design qui tend au contraire à se « fondre » dans un système plus large des compétences et de jeux d'acteurs. Cette forte intégration du design constitue pour nous un gage de qualité et de pertinence et c'est à partir de ce point de vue que nous observons deux attitudes opposées du design dans les projets réunis dans la Maison POC Ville Collaborative : une part des interventions de design semblent polariser leurs efforts sur l'écoute large des parties prenantes, l'engagement de tous les acteurs, l'appréhension d'une situation ou d'un problème complexe parfois au risque de se perdre, de s'essouffler dans les micro-ajustements conjoncturels, d'améliorations faciles à saisir (low hanging fruits), d'innovations incrémentales plus faciles à faire accepter mais sans jamais réussir à produire un saut qualitatif, une discontinuité significative à même de faire la différence face aux crises écologiques, sociales, économiques auxquelles les villes doivent faire face.

**“LA PRESTATION DE DESIGN
QUI TEND AU CONTRAIRE À SE « FONDRE »
DANS UN SYSTÈME PLUS LARGE
DES COMPÉTENCES ET DE JEUX D'ACTEURS”**

Un autre groupe d'interventions de design semble, quasiment à l'inverse des premières, se précipiter sur la mise en forme d'une solution radicale, sans précédents, une innovation de rupture, prometteuse en termes de marge de progrès mais représentant un saut dans le vide, une innovation pour le goût de l'innovation, au risque de manquer de pertinence face à la complexité de la problématique ou à l'adhésion des acteurs.

Preuves du futur...

Au-delà de cette apparente polarisation entre un design

focalisé sur la facilitation de projet et un design radical en surplomb, l'opération de design territorial déclenchée par Lille 2020, Capitale Mondiale du Design nous semble prendre tout son sens quand on la considère dans globalité, sans chercher à l'apprécier projet par projet. Les multiples POC convoqués sur le territoire sont des projets en expérimentation. Ils anticipent des possibles et esquissent un avenir en gestation sur le territoire.

Faire un POC, une « proof of concept » ou preuve du concept c'est matérialiser une idée dans un scénario, une maquette ou un prototype, la concrétiser suffisamment afin qu'elle soit expérimentable, la confronter à la réalité des usages et des usagers tout en laissant encore ouverte la manière dont elle deviendra réalité. Cette matérialisation est une « hypothèse concrète », une « anticipation de l'avenir potentiel » et une fois confirmée dans un POC elle devient une « preuve du futur » en devenir.

Tous ensemble, les POC activés par Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design, sont autant d'expérimentations de « visions en devenir ». Ils forment ce que la prospective appelle des signaux faibles d'un avenir émergent. Les POC d'ici, du territoire de la Métropole de Lille sont mis en résonance avec les POC d'ailleurs, d'Europe et du monde pour mettre en lumière une quinzaine de nouvelles formes de collaboration émergentes qui seront présentés en détail dans cette publication et constituent autant de modèles pour inspirer le design d'une ville plus collaborative. ●●●

**“LES POC SONT AUTANT D'EXPÉRIMENTATIONS
DE « VISIONS EN DEVENIR ». ILS FORMENT
CE QUE LA PROSPECTIVE APPELLE
DES SIGNAUX FAIBLES D'UN AVENIR ÉMERGEANT”**

Acupuncture du territoire

Enfin, l'activation d'une multitude de projets par le design original de la candidature de Lille 2020, Capitale Mondiale du Design n'est pas sans évoquer le concept de transformation d'un territoire par une acupuncture de projets que nous avons développé en 2010^{3,4}, pour discuter comment le design peut agir notamment sur les questions de transition à des échelles plus larges que les projets sur lesquels il opère habituellement. Ce design d'une acupuncture du territoire nous semble présenter ici un bon cadre d'analyse.

Rappelons que la métaphore de l'acupuncture a été utilisée par les urbanistes et les architectes pour représenter un type d'intervention très localisée dans un système complexe tel qu'une ville. À la différence de cette interprétation, nous entendons ici une transformation systémique qui va au-delà des bénéfices liés à chaque projet localisé. L'activation d'un nombre réduit de points d'acupuncture très spécifiques et choisis selon les principes de la médecine traditionnelle chinoise permet d'obtenir un bénéfice systémique pour tout le patient. Par analogie, les projets locaux activés sur le territoire de la Métropole de Lille s'ils sont choisis judicieusement pour entrer en synergie sont susceptibles de « faire système », d'entrée en résonance les uns avec les autres et de produire un effet qui va bien au-delà de la somme de chacun de ces projets.

Ce design d'une acupuncture du territoire semble susceptible de répondre à l'antagonisme déjà mentionné entre la faible marge de progrès d'un design facilitateur de projets incrémentaux et le manque d'opérationnalité d'un design radical: la stratégie d'acupuncture représente la conjugaison d'une série de projets incrémentaux plus atteignables pour obtenir par un effet multiplicateur une marge de progrès bien plus significative. Elle répond, de plus, à plusieurs défis majeurs. D'abord obtenir un changement systémique à l'échelle du territoire en opérant que sur

un nombre réduit de projets localisés et donc avec une économie de moyens qu'appelle la conjoncture difficile actuelle. Ensuite, constituer une dynamique de transformations ascendantes procédant de manière progressive par opportunités, essais-erreurs plutôt que de parier sur des vagues successives de grands programmes de développement descendants.

“LA STRATÉGIE D’ACUPUNCTURE REPRÉSENTE LA CONJUGAISON D’UNE SÉRIE DE PROJETS INCRÉMENTAUX PLUS ATTEIGNABLES POUR OBTENIR PAR UN EFFET MULTIPLICATEUR UNE MARGE DE PROGRÈS BIEN PLUS SIGNIFICATIVE.”

Si ici la vision pour le territoire est de susciter l'émergence d'une ville plus collaborative, la pépinière de projets de tous bords activés par la Capitale Mondiale du Design a permis d'observer une multitude d'initiatives diversifiées, de repérer celles d'entre-elles les plus susceptibles d'être porteuses de nouvelles coopérations, habilitant l'entraide entre des acteurs qui s'ignorent, facilitatrices du vivre et du faire ensemble, etc. Le travail de commissariat, vu comme une opération de design d'acupuncture du territoire, a cherché à observer chaque projet comme un potentiel point d'acupuncture, à extrapoler de ces derniers, des méridiens le long desquels l'énergie vitale décrite par la médecine chinoise est censée circuler. C'est cette quinzaine de lignes de force que nous livrons ici à la discussion, autant de principes vecteurs d'une ville plus collaborative, de guidelines susceptibles d'inspirer porteurs de projets et designers dans la définition des meilleurs points d'acupuncture sur la Métropole de Lille comme sur d'autres territoires.

³ Jégou, F., "Social innovations and regional acupuncture towards sustainability" in Zhuangshi, Beijing, 2010. <http://www.strategicdesignscenarios.net/social-innovations-and-regional-acupuncture-towards-sustainability/>

⁴ Jégou, F., Vincent, S. and Thévenet, R. 2010. "Sustainable transformation through an acupuncture of residences in Nord-Pas-de-Calais periurban areas" in Design and Creation, Wuxi. <http://www.strategicdesignscenarios.net/sustainable-transformation-through-residences/>

⁵ Lerner, J. 2003, "Acupuntura Urbana", Record, Brazil.

La Ville Collaborative est une ville où des lieux, des infrastructures, des dispositifs... sont pensés pour favoriser la rencontre entre des populations, des acteurs, des entités qui n'ont pas l'occasion de se retrouver ensemble. Pour pouvoir collaborer il faut se croiser, se retrouver, se familiariser, se connaître...

...aujourd'hui, le design doit inventer un « vivre ensemble » qui résiste aux problèmes émergents et contribue à les résorber...

1 installer
le « vivre
ensemble »

comme
un atout



LIEUX DE RENCONTRES

ouverts

Comment le design des lieux est à même de susciter la co-présence, la rencontre, la mise en relation et in fine la collaboration?

quelque soient les conditions de socialisation

Pour faciliter le « vivre ensemble » il faut des lieux du vivre ensemble, des lieux de rencontre, des occasions de croiser des personnes que l'on ne croise pas habituellement.

Dans les quartiers de Fives-Hellemmes-Mons il y avait plein de cafés pour se rencontrer. Maintenant qu'ils ont presque tous

disparu, tous les mois il y a le **Café Nomade**. C'est un facilitateur de rencontres et de convivialité: les personnes qui s'inscrivent ne se connaissent pas et ne savent pas où elles se rencontrent. Ce café ambulant, bientôt équipé d'un comptoir à roulettes est une invitation à se laisser surprendre, à vivre une expérience sociale.

L'Institut d'Éducation Motrice Dabbadie cherche à créer un lieu de rencontre entre le monde du handicap et le monde ordinaire. Espace de co-working, handifablab, résidences d'artistes, lieu d'exposition, restaurant, espace de séminaire : **La Grande Maison**, une ancienne maison de maître qui fait partie de l'établissement, expérimente des aménagements « *universels* » favorisant le faire ensemble. L'enjeu du design du lieu est de fluidifier l'accueil et la collaboration entre tous les différents publics et les 200 enfants en situation de handicap qu'elle accueille.

La **Fabrique Sillysienn**e est un lieu de rencontre entre habitants de la commune de Sillily-Lez-lanoy qui proposent des idées et les mettent en actions en co-construction avec des élus facilitateurs. Au fil des mois, les résultats occupent tous les champs communaux et se multiplient : jumelage, jardin participatif, compostage collectif, ciné-débats, boîte à livres,



Pause-café nomade dans votre quartier @Asso3cm
A Fives-Hellemmes-Mons les cafés ont disparu : le #CaféNomade est un café ambulant chez l'habitant.



Mobilier mobile transitoire @VilleRenouvelée
Le mobilier urbain modulable et temporaire #MOBMOB permet d'installer une vie de quartier tout en sécurisant les zones urbaines en rénovations.

ateliers zéro déchets, projet de covoiturage courte distance, etc. Ce laboratoire de village est composé de contributeurs-acteurs, en collectif ouvert concernés par la construction d'un bien-vivre ensemble. Dans les moments de transition, les lieux du vivre ensemble ne sont plus opérationnels.

Pendant la rénovation des 360 petites maisons ouvrières de la cité d'Elocques à Hellemmes, l'**Hôt-El** sera une sorte d'hôtel au service des habitants en attente de leur nouveau logement à la fois bureau d'information sur les travaux, lieu de mémoire de la cité depuis sa construction en 1900 et lieu d'accueil avec deux logements pour les personnes les plus fragiles au déménagement pendant la rénovation.

A Cluj en Roumanie, le programme **Urban Living Room** installe des espaces domestiques dans l'espace public : un salon, une cuisine, une chambre... pour susciter la rencontre et la conversation en-

tre les habitants comme s'ils se retrouvaient chez l'un chez l'autre entre voisins...

Dans l'éco-quartier en construction de l'Union entre Roubaix et Tourcoing, le programme de mobilier urbain modulable et temporaire **Mob-Mob** permet de manière flexible et économique d'installer une vie de quartier tout en sécurisant les zones en chantier.

Dans le cadre des mesures de distanciation sanitaire dans l'espace public, la ville de Milan et son **Laboratoire Urbain** ont adopté la suppression de places de parking pour créer des espaces qui permettent la socialisation accélérant ainsi le programme «*Places Ouvertes*» de la municipalité visant à développer la mobilité douce et la réappropriation des espaces publics en transformant les rues, les croisements, les trottoirs...

À Barcelone, les «*Super-blocs*» réservant une rue sur deux à la mobilité



Comme une grande famille @LaGrandeMaison
La #GrandeMaison de l'Institut d'Éducation Motrice à Villeneuve d'Ascq : un lieu unique de rencontre entre le monde du handicap et le monde ordinaire.

Laboratoire urbain @PolimiDesisLab

#LivingStreetsLab : transformer les zones de stationnement existantes en espaces de socialisation au-delà de la pandémie.



douce s'interrogent sur comment concilier cette vision d'espaces urbains denses et diversifiés dans la nouvelle normalité post-pandémique. Le projet **Superillas+** qui développe la dimension sociale au sein des Superblocs explore comment concilier densité et fluidité, accès aux services et réduction des transports publics. La proximité offerte par ce paysage urbain dense renforce le tissu social et permet aux communautés de se rassembler et de s'organiser.

Le design d'une ville plus collaborative doit imaginer des nouvelles typologies de lieux formels et informels, permanents et temporaires suscitant la rencontre entre des populations qui se croisent sans se voir, l'inclusion des publics fragilisés, marginalisés, différents. Il doit ré-accommoder la socialisation au-delà des conditions de distanciation physiques sanitaires.

Comment le design de services collaboratifs de voisinage, de conciergeries de quartier, de communautés locales ^{continue} à mettre en relation des populations qui se côtoient ou se croisent mais souvent s'ignorent?

Par exemple, comment faire une résidence de logements sociaux avec animation de la communauté des habitants, inclusion de personnes fragilisées, vieillissantes et en situation de handicap?

La clé du dispositif c'est la **Voisinerie** et son design par Maïté Malet en mode tiers-lieu «*café-cantine-conciergerie*». On y trouve tout ce qui manque dans un HLM classique: une «*cantine de quartier*» pour manger un morceau dans une ambiance familiale, boire un coup avec les voisins et trouver des repas à 5 € adaptés aux moyens des gens qui vivent là. C'est un espace multifonctionnel en pied d'immeuble qui accueille tous les mois un salon de coiffure, des ateliers de couture et des animations par les associations du quartier...

L'aménagement est fait de mobiliers modulables sans cible de clientèle marquée pour favoriser la rencontre de publics



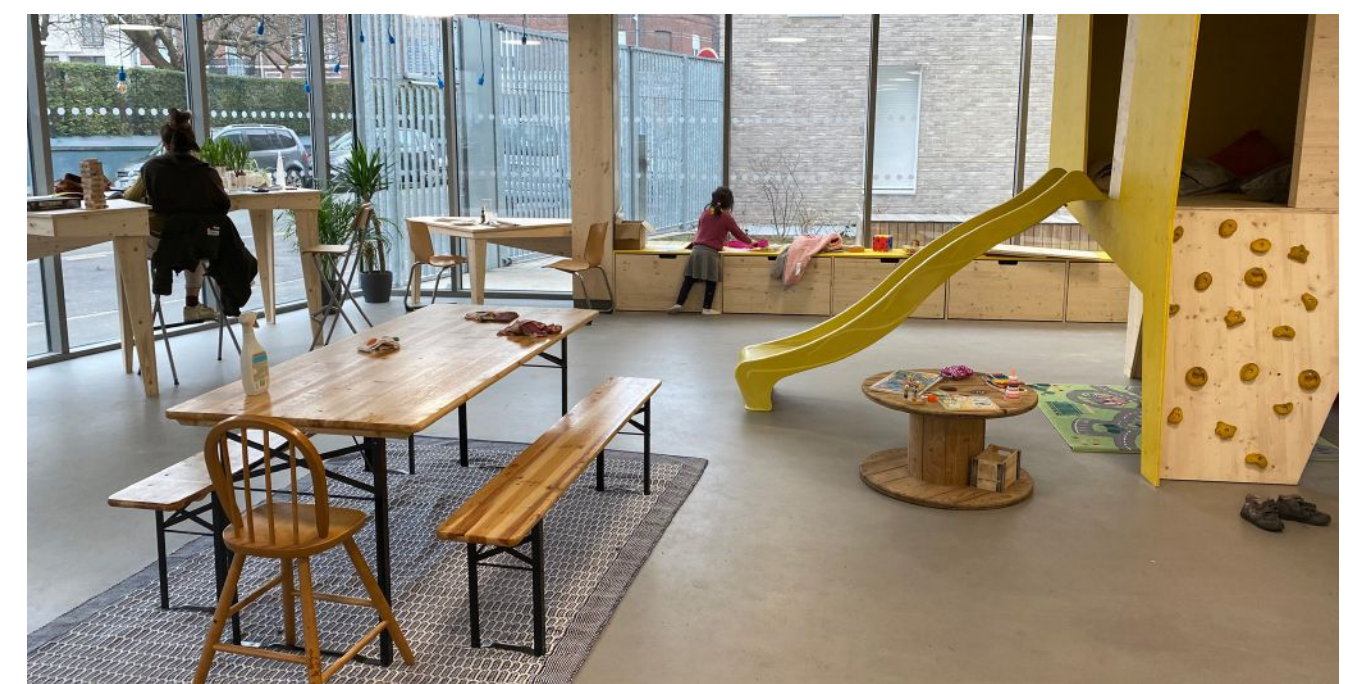
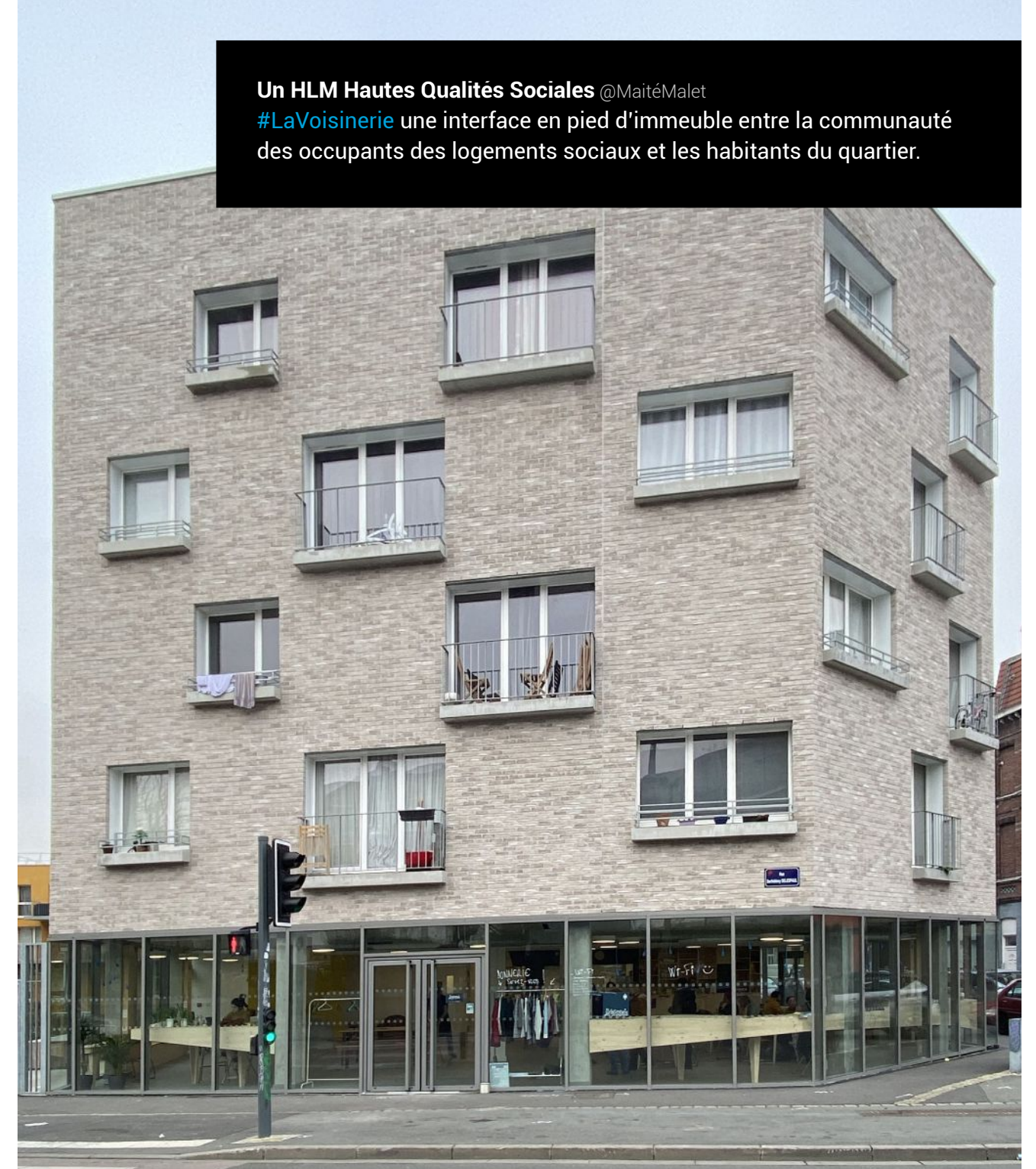
toujours
**PARLE À
TES VOISINS**

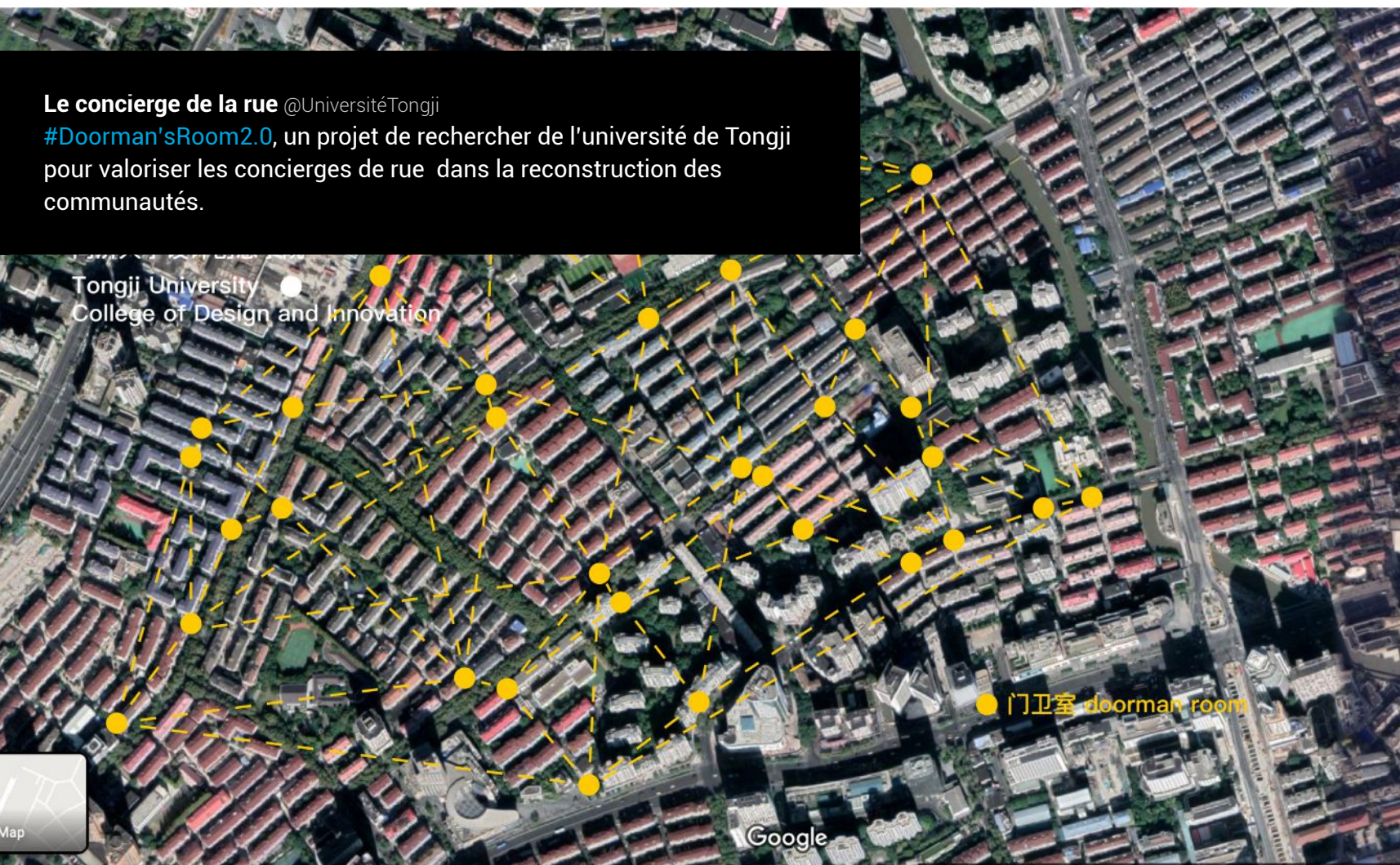


aux aspirations diverses. La vaisselle est chinée chez Emmaüs pour ajouter au côté familial. Une concierge-animatrice souriante et dynamique qui fait vivre la collaboration dans le quartier, les petits services entre voisins, marchands et non marchands comme du bricolage, pour développer un peu d'emploi local.

L'idée d'un « *conciergerie de quartier* » est en expérimentation pendant six mois dans quatre quartiers de la Métropole. De nombreux ménages, dont certains à faibles ressources et en situation de précarité énergétique, ne sollicitent pas les aides à l'éco-rénovation de leur logement. Le « **brico-conciergerie** » un conciergerie local ambulant propose des petites réparations à domicile ou la mise en place d'un kit d'économie d'énergie. Ce petit service sert de prétexte pour établir un lien de confiance et aider les familles qui en ont besoin à solliciter des aides pour la réalisation de travaux de qualité à un coût compatible avec les revenus des ménages.

A Shanghai, le projet **Doorman Room 2.0** étudie comment les concierges de quartier traditionnels placés à chaque entrée des cités de logement peuvent devenir des res-





sources pour les habitants. Le projet, motivé par l'expérience de la crise sanitaire, explore comment ces concierges et les locaux qu'ils occupent pratiquement à chaque carrefour de rue pourrait constituer une ressource pour les habitants du quartier, mettant en synergie les commerces, les associations locales, les services communautaires, les initiatives et actions sociales...

Les communautés locales se développent aussi autour d'intérêt commun comme la gestion coordonnée de la consommation d'énergie. Les ménages revoient leurs pratiques quotidiennes pour utiliser l'énergie produites par les panneaux solaires lorsqu'elle est disponible, pour éviter les pics de consommation collective et tirer le meilleur parti de la production locale sans surcharger le réseau.



Le projet de recherche **GAC** expérimente une application qui aide les foyers à répartir les moments d'usage des machines à laver et de tous les appareils de la maison. Les 49 foyers volontaires d'un quartier de la ville de Wavre qui participent à l'expérimentation constituent ainsi une « communauté d'efficacité énergétique » de quartier flexible et active.

Le design de la ville collaborative passe par la multiplication des connecteurs de quartier, la (ré)installation d'acteurs en charge de la mise en relation, l'invention de nouveaux activateurs de la socialisation. Il cherche à rendre visibles les communautés de fait qui fréquentent les mêmes lieux, utilisent des ressources partagées, collaborent à la fois à cause et malgré la pandémie.



Quelle énergie fait-il aujourd'hui ? @Greenwatch
 Comment utiliser l'énergie lorsqu'elle est disponible, éviter les pics de consommation, profiter de la production locale sans surcharger le réseau : #GAC. [Gestion Active des Consommations](#)

ENSEMBLE ET CONNECTÉS

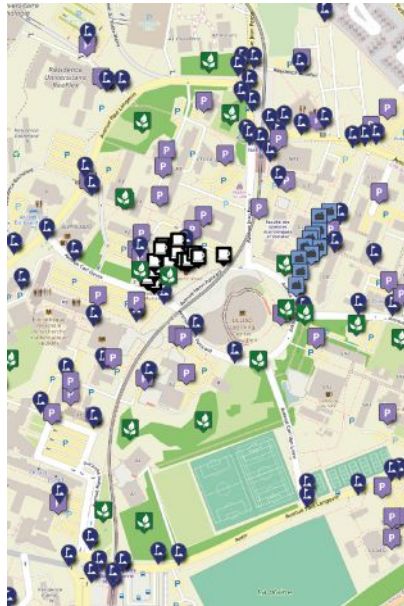
ou

Comment le design aide à reconcevoir des services locaux en écoutant les usagers, en inventant avec eux les meilleures manières de répondre à leurs attentes, en imaginant le numérique comme un enrichissement de la socialisation?

et non comme une substitution

“À l’université de Lille, ils ont développé une appli autour du handicap qui, d’entrée de jeu, s’organise déjà comme un projet inclusif : la philosophie c’est que ce ne sont pas les personnes qui sont handicapées mais c’est

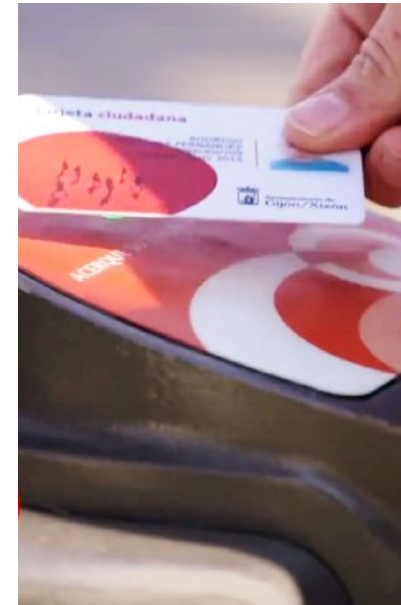
l’environnement qui est handicapant! Donc voilà, les chercheurs, les étudiants, le personnel en situation de handicap ou non, travaillent ensemble à une sorte de grande enquête collective.”



“Oui j’en ai entendu parler du projet **Gulivers campus!** Et apparemment ils sont en train de créer une application web pour les personnes qui ont des déficiences permanentes, des handicaps moteurs, des déficiences visuelles, les personnes âgées à mobilité réduite...”

“Mais en plus, et c’est valable pour tout le monde: si tu es enceinte, si tu t’es cassé la jambe ou même si tu dois transporter un objet lourd... Tout le monde peut contribuer à enrichir la carte en y notant les trous sur les trottoirs, les escaliers trop raides... et les trucs et astuces : par où passer pour éviter les obstacles, quand faire attention...”

“L’application web elle incarne un peu la volonté d’inclusion en fait: tout le monde contribue et tout le monde en profite!”



“Moi aussi je connais un autre exemple intéressant, dans la ville de Gijón en Espagne, où ils ont créé **Card4all**, une carte d’accès unique pour tous leurs services publics : ça permet aux citoyens, aux touristes et aux entreprises d’avoir accès à toute une série de services et de ressources de la ville, et même pour des paiements. En plus, elle permet d’établir des profils d’utilisateurs pour mieux faire correspondre les besoins des citoyens aux services publics...”



“Mmmh... si on est sûr que tout ça reste bien anonyme alors ça permet effectivement du suivi et de l’amélioration continue des services...”



“À Villeneuve d’Ascq, il y a le **CREALab**, qui est le “labo d’innovation pédagogique de l’INSPE” et c’est aussi un bon exemple d’intégration entre le présentiel et le numérique: il y a le MiniLab l’espace physique où les profs viennent pour inventer et fabriquer ensemble des jeux mathématiques, des modèles pour expliquer les sciences, des maquettes de géographie, des boîtes à histoires...”



“Et il y a l'espace virtuel, pour favoriser les rencontres et les échanges, pour outiller, et pour accompagner les projets de création et de fabrication d'objets pédagogiques...”



“D'ailleurs, je ne sais pas si tu le savais, mais pendant le confinement le CREAlab a continué à fonctionner en ligne, à accompagner la communauté d'enseignants pour transposer les enseignements à distance, inventer des défis pédagogiques réalisables à la maison, et jusqu'à fabriquer la maquette d'un appareil respiratoire.”



“On voit bien comment un dispositif avec un bon équilibre peut passer facilement de hors-ligne à en ligne. Et de la même manière, un projet comme les **Recovery CoLabs** à Milan s'est complètement transformé avec la contrainte du confinement...”



“Mais à la base c'est un ensemble de services et d'institutions qui travaillent sur la santé mentale et qui collaborent pour faire évoluer leurs pratiques, donc tout se passe en présentiel, non ?”



“Mais ils ont redesigné tous les services en ligne pour garder le contact avec les patients pendant la crise sanitaire : des classes en ligne, du théâtre virtuel, du support en pair à pair, des capsules vidéo, etc. Ils ont expérimenté très rapidement plein d'idées qui auraient généré beaucoup de résistance en temps normal et maintenant ces innovations en ligne sont perçues comme un enrichissement des CoLabs en présentiel et vont continuer...”

Le design d'une meilleure collaboration dans la ville profite de l'accélération de la digitalisation due aux contraintes et à l'expérience du confinement comme une occasion pour repenser un nouvel équilibre entre présentiel et distanciel qui soit plus soutenable à la fois en termes sociaux et environnementaux.

Comment le design repense l'espace public, crée des parcours dans la ville, ré-agence les flux de personnes, imagine des « politiques du temps » pour réinventer la socialisation

en préservant l'espace vital de chacun

La ville d'Udine a défini le jeu et le plaisir comme principe de base pour le développement de ses politiques urbaines. De la ludothèque municipale avec ses activités en plein air à la *Nuit des Livres Vivants* ou à la *Foire Annuelle des Jeux de l'Énergie*, tous les événements

de la ville cherchent à avoir un ton ludique...Le jeu au sens large est un moyen d'engager la population sur des questions de santé, d'énergie de développement soutenable et d'améliorer l'espace public.

VILLE DENSE

mais fluide



Un paradigme ludique @Ville d'Udine
#Ville d'Udine : le jeu comme moteur de la participation, de l'inclusion sociale et de la transformation des styles de vie durables dans la ville.



Anti-parking ou antiterrorisme, les **Glissières en Béton Armé** ont envahi la ville. Ces gros blocs, difficiles à manutentionner, stigmatisent les zones urbaines en réaménagement comme les hypers centres. Les habitants leur trouvent de temps en temps une seconde utilisation comme banc pour s'asseoir ou comme mur pour faire rebondir un ballon...

L'ÉcoQuartier de l'Union entre les villes de Roubaix et Tourcoing teste l'idée d'ajouter une valeur esthétique à ces glissières en béton, d'attirer des nouveaux usages et rassembler... Les blocs en béton sont intégrés dans un graphisme éclatant réinterprétant les marquages au

sol des terrains de sport pour des jeux de ballon improvisés. La zone ainsi délimitée entre deux blocs, devient un espace ludique, un terrain de jeu « toujours ouvert »!

Est-ce que des parcours urbains ludiques et colorés donneraient envie de marcher à pied et de faire un peu plus d'exercice tous les jours? Est-ce qu'ils réduiraient le stress et la fatigue cognitive des citadins? Le projet **Playful City** ou « ville ludique » cherche à explorer ces questions. Deux parcours-test ont été créés au sein du campus de l'université de Lille pour tenter de mesurer



Glossaire Basique d'Aménagement @VilleRenouvelée
Redesign des #Glissières En Béton Armé pour attirer des nouveaux usages, générer des pratiques socialement utiles et rassembler.





La ville comme une aire de jeu ? @Université de Lille
 #Playful City, est-ce que des parcours urbains ludiques et colorés donneraient envie de marcher et de faire plus d'exercice quotidien ?



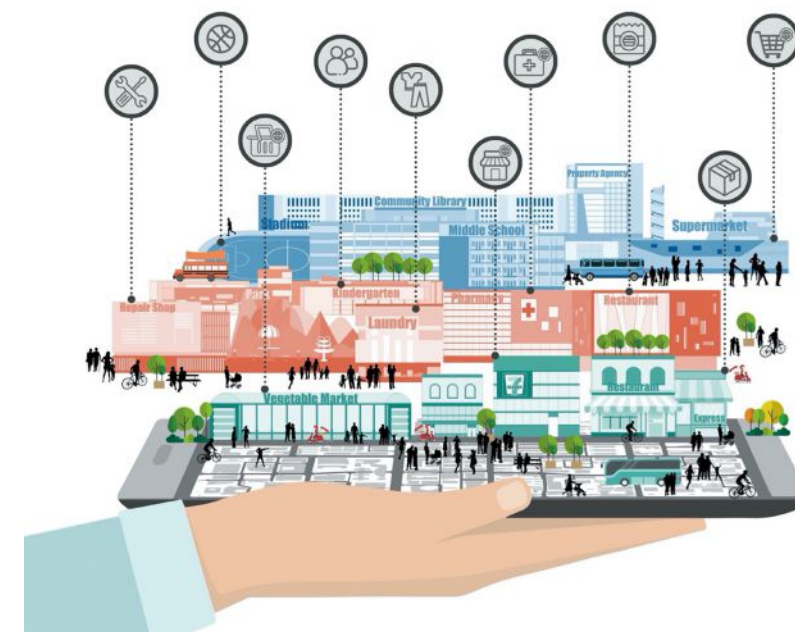
le plaisir produit pendant l'effort. Étudiants, personnels, chercheurs, artistes et designers ont travaillé ensemble pour créer des chemins colorés et engageants, faciles à suivre et stimulants. Est-ce suffisant pour redécouvrir le plaisir de faire les 30 minutes d'activité modérée quotidienne recommandée par l'Organisation Mondiale de la Santé ? Combien de temps ces parcours étonnants résisteront à l'accoutumance ? Est-ce que les « villes ludiques » changent les comportements ou ajoutent seulement du bruit dans l'environnement urbain ? La suite du programme de recherche Playful City répondra sans aucun doute à ces questions.

Aujourd'hui la question des flux dans l'espace public prend une coloration supplémentaire avec la crise sanitaire. À Beijing le projet **Life Circles** explore l'idée d'une plateforme qui agrège en temps réel les données de déplacements anonymisées dans l'espace urbain et les intègre avec l'accès aux commerces et services alentours.

Comme une sorte de « Waze piéton », une carte des « 15 minutes à la ron-

de » permet au-delà des contraintes spatiales de distanciation physique d'éviter les attroupements et les queues, de fluidifier les parcours à pied dans la ville, de conserver les bénéfices d'une ville dense tout en en réduisant les inconvénients.

Dans la ville collaborative, le design repense l'antagonisme entre densité urbaine et qualité de vie accentué par la pandémie. Il imagine et installe une nouvelle fluidité qui combine proximité distribuée, rencontre sans concentration, aide mutuelle spontanée et organisée.





re

**FAIRE
SOCIÉTÉ**

**Comment le design
supporte les tiers-
lieux du faire
ensemble, l'émulation
entre les différents
utilisateurs de
ces espaces *pour réinventer*
et expérimente
de nouvelles manières
de vivre en société?**

Les tiers-lieux sont des espaces à inventer, à tester et à vivre collectivement. Ils permettent de partager un espace, de travailler autrement, de créer une activité, de développer des idées, d'expérimenter des services, de tester des usages...et de concrétiser ses envies de transition écologiques et sociétales. La **Compagnie des Tiers-Lieux** fait le lien entre les tiers-lieux du territoire à travers une carte-parcours pour découvrir tous ces lieux uniques et complémentaires.

Par exemple, comment fabriquer une ville humaine, vivante en collaboration et en complément des grands programmes de rénovation urbaine comme celui qui depuis 15 ans génère le nouveau Mons de l'ancien Mons en Baroeul? C'est de là que naît **MONSFABRICA**, une communauté d'entraide et d'action, initiative de citoyens et



Fabriquer de la ville vivante @MonsFabrica
 #MONSFABRICA se transforme comme elle fabrique de la ville : avec de petits moyens multipliés par beaucoup de design collaboratif...

d'entrepreneurs. Un premier local transitoire, préfiguration d'un espace de co-projet de proximité qui accueille entrepreneurs, télétravailleurs, demandeurs d'emploi, jeunes créateurs d'activité. Repair café, apéros entrepreneurs, marché de seconde main, atelier zéro déchets, etc: MONSFABRICA est un foisonnement débordant d'initiatives qui se montre tous les ans dans un hors les murs pour engager de nouveaux enthousiastes et se transforme comme elle fabrique de la ville : en réutilisant l'existant, avec une bonne dose d'humain, d'intelligence collective, de petits moyens multipliés par beaucoup de design collaboratif.

Des tiers-lieux, il y en a des grands et des petits. Certains sont très bruts, d'autres à l'inverse sont plus institutionnels. À St Omer **La Station** est un espace de travail qui stimule les approches collaboratives et l'entrepreneuriat sur le territoire. La Station a d'abord été prototypé sous la forme d'un pavillon installé depuis juin 2016 sur le parvis de la gare. Ce pavillon a accueilli plus de 15 000 visiteurs et a permis d'expérimenter l'offre de service, les partenariats, les prospections. Depuis son ouverture



en 2019, la gare de St Omer offre avec La Station un écosystème où se croisent et collaborent chaque jour des indépendants, des étudiants, des salariés en télétravail qui viennent occuper des espaces de coworking, des entrepreneurs, des porteurs de projets professionnels ou personnels qui accèdent au FabLab pour apprendre, tester et prototyper mais aussi des entreprises, des associations, des équipes en mode projet qui bénéficient des espaces de travail "hors les murs".



Les tiers-lieux sont des espaces à inventer, à tester et à vivre collectivement. Ils se définissent par ce que les usagers en font. La création, l'innovation sont le nerf de la guerre pour les entreprises et pourtant les formations en management sont en général imperméables à tout ce qui tourne autour de la création artistique!

Un nouveau **hangArt créatif** mélange les deux mondes à l'Université Catholique de Lille. Musique, danse, pitch d'entreprise, ateliers collaboratifs : le tiers-lieu se plie à toutes les activités pour croiser les processus de création et explorer les collaborations entre art et entrepreneuriat. Le design d'un hangar ouvert et coloré est un pas de côté pour changer l'université, animer une communauté

Station de travail @StationStOmer
 La #Station, un espace de travail et de créativité qui stimule les approches collaboratives entre acteurs du territoire.

des usagers, développer l'intelligence sensible et éveiller sa curiosité pour mieux comprendre la complexité.

Les tiers-lieux sont subjectifs, le tiers-lieu de l'un n'étant pas le tiers-lieu de l'autre. Ils explorent tous des configurations atypiques, inédites. La **Fabrique de Gonesse** au nord de Paris utilise les technologies de fabrication numérique comme un outil d'autonomisation pour lutter contre le problème de l'abandon scolaire, en particulier dans les quartiers défavorisés. Il combine un enseignement flexible avec des méthodes de pair à pair pour atteindre un taux de remobilisation de 90%. 70% des stagiaires retournent dans le système éducatif et 20% accèdent à leur première opportunité d'emploi dans les six mois suivant la fin du programme.

Les tiers-lieux sont autant d'expérimentations du faire autrement, plus soutenable, résilient et inclusif. À Milan, **L'école des quartiers** est un programme de quatre ans pour stimuler les pratiques d'innovation sociale dans certains quartiers défavorisés de la ville. Plutôt qu'un programme d'incubation conventionnel, L'école des quartiers vise à donner aux citoyens les moyens de mettre en place et de gérer des initiatives qui pourraient apporter de la qualité dans les quartiers. Pendant la pandémie, L'école des quartiers devient une initiative pertinente pour soutenir, guider et encourager les projets qui pourraient répondre aux besoins liés aux nouvelles conditions de vie dans la ville, tels que les nouveaux modèles de socialisation, de production culturelle, les services liés à l'alimentation, les formes alternatives de soins.

Comme l'écrivait récemment l'auteur de science-fiction Alain Damasio, les tiers-lieux sont des « *Zag: des zones autogouvernées. Avec les communautés, les fermes collectives, les friches autogérées, les écoquartiers ruraux, les zones à défendre, les lieux expérimentent d'autres formes du vivre ensemble.* »



Un fablab social et digital @Fabrique Numérique de Gonesse
La #Fabrique Numérique de Gonesse : un fablab social pour lutter contre le décrochage scolaire des jeunes.

Le design observe les nouvelles formes d'interaction, d'échange et de collaboration émergentes dans la ville. Il cherche à mieux les comprendre pour s'en imprégner et tenter de les transposer entre les différents contextes et échelles urbaines et évalue leur résilience face à la nouvelle normalité qui se met en place après la crise sanitaire.



L'école des quartiers @PolimiDesisLab
#LaScuolaDeiQuartieri : fournir aux citoyens les capacités et les outils nécessaires pour transformer ces idées innovantes en prototypes et en actions.

Dans la Ville Collaborative les pratiques, les processus, les méthodes aident à croiser, à conjuguer, à retisser la société et à nous mettre en synergie. La collaboration ne va pas de soi, elle nécessite de systématiser les rencontres, d'outiller les échanges, de faciliter les interactions.

Aujourd'hui plus que jamais, repenser une ville plus résiliente aux crises nécessite des approches de design collaboratif

1a

**2 faciliter
collaboration**

*pour
réinventer
le monde*



**FAIRE LA VILLE
AVEC LES GENS**

tous

**Comment le design
stimule l'engagement
citoyen, facilite
la collaboration
entre habitants et
pouvoirs publics, aide
à réorganiser les
parties prenantes
pour coproduire
la ville ?**

et mettre
tous les acteurs
en synergie

Dans la ville de La Madeleine, la consultation «**Cœur de Ville**» invitait les habitants à se projeter, à imaginer leur cœur de ville idéal. Les dispositifs participation ont été désigné pour associer le plus grand nombre : une visite guidée de la place pour redécouvrir ce qu'on a toujours vu, une séance de «*Raconte-moi un souvenir*» un jour de marché, des «*Cartes sur table*» pour que chacun s'essaye en urbaniste-architecte, le jeu «*Si j'avais un pouvoir magique, qu'est-ce que je changerais à la place?*», des ateliers participatifs



Mieux collaborer entre citoyens et administrations @VILCO
« Dynamiques locales » #VILCO : initiatives citoyennes et pouvoirs publics engagés dans 3 années de recherche-action participative pour apprendre à mieux collaborer ensemble



Design du Coeur de Ville par les habitants @LaMadeleine
 #Coeur de Ville: inviter les habitants de La Madeleine à se projeter, à imaginer leur cœur de ville idéal, futur lieu de rencontres et d'échanges ouvert à tous.



avec les commerçants et les usagers, des maquettes de la place construite par les collégiens, trois scénarios mis en forme à partir du matériel récolté et soumis au vote, etc. En tous plus de 2000 habitants ont collaboré pour faire un peu de leur ville ensemble.

Au-delà d'engager la participation citoyenne, comment activer une véritable collaboration entre la ville et ses habitants? Amersfoort aux Pays-Bas est prise comme exemple d'activation de l'innovation sociale dans la ville parmi plus de 500 villes des réseaux URBACT II. Le plan de restructuration du Parc Élisabeth a été confié à un collectif d'habitants, le Conseil Municipal s'est mis en mode café pour avoir le temps de parler entre

habitants et élus, les citoyens ont invités les agents de l'administration à une conférence sur la bonne collaboration, ils ont créé une formation conjointe de citoyens, d'agents et d'élus ensemble, un panel de 1000 citoyens ont été tirés au sort pour inventer l'avenir de la ville et un blog citoyen libre est présenté sur la page d'accueil du site de la ville. La ville d'Amersfoort expérimente et remet en cause sa gouvernance.

Inspiré par Amersfoort, le projet **VILCO** pour Ville Collaborative expérimente en Région Bruxelles-Capitale comment conjuguer une multitude d'initiatives citoyennes, de collectifs d'habitants qui s'engagent pour une meilleure qualité de vie, une mobilité plus douce, un meilleur vivre

ensemble. VILCO c'est aussi: des communes et des administrations régionales qui multiplient les politiques et actions en faveur du développement durable, des visites croisées entre collectifs citoyens et administration qui souvent s'opposent sans véritablement se connaître, un forum ouvert de mutualisation des ressources et service d'usage ponctuel de bâtiments publics, le développement d'un budget participatif et des subsides coup de pouce, la simplification administrative des projets citoyens, etc. Au total 16 POC sont expérimentés en vraie grandeur, analysés et partagés sous forme de boîte à outils collaborative!

Dans le réseau URBACT ActiveCitizens explorant la place des citoyens

entre démocratie représentative et la démocratie participative la ville de **Santa Maria da Fiera**, au Portugal a désigné une plateforme pour mettre en relation bénévoles et organisations recherchant des bénévoles. Le système assure l'enregistrement des volontaires, un sociologue discute leurs motivations, la plateforme assure la mise en relation entre offre et demande à chaque volontaire de signer un contrat avec la municipalité pour entre autres qu'il soit couvert par une assurance.

La participation massive de bénévoles et de volontaires durant la crise sanitaire dans la ville de Wuxi en Chine anticipe peut-être les questions posées par une plus large participation citoyenne.

Le volontariat, une plate-forme de collaboration réussie @SantaMariada Feira
#Imaginarius Participa : plateforme collaborative de mise en relation entre offre et demande de volontaires de la ville de Santa Maria da Fiera



Le projet **Volun!ty** développé en coopération avec le gouvernement, les communautés d'habitants, la Croix-Rouge et une fondation caritative bénévole utilise un mini-programme WeChat pour enregistrer les bénévoles, leur localisation et leurs compétences, enregistrer et trouver des actions pour une meilleure synergie collective, fournir les accès d'entrée à des bâtiments, des consignes de sécurité, des formations rapides et coordonner la distribution de repas, indiquer des lieux de repos, d'accueil et d'assistance. Au-delà de la pandémie, Volun!ty deviendra une plateforme qui continuera à fournir des services et de l'aide aux volontaires et à accompagner leur croissance.

Le design aide la collaboration des personnes. Par ses outils d'enquête, d'interaction, de médiation, etc. il facilite une meilleure connaissance entre des populations qui s'ignorent, stimule la curiosité mutuelle, l'envie de mieux se comprendre. En particulier en période de crise il outille la capacité à coopérer.



Comment le design aide à mettre en relation ce qui existe déjà, à intégrer les ressources matérielles, les services disponibles, les compétences des uns et les bonnes volontés des autres dans des plateformes de solutions pratiques et efficaces?

pour répondre à l'urgence sociale et climatique

*"Dans notre société, il y a souvent plein de choses qui existent déjà mais ce qui manque souvent c'est de les mettre en relation. Par exemple, pour le petit commerce du centre-ville, c'est pas simple, la concurrence de la grande distribution, et du commerce sur internet. L'idée de l'application **Sheefoo** c'est de combiner tous les avantages: la facilité de la recherche en ligne sans besoin d'attendre la livraison parce que ce que ce qu'on achète est au coin de la rue!"*

"Comment ça marche?"

RELIER
L'EXISTANT

face aux défis
de société

“Tu vois tout ce qui se vend dans le quartier, d’un coup d’œil sur ton téléphone...Tu le réserves, tu passes directement le chercher. Tu ne fais plus le tour du quartier pour rien. Et tu n’achètes plus loin quand ce qu’on cherche est à deux pas...”

“Ça met en avant les boutiques de sa rue, le savoir-faire des artisans et leurs bons conseils.”

“Les petits commerces du coin, les bonnes affaires et les réductions deviennent visibles dans tout le quartier.”

“C’est un peu ce qu’on appelle une plateforme. Et des plateformes ce n’est pas que pour mettre en relation des marchands et des clients mais aussi par exemple mettre en relation des idées et des gens qui peuvent les mettre en œuvre: la ville de Turin a mis en place **Innova.TO**, une plateforme à projets: les 10 000 personnes qui travaillent dans l’administration de la ville sont des innovateurs potentiels mais l’idée de l’une ou de l’un n’arrive pas forcément dans l’oreille de celle ou celui qui pourrait la mettre en œuvre.”

En ligne au coin de la rue @Sheefoo

#Sheefoo : la facilité de la recherche en ligne sans besoin d’attendre la livraison parce que ce qu’on achète est au coin de la rue !

“Y’a quand même 111 employés ont participé, 71 projets qui ont été soumis, et 10 propositions qui sont mises en œuvre.”

“Et ça améliore la transparence et la participation des initiatives citoyennes dans les projets locaux à un nouveau modèle pour les achats intelligents en passant par des capteurs pour réguler l’éclairage dans les bâtiments publics.”

“Des plateformes ça peut prendre aussi des formes physiques comme le **HUB** de Suez par exemple, c’est un tiers-lieu qui rassemble des collectivités locales, des start-up, des chercheurs, des ingénieurs, des étudiants, des entrepreneurs locaux...”



“L'idée c'est un incubateur, un accélérateur enfin un lieu quoi où tous ces acteurs se croisent et ça donne des résultats aussi divers qu'une app qui permet aux foyers de mieux maîtriser leur consommation d'eau ou une équipe de médiation pour les familles qui ont parfois des difficultés à payer leur facture d'eau et un programme de fontaines à eau installées dans les villes et dans les lieux publics...”

“Une plateforme comme le HUB ça permet de mieux comprendre les besoins d'un territoire dans les secteurs de l'eau potable, l'eau industrielle, la valorisation des déchets, l'assainissement, le numérique, et la ville de demain...”

*“L'urgence durant la crise sanitaire a rendu encore plus indispensable la mise en relation et la coordination des ressources existantes. Prends un problème auquel personne n'a vraiment fait attention: qu'est-ce que deviennent les animaux domestiques des personnes âgées en quarantaine ou qu'on emmène à l'hôpital... À Wuxi en Chine, le projet **Pet's Voice** décrit le design d'une plateforme qui vise à fournir des services aux propriétaires d'animaux de compagnie hospitalisés.”*

Mettre les acteurs de l'eau en ébullition ! @SUEZ

#Hub by Suez: Incubateur et accélérateur des idées du territoire, il rassemble start-uppers, chercheurs, ingénieurs, étudiants, entrepreneurs locaux pour inventer ici et ensemble, les services et technologies de demain.

“Le système coordonne bénévoles pour passer nourrir un animal tous les jours ou pour des urgences ou des transports sur de longues distances. Ça permet d'optimiser les moyens et de réduire les besoins de transport.”

“Après la pandémie, Pet’s Voice conserve son utilité pour organiser des services pairs à pairs autour des animaux domestiques qui n’auraient peut-être pas vu le jour sans la contrainte de l’urgence...”

*“A Changsha, l’université du Hunan a développé l’application «**Jiwubang**» pour répondre aux besoins quotidiens des habitants en temps de crise... Elle permet de répertorier et localiser les denrées disponibles, chercher de l’aide ou en proposer...et le partage d’information sur la localisation des ressources permet d’atténuer les déséquilibres entre offre et demande...”*

*“Si en temps de crise ou en temps normal, une volonté de collaboration au sein de la population se développe, alors une plateforme comme «**Jiwubang**» peut être le moyen de la rendre à la fois efficace et facile d’accès.”*

Visualiser votre communauté @School of Design of Hunan University
#Jiwubang, un mini programme WeChat d’aide sociale pour équilibrer offre et demande de services en temps de crise.



Le potentiel de collaboration dans la ville est immense. Le design ne réinvente pas nécessairement de nouvelles solutions mais connecte des éléments existants, repère des opportunités de synergies, articule des ressources hétérogènes. En temps de crise , il relie des potentiels de collaboration résiduels sous-exploités à la marge.



**PLUS ON EST
DE FOUS**

plus on survit

**Comment le design
installe la créativité
collective, organise
la collaboration
d'un grand nombre
d'anonymes, *en temps de crise*
la mise en commun
des apports de tous
les citoyens?**

*“Cart’ier c’est une carte
des quartiers de Fives
et Hellemmes. Elle a été
faite par les habitants eux-
mêmes. C’est un peu une
carte touristique qui par-
le du patrimoine de ces
quartiers vu par ceux qui y
vivent...”*

*“Oui enfin, moi ce que je
trouve intéressant surtout,
c’est le processus, c’est de
faire une carte ensemble...
Dans des quartiers diffi-
ciles, c’est un bon moyen
de faire parler les gens
entre eux, de recréer du
lien...”*



“Ouais, exactement... tu vois, cette première carte, elle a été faite en 2016, là ils vont re-faire des ateliers, ça va impliquer les nouveaux habitants. Et en plus, dans le projet, ils veulent que la carte existe sous forme de signalétique dans le quartier pour impliquer plus d'habitants...”

“Il y'en a plein des projets de cartes comme ça qui se font dans les villes, les quartiers.”

PATRIMOINE IND

UNE PETITE BALADE C'EST BON POUR LA SANTÉ

Lacez vos chaussures et en route !

Villa Libelin
D'après le plan de la Villa Libelin, le site est situé au 118, rue Jean Bart. Le plan de la Villa Libelin est daté de 1916. Le site est occupé par une villa de style Art déco, construite par l'architecte Paul Bonjean. La villa a été construite pour le compte de la Compagnie des Fives-Cail. Elle a été détruite pendant la Seconde Guerre mondiale et reconstruite après la guerre.

Petit Recueil
Le Petit Recueil est un quartier résidentiel situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par l'architecte Paul Bonjean. Le quartier est caractérisé par ses maisons de style Art déco.

L'ancienne usine
L'ancienne usine est un site industriel situé au 118, rue Jean Bart. Elle a été construite par la Compagnie des Fives-Cail. Elle a été détruite pendant la Seconde Guerre mondiale et reconstruite après la guerre.

Technicentre d'Hellemmes
Le Technicentre d'Hellemmes est un centre de recherche et de développement situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par la Compagnie des Fives-Cail. Il est dédié à la recherche et au développement dans le domaine de la mécanique et de l'électronique.

Le Marteau-d'Or
Le Marteau-d'Or est un quartier résidentiel situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par l'architecte Paul Bonjean. Le quartier est caractérisé par ses maisons de style Art déco.

Le boulevard de l'Usine
Le boulevard de l'Usine est un boulevard situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par la Compagnie des Fives-Cail. Il est dédié à la circulation des véhicules et des piétons.

La Bastille du Travail
La Bastille du Travail est un quartier résidentiel situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par l'architecte Paul Bonjean. Le quartier est caractérisé par ses maisons de style Art déco.

Fives Cail Babcock (F.C.B.)
Fives Cail Babcock est une entreprise française spécialisée dans la construction de machines-outils, de matériel agricole et de matériel industriel. Elle a été fondée en 1852 par les frères Cail et Babcock. Elle a été rachetée par le groupe Alstom en 2000.

Fin de la balade !
Enfin, si vous le souhaitez...

POUR LES PLUS

D'autres lieux à voir hors balade...

Place Pierre Deguyter
La Place Pierre Deguyter est une place située au 118, rue Jean Bart. Elle a été construite par la Compagnie des Fives-Cail. Elle est dédiée à la circulation des véhicules et des piétons.

Le 118
Le 118 est un quartier résidentiel situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par l'architecte Paul Bonjean. Le quartier est caractérisé par ses maisons de style Art déco.

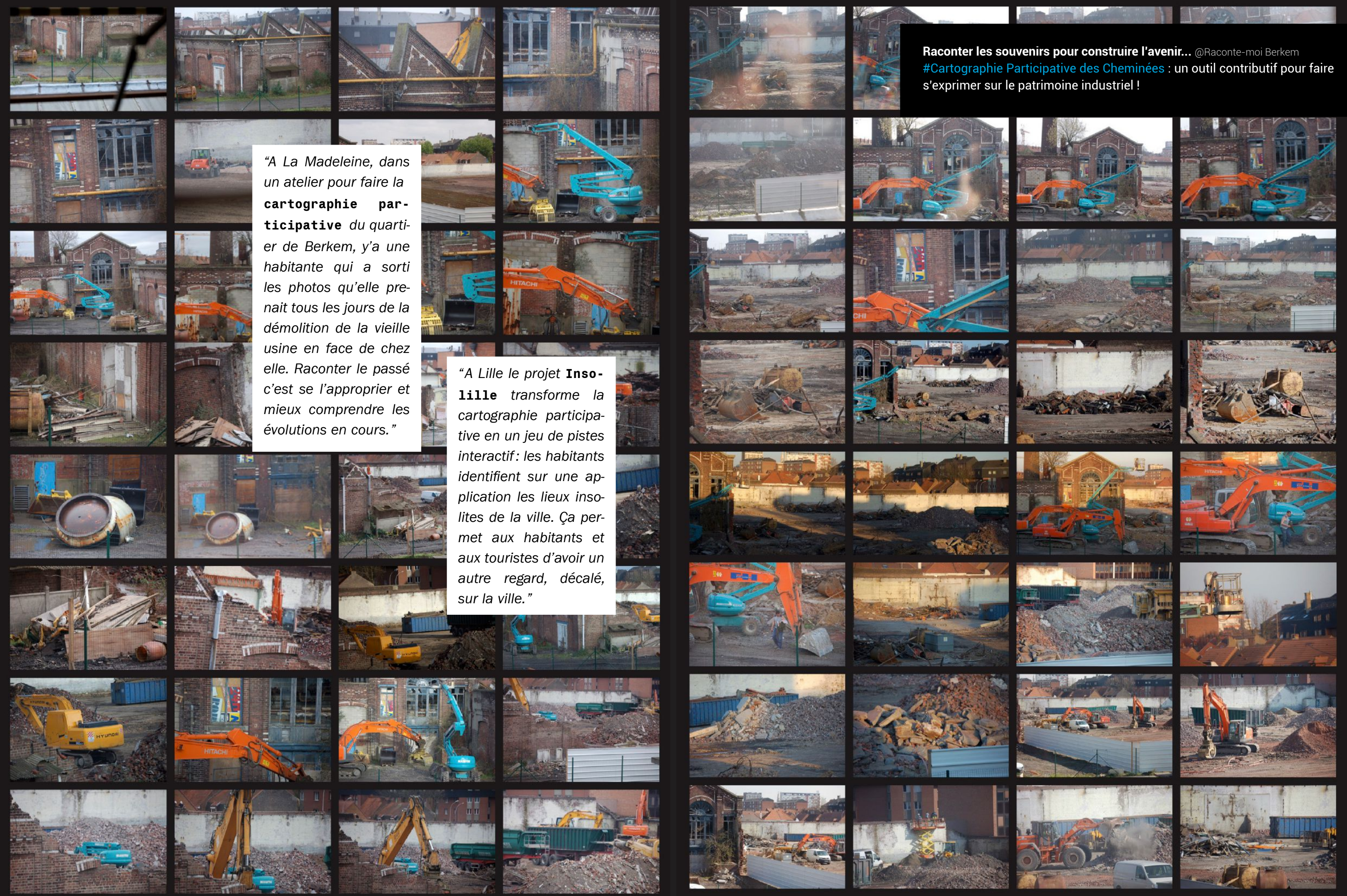
Le Berrusse
Le Berrusse est un quartier résidentiel situé au 118, rue Jean Bart. Il a été construit par l'architecte Paul Bonjean. Le quartier est caractérisé par ses maisons de style Art déco.

Habitants à la carte ! @Association Interphaz
#Cart'ier est la première carte touristique et patrimoniale des quartiers de Fives et Hellemmes co-construite avec et pour les habitants.

Raconter les souvenirs pour construire l'avenir... @Raconte-moi Berkem
#Cartographie Participative des Cheminées : un outil contributif pour faire s'exprimer sur le patrimoine industriel !

"A La Madeleine, dans un atelier pour faire la cartographie participative du quartier de Berkem, y'a une habitante qui a sorti les photos qu'elle prenait tous les jours de la démolition de la vieille usine en face de chez elle. Raconter le passé c'est se l'approprier et mieux comprendre les évolutions en cours."

"A Lille le projet **Inso-lille** transforme la cartographie participative en un jeu de pistes interactif: les habitants identifient sur une application les lieux insolites de la ville. Ça permet aux habitants et aux touristes d'avoir un autre regard, décalé, sur la ville."



Des communautés hydrologiques dans la ville @Brusseau

#Brusseau : une cartographie collective de la gestion de l'eau dans la ville pour construire un langage commun entre citoyen, scientifiques et pouvoirs publics.

“Le processus participatif de cartographie, il permet aussi de faire collaborer les acteurs entre eux. À Bruxelles, le projet **Brusseau** construit une gestion collaborative de l'eau dans la ville. Ce n'est pas un sujet banal: des citoyens, des scientifiques et des services de la ville à travers la carte permet de reconstituer précisément cours d'eau qui ont été recouverts par l'urbanisation mais aussi, par exemple, de faire naître des «solidarités de bassins versants» entre les habitants des quartiers situés en hauteur dont les sols trop imperméabilisés provoquent des inondations chez les habitants en aval.”



“Les citoyens contribuent comme des scientifiques. Dans le projet **Biodimètre** les habitants participent à la mesure de la biodiversité du quartier des Rives de la Haute-Deûle. Le design du capteur permet à chacun d'en fabriquer un simplement, de le mettre dans son jardin ou sur son balcon et de l'entretenir comme on arrose ses plantes.”



“Ça illustre bien la dimension de «citoyen-scientifique», ça s'adresse à chacun de nous, de vous pour défendre le patrimoine culturel ou pour surveiller la qualité de l'air, la préservation de l'environnement.”



Design for Emergency

Seed Ideas

“Et la pandémie aussi à suscité plein de mobilisations, de «crowd sourcing» comme l’université de design à Boston qui a lancé depuis mars un appel au «Design en situation d’urgence»: aux USA, Brésil, Pérou, Italie, France, Corée...dans 8 pays pour le moment, ils lancent un diagnostic collaboratif des problèmes et à partir de là ils constituent un «réservoir de projets» en open source.”

Physical Safety

Wellbeing & Mental Health

Shared Experiences

Community Support



Alcohol dispenser for public
 C. Brodt, E. Vellari, J. Bóris, M. Piccoli



Pelerine de proteção / Protection Pelerine
 T. Riccotti, G. Kishimoto



#VADOBENE App for COVID-19
 G. Ghiggi Perone, D. Rossi, F. Marchesini



SANITIS – centrifugal process
 J. Resende, COIMA



Book Your Visit
 S. Colombo, F. Isgrò



Máscara inteligente / Smart Mask
 A. Barros



Mitigation of shock / Superflux
 Andrea Giorgi via Filippo Aiello



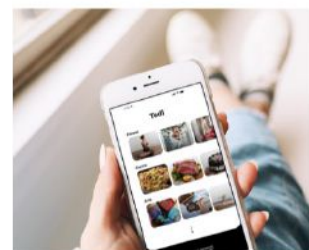
Mask the Masks
 P. Solanki, K. Shree Borgohain, M. Mistry



Heart to Heart We Boost
 by Adèle Dujardin, Rachel Okwishi, OJ Oduart, and Divya Jain



The Good Scoop
 Palash Chauhan, Guca Gurmudera & Mohesh Bahal



Tedi
 Cristina Gabriel, Alina Pinotti, Roberto Cotti Cottini



Gentlecase
 A. Sarasola, C. Kellogg, J. Mullari-Aspegren, V. Kizhakk



Routine Planner
 S. Colombo, F. Isgrò



Remote Music Lessons
 F. Aiello



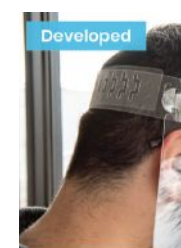
Ima.mao
 B. Futlik, L. Marques & M. Marciano



Procrastination vs Productivity
 C. Ho, M. Moreno, S. Vinodkumar, B. Schmitz



Clickable
 L. Hoshwa, S. Saha, S. Arora, L. Yintong



Face Shields Covid
 Coletivo Mount



MediMate
 V. Varapanya, S. Huang



Higienizador Modular
 A. Ferrero, A. Zaffino, A. Scatena, B. Venturi, F. Lupo, G. Neri, M. Chignola, L. Mariani, M. De

Le design imagine et installe des modalités de collaboration latente, par défaut, en «tâche de fond» auxquelles les habitants contribuent naturellement, au fil des usages, sans effort particulier et dont tous dans la ville peuvent bénéficier sans y avoir nécessairement contribué. Face aux problèmes émergents, il cherche à valoriser les ressources humaines, les uniques ressources que l’on trouve en abondance dans les villes.

Comment le design
facilite la
collaboration,
la création de
partenariats atypiques,
la constitution de
nouveaux modèles de
création de la valeur?

*et l'invention de
solutions exceptionnelles*

Pourquoi organiser des ateliers avec les populations d'un quartier pour concevoir quelque chose qui sera démonté après trois mois ? Ces installations éphémères appelées « **Les Beaux Endroits** » sont prétextes à faire collaborer des acteurs qui s'ignorent et démarrer des projets entre eux.

Le **Campus Gare** par exemple, un carrefour entre l'université, la gare, les commerces et le quartier: une place sous-exploitée. Dans une logique de "faire ensemble", des ateliers avec habitants, voyageurs,

COMPTER SUR LES
DIFFÉRENCES

pour résoudre des
problèmes nouveaux

Installation éphémère pour projets pérennes... @Les Beaux Endroits
« #Les Beaux Endroits », des installations éphémères prétexte pour faire collaborer des acteurs qui s'ignorent et démarrer des projets entre eux.



commerçants et étudiants. Au final, une série de modules de rencontre, de pause, de jardinage et des visages grand format réchauffent cette place froide et vide. Au-delà de cette embellie temporaire, des acteurs qui s'ignoraient se sont rencontrés et se sont mis à travailler ensemble. L'Université de Lille, SIA Habitat, la SEM Ville Renouvelée, La Condition Publique, la SNCF et le CROUS, la Ville de Roubaix travaillent maintenant à sensibiliser l'université aux tiers lieux, à créer des offres artistiques pour les habitants des résidences, à utiliser la place pour organiser un Bal des quartiers. Si les « *Beaux Endroits* » ne sont pas fait pour durer, ils sont un outil léger pour briser la glace et donner envie aux parties prenantes.

Le réseau **URBACT REFILL** a fait le design et expérimenté un processus de **speed dating** pour mettre en relation les acteurs qui n'ont pas l'habitude de travailler ensemble. La Ville de Cluj en Roumanie l'a expérimenté en faisant construire des scénarios de collaboration entre l'administration et des collectifs citoyens. Des architectes-activistes et le Département des Projets Culturels ont fait des installations de concertation citoyennes sur les place de la ville. À Poznan en Pologne, le Département Éducation et Culture et un groupe de Makers ont développé des classes hors les murs pour les enfants. La Ville de Gand en Belgique, a organisé un grand « *marché de la collaboration* » pour aider plus de 200 associations locales à collaborer ensemble et créer un incubateur so-



Habiter ensemble l'espace public @MASS collective of architects
#Urban Living Rooms : des espaces domestiques dans des espaces publics pour installer la conversation sociale entre les citoyens de la ville de Clij

cio-culturel géant dans l'ancien bâtiment de la Bibliothèque Centrale inoccupé. A plus grande échelle, le projet **LIFE, Lille Food Expérience** entend faire converger un écosystème d'acteurs hétérogènes autour de l'alimentation et le bien-être dans la ville de demain. Un processus de design collaboratif a permis de construire une démarche "de confluence" entre le pôle de recherche et développement d'Euralimentaire, le Marché d'Intérêt National de gros de Lomme, l'aménagement d'une ferme urbaine aux abords du fort d'Ennetières en Weppes, le développement d'une Halle Gourmande au sein du centre commercial d'Englos existant. L'objectif est de créer une plateforme sur l'excellence alimentaire qui rassemble en un même lieu des acteurs de la recherche,

du développement, de la production, de la distribution et de la vente grand public pour faciliter les collaborations et susciter des innovations. À l'échelle encore plus grande d'un territoire, pour faire face à l'éco-rénovation massifiée de plus de 1500 écoles, l'Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai, organise le co-développement au sein de tous les parties prenantes. En 50 ans, l'école de quartier n'a presque pas changé. Souvent dégradés, les bâtiments sont loin d'incarner les changements nécessaires pour relever le défi climatique. Le design de la plateforme expérimentale «**Ecorenov rev3 Écoles de demain**» s'inspire des 182 écoles rénovées par la Région Flamande en Belgique et du processus de recherche-crédation LAB-Ecole au Québec, Canada. Elle comprend en



Un million de masques @CEDTec
A Bellorizonte au Brésil, couturières des favelas, acteurs de la mode, associations et même l'armée collaborent pour produire "**#un million de masques**"

particulier une « *chambre de qualité* », qui fera interagir décideurs publics, maîtres d'œuvre, représentants usagers, professionnels de la construction, réseau industriel local pour faire naître des méthodes, des outils, des processus nouveaux, avec une logique de qualité écologique, pédagogique et architectural exemplaire.

Confronté à la crise sanitaire, l'université de design de la ville de Bellorizonte au Brésil, fait le design d'une mobilisation générale pour produire « **1 Million de masques** » en récupérant du tissu auprès des petites entreprises du secteur de la mode, en fournissant du travail aux couturières dans les favelas de la ville, et en mobilisant jusqu'à la

collaboration de l'armée pour le transport jusque dans le nord du pays.

Le design tire parti de la socio-diversité de la ville pour imaginer des collaborations atypiques, faire se rencontrer des intérêts convergents qui s'ignorent, rendre compatible des partis antagonistes, réagencer le tissu d'acteurs pour imaginer des solutions plus complexes et résilientes. Face aux situations de crise sans précédent, il renforce la capacité d'improvisation et d'expérimentation au sein du jeu d'acteur en place.



COPIER SUR LES VOISINS

*pour trouver
des solutions*

**Comment le design
facilite la
collaboration entre
les territoires,
la collecte de
cas inspirants,
la traduction des
pratiques culturelles,
l'émulation et le
transfert entre les
villes?**

*et l'entraide face aux
problèmes sans précédent*

À l'échelle du territoire, la **Fabrique des Transitions**, est une initiative des villes de Loos-en-Gohelle, du Mené, Malaunay et Grande Synthe. Ces quatre villes ont confronté leurs expériences réciproques en matière

de transition. Elles ont découvert, qu'au-delà des différences contextuelles, elles tiraient des principes communs pour la conduite démocratique des transitions. Au sein de la Fabrique des Transitions elles mutualisent leurs ex-



Des villes qui s'inspirent les unes des autres @Urbact
Programme de coopération territoriale #URBACT : faire travailler les
villes européennes ensemble face aux défis urbains.



périences et leurs réflexions et de les mettre au service des territoires qui veulent s'engager dans une démarche globale de transition. Aujourd'hui une trentaine d'organisations, collectivités territoriales, société civile, entreprises, centres ressources et de recherches, agences et structures étatiques collaborent en France au sein de cette Fabrique des Transitions largement ouverte à tous.

À l'échelle transfrontalière, le projet **DESIGN IN** est basé sur la collaboration et l'échange de pratiques entre les villes de Mons, Tournai, Courtrai et Lille Métropole. Son objectif est de renforcer et stimuler le développement et l'attractivité des centres-villes par l'intégration du design. **DESIGN IN** s'inscrit dans les programmes européen **INTERREG**. Le projet développe l'échange entre les villes, le partage d'expériences des commerçants, les différentes manières d'utiliser le design comme facteur de développement et d'attractivité d'un terri-


toire. Trois modes d'action sont explorés et expérimentés dans les quatre villes: **DESIGN IN SHOP** suscite des collaborations entre commerçants et professionnels du design afin d'améliorer la compétitivité des commerces. **POP IN STORE** porte sur la mise à disposition, aux artisans-designers, d'un espace de vente temporaire alternativement dans les quatre villes pour tester leur activité.

DESIGN IN TOWN vise à mettre en valeur l'espace urbain en répondant à des problématiques identifiées par les usagers.

À l'échelle européenne, la collaboration entre les villes favorise un développement urbain intégré durable. Le **programme UR-BACT** permet aux villes de travailler ensemble et de développer des solutions inclusives et soutenables à des défis urbains communs, en échangeant en réseau, en apprenant des expériences des uns et des autres, en tirant des leçons et en identifiant les bonnes pratiques pour

améliorer les politiques urbaines. Des réseaux d'une dizaine de villes ont trois ans pour organiser des visites croisées, mobiliser les parties prenantes locales, designer des outils d'échange de leurs pratiques, imaginer des processus de transfert, capitaliser et mettre en œuvre les enseignements qu'elles en tirent.

Le design organise la collaboration entre les villes. Au-delà du marketing territorial, il identifie des problématiques communes, facilite la médiation entre les cultures urbaines, invente des modalités et des outils de réinterprétation et de transfert. Face aux crises sociales, écologiques ou sanitaires, il accélère l'échange et l'adoption de pratiques inspirantes.



Dans la Ville Collaborative
les pratiques, les
processus, les méthodes
aident à croiser, à
conjuguer, à retisser la
société et à nous mettre en
synergie. La collaboration
ne va pas de soi, elle
nécessite de systématiser
les rencontres, d'outiller
les échanges, de faciliter
les interactions.

*Aujourd'hui plus que jamais,
repenser une ville plus résiliente
aux crises nécessite des approches
de design collaboratif*

3 produire en commun

la résilience



DESIGN DE TERRAIN

plus
réactif

Comment les écoles
et universités de
design deviennent
des laboratoires
d'innovation sociale
in-situ, au service
de la transition des
villes?

et des crises émergentes

À Tournai le projet **RE_ACTextile** cherche à réactiver l'identité historique du textile de la ville. La section Design Textile de l'Académie des Beaux-Arts expérimente: «comment le travail pédagogique peut devenir un outil de reconstruction du territoire». Étudiants et enseignants veulent “sortir” des bâtiments de l'académie.



Ecole « hors les murs » @Act Tournai
#ADN Textile, des ateliers textiles ouverts aux habitants installés dans des espaces commerciaux vacants du centre-ville de Tournai.

Ils occupent des “boutiques vides” pour être plus proche de la population, y installent des anciens métiers à tisser, prêtés par les musées alentour, invitent même des ouvriers et ouvrières qui travaillaient sur ces métiers et expérimentent des ateliers de “co-création textile”, dans la ville, ouverts aux habitants. Ensemble, ils “retissent le lien social” à travers la transmission des savoir-faire textiles.

Au-delà d’une expérimentation, RE_ACTextile s’inscrit dans une tendance d’écoles de design « hors les murs ».





À Milan, le projet « **Off Campus Nolo** » est un campus du Politecnico, installé dans le marché couvert du quartier de Nolo. Dans ce labo de design in-situ, les étudiants travaillent avec les acteurs locaux, à la réactivation du quartier. Ils suivent des modules d'enseignements ouverts aux habitants. Ensemble, ils organisent des ateliers et des expos. Ils apprennent à écouter les usagers, à enquêter sur le quartier, à travailler en immersion dans un terrain. Réciproquement, les étudiants apportent leur compétences en design, pour développer des micro-projets avec le quartier.



Partager des idées dans un vrai marché @Polimi DESIS Lab
#Off campus Nolo : un « labo vivant » de l'université de design de Milan au service des habitants du quartier de Nolo.



Quartier d'innovation, de créativité et d'entrepreneuriat @Université de Tongji
 #NICE 2035 Living Line : un écosystème d'innovation et d'entrepreneuriat de l'université de design de Shanghai installé dans une petite rue populaire du quartier de Siping.

L'enseignement et la formation-action du design constituent des ressources qui collaborent avec les autres parties prenantes de la ville pour engager la participation de la population, mettre en capacité des acteurs de développer des projets, stimuler la transformation des comportements, installer des modes de vie plus durables, inclusifs et susceptibles de résister aux crises émergentes.

À Shanghai, l'université de Tonji développe le même principe. **NICE 2035 LIVING LINE**, la « *prototype street* » dans le quartier populaire de Siping, est une rue entière accueillant des locaux de l'université, mais aussi d'acteurs privés, qui travaillent avec la population alentour pour co-élaborer, prototyper et tester des nouveaux produits et services. Le **réseau international DESIS** marque cette tendance, par plus d'une 'cinquantaine d'écoles et universités de design dans le monde' qui constituent des 'labos de design pour l'innovation sociale et le développement soutenable' au service des villes.



Comment le design aide à développer la production locale, incite l'agriculture urbaine, favorise l'articulation ville-campagne, supporte la souveraineté alimentaire *et la sécurité* des villes?

De plus en plus de villes souhaitent amplifier la verdurisation de l'espace public et encourager les initiatives citoyennes à réintroduire la biodiversité en ville. **Campus ZEN** comme "Zéro Emission Nette" de carbone a pour ambition de faire de son environnement un territoire de référence pour les ques-

CULTIVER LE TERRITOIRE

pour assurer la sécurité alimentaire

tions de cadre de vie, de mobilité et d'insertion de l'Université dans la ville. L'amélioration du cadre de vie du Campus et du quartier commence en introduisant plus de nature dans la ville, verdissement des façades, plantation des espaces sur rue, végétalisation de toitures, création de potagers.

La ville de Villeneuve d'Ascq cherche à repérer dans l'espace public des lieux qui pourraient être mis à disposition d'habitants volontaires pour cultiver des potagers. Réciproquement, elle souhaite permettre aux habitants de solliciter la ville pour occuper certains espaces délaissés, dents creuses, pieds d'immeubles, etc. et les mettre en culture. Deux jardins partagés ont été mis en place en cœur de quartier intégrant la démarche permacole qui permet de préserver la biodiversité et même de l'accroître. Au travers des grands paysages laissés à l'agriculture et des espaces interstitiels au cœur des quartiers mis en culture Villeneuve d'Ascq assure les continuités paysagères et écologiques à



Ville nourricière @Ville de Villeneuve d'Ascq
Jardins partagés et redéfinition des baux agricoles : Villeneuve d'Ascq fait le design d'une #Ville Nourricière pour ses habitants.





l'échelle du territoire et fait de la nature le levier d'une **Ville Nourricière**.

À Haubourdin, au beau milieu de la rue des Carrières-de-ciment bordée d'entreprises, près de trois hectares sont dédiés aux cultures maraîchères et à l'entraide. Depuis 1998, Interval y accompagne des demandeurs d'emploi à se réinsérer dans le milieu professionnel en cultivant des légumes. Depuis le printemps 2019, la ville d'Haubourdin a offert à **Interval** la possibilité de cultiver une seconde parcelle près de la ferme du Bocquiau. L'association approvisionne pour partie la cuisine centrale d'Haubourdin et travaille en partenariat avec la chaîne de magasins Bio, Bon Gourmand. Tout récemment la ville a contribué à la création de « *Producteurs d'avenir* », un marché couvert installé dans un espace resté vacant au centre de la ville après la fermeture d'un supermarché en 2017.

Sur la côte d'Azur entre Grace et Antibes, la petite ville de **Mouans-Sartoux** sert tous les jours dans

Insertion par le maraîchage @Association Interval
 #Culture au jardin : À Haubourdin, près de 3 hectares sont dédiés aux cultures maraîchères et à l'accompagnement des demandeurs d'emploi.

les cantines de ses trois écoles primaires, 1000 repas 100% bio et locaux. Le secret, le design minutieux de cantines durables à chaque étape du processus: 7 ha de terrains préservés en centre-ville où sont installées une régie agricole certifiée bio, une ferme municipale où trois fermiers-agents municipaux produisent l'essentiel des fruits et légumes fournissant la cantine, une participation des enfants, des enseignants et des équipes de cuisine pour arriver à un quasi-zéro-déchets alimentaires: résultats, des repas bio-locaux au même prix que du catering industriel et Mouans-Sartoux chef de file d'un réseau de transfert de ses bonnes pratiques vers dix villes en France et six villes en Europe.

Le **Laboratoire Alimentaire** de la ville de Nonthaburi, près de Bangkok, sert de prototype d'une école alimentation-santé, dans le cadre du projet de design de la politique alimentaire: menu commun pour dix à quinze écoles, production durable par une ferme à moins de 20



Repas scolaires durables et systèmes alimentaires locaux @Biocanteens
#Mouans-Sartoux : une ferme municipale de 7 ha en centre-ville et 1000 repas/jours 100% bio et locaux pour les cantines de la ville.





Programme Alimentaire Transitoire @Institut des arts Arsom Silp
La ville de #Nonthaburi, en Thaïlande : 15 écoles et un hôpital
approvisionnés par un système de petits producteurs locaux
traditionnels.



km, jardins pédagogiques pour les élèves, marchés verts mensuels dans les cours d'école représentant une excellente occasion de nouer des liens avec les parents et les différents quartiers, un réseau alimentaire local reliant la communauté d'agriculteurs, d'écoles, d'hôpitaux vers une citoyenneté alimentaire plus efficace et résistante pendant la pandémie comme en temps normal.

Le design facilite la convergence et la mise en synergie des acteurs de l'alimentation vers la transformation des comportements alimentaires, la réintroduction d'une nourriture saine et durable, la mise en place d'un continuum de production rural-urbain, l'activation de l'agriculture urbaine comme vectrice de socialisation et de coopération dans la ville et la mise en place d'une démocratie alimentaire.



**FABRIQUER
LA VILLE**

autrement

**Comment le
design active la
complémentarité entre
les approches montantes
de l'action citoyenne
et les approches
descendantes des
villes et des grandes
organisations?**

*pour redémarrer le monde
mieux qu'il ne s'est arrêté*

L'association locale Berkem Label, en collaboration avec la ville de La Madeleine a commencé à faire revivre la friche des anciens Établissements Huet bien avant que ne naisse l'idée d'en faire une salle de spectacle. D'abord par un remarquable design de l'action citoyenne : sensibilisation au patrimoine historique industriel de La Madeleine ; rallyes, diaporamas, visites guidées pour les visiteurs et les habitants ; ateliers dans les cafés du quartier, avec les anciens salariés des tissages.



Commencer avant l'ouverture ! @Ville de la Madeleine
 Animations culturelles par l'association Berkem Label pour anticiper la
 rénovation de l'ancienne #Chaufferie Huet en salle de spectacle.

Quand la chaufferie et sa cheminée sont menacées de démolition, la population locale est concernée, Berkem Label dépose un recours. La **Chaufferie Huet** est inscrite à l'inventaire du patrimoine architectural et paysager de la ville ! Le spectacle s'est installé bien avant d'inaugurer la salle : Façad'Art dans le cadre du festival d'art en rue Les Fenêtres qui parlent, les Beffrois du travail pour prendre conscience du patrimoine commun, Fantastik, la Ducasse de Berkem pour Lille3000, l'Atome@Berkem, opération de plantations potagères sur le site à l'occasion des journées du patrimoine, Lille3000 Renaissance en bords de Deûle, etc.

Le design foisonnant des actions de Berkem Label est emblématique de la stratégie d'occupation temporaire qui commence avant l'ouverture et vise à installer les usages bien avant les équipements.

La construction de nouveaux logements implique les habitants. Sur le site de la **Friche Brunel** dans le quartier de Lille Fives par exemple, le collectif de riverains et l'opérateur immobilier explore comment collaborer à toutes les étapes du projet. Rédaction du cahier des charges, choix du bailleur social, sélection de l'architecte et du paysagiste : chaque habitant a eu son mot à dire dans le choix de toitures végétalisées et d'abris à vélo, dans la réflexion autour des services et des espaces partagés. Les habitants demandent des ressources collectives comme un local associatif, un jardin partagé. L'opérateur immobilier veut s'assurer de leur engagement dans l'usage et la gestion de ces ressources partagées sur le long terme.



Le collectif au cœur des projets immobiliers @3F Nord-Artois
Sélection de l'architecte, du paysagiste, réflexion autour des espaces partagés, etc. : les habitants s'impliquent dans la rénovation de la [#Friche Brunel](#).

Un collage, sur la façade de la friche industrielle, de portraits géants d'habitants et d'habitantes appuie la démarche. Une série d'ateliers autour de la création paysagère préfigure avec les riverains, ce que seront les jardins partagés.

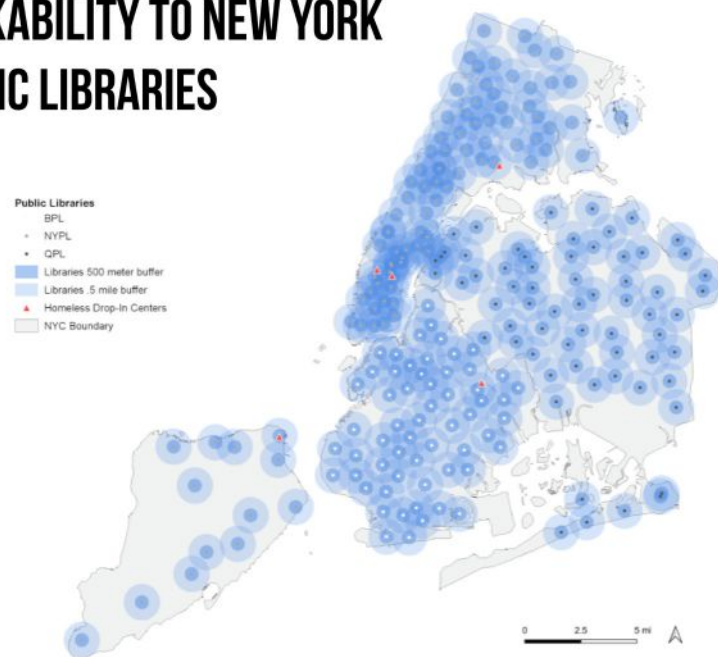
Les opérateurs immobiliers s'inspirent de l'innovation sociale et cherchent à la prolonger. Au sein de la nouvelle résidence Montalembert à Villeneuve D'Ascq par exemple, le promoteur immobilier **SOGEPROM-PROJECTIM** souhaite imaginer avec l'aide des résidents un système de co-voiturage. Pour lui, les services de mobilité devraient faire partie intégrante des programmes immobiliers de logements neufs.

Ensemble, ils cherchent à faire le design d'un outil digital ou papier qui permet aux habitants de communiquer sur leurs besoins de mobilité quotidiens, d'identifier des services mutualisés de transports vélo, voiture, etc. et ainsi d'instaurer du lien social entre voisins dans sa résidence.

À plus grande échelle les villes du réseau européen **UR-BACT Sustainable Food in Urban Communities** designent chacune à leur manière la complémentarité entre initiatives citoyennes en alimentation durable et actions des pouvoirs publics. La **Ville de Bristol** par exemple fait le design d'un Conseil Municipal de l'Alimentation consultatif pour faire collaborer les projets d'agriculture urbaine les plus divers à une alimentation saine et durable pour la ville.



WALKABILITY TO NEW YORK PUBLIC LIBRARIES



Encore plus en temps de crise, les citoyens sont associés à faire la ville. Le projet **Temporary Local Address** cherche comment les personnes sans domicile fixe peuvent accéder à des aides financières durant la pandémie.

Les étudiants de Parsons à New-York collaborent avec des personnes sans abri et avec les bibliothèques publiques de Brooklyn pour faire le design d'un service d'adresses locales temporaires donnant accès à des boîtes aux lettres personnelles, notifiant les personnes sans abri quand elles ont du courrier, palliant une situation d'urgence sans installer la précarité.

Le design pour l'innovation sociale, le design des services et politiques publics et le design mis en œuvre par les entreprises convergent pour faire collaborer société civile, pouvoirs publics et acteurs économiques, pour mettre en synergie initiatives citoyennes et gouvernance des villes, pour équilibrer intérêts privés et intérêt général en temps de crise comme en temps normal.



Brooklyn Public Libraries @Parsons Desis Lab

Utiliser les bibliothèques publiques de #Brooklyn comme adresse locale temporaire pour les personnes sans domicile pendant la crise sanitaire.

**Comment le design
aide à développer une
économie de partage
et organise
une nouvelle
typologie
de services collaboratifs
dont les usagers
bénéficiaires sont les
co-producteurs ?**

*qui valorise les
ressources humaines*

plus

**PASSE
À TON VOISIN**

Oke Charge par exemple, est un service de recharge pour véhicules électriques, basé sur l'économie de partage: chaque particulier qui installe une prise de courant extérieure pour recharger son véhicule peut la mettre à disposition des autres usagers. Le boîtier et l'application Oke Charge permettent à n'importe quel abonné de connecter son véhicule pour le recharger et de payer automa-

tiquement au particulier le service et l'électricité qu'il consomme...soit le déploiement potentiel de milliers de points de charge pour ne jamais tomber en panne sèche!

Le design de service de partage permet de valoriser des ressources individuelles sous-utilisées. À Wattignies au sud de Lille, le projet **Design Paysagé** explore l'hypothèse d'une mutualisation des fonds de jardins pour composer un paysage harmonieux et une continuité de la trame verte. En reliant les jardins d'un même lotissement, le passage ouvert d'une parcelle à l'autre, crée un chemin commun. Chaque famille conserve une partie de jardin privative qui s'ouvre sur un plus large espace de nature. Le cheminement, d'un fond de jardin à l'autre, offre une promenade aux habitants du quartier et une continuité des espaces verts favorable à la biodiversité.



Composons ensemble notre paysage @Groupe pUr
#Design paysagé : À Wattignies, comment assurer la continuité de la trame verte en reliant les fonds jardins d'un même lotissement ?



Une Mobilité sans borne @Les Acrobates
#Ooke Charge : recharger son véhicule électrique n'importe où grâce à un système de prises "domestiques publiques".

Le design de services partagés permet de faciliter les pratiques plus soutenables. Vendre un manteau ou une cafetière de seconde main en un clic c'est facile mais après il faut emballer le colis, l'expédier et souvent payer plus cher que ce que l'on a vendu. Le projet **Consign0'Relais** cherche à faciliter l'échange de produits de seconde main entre particuliers. En France, plus de 500 000 colis par an sont expédiés à moins de 15 km. Avec le service Consign0'Relais, vendeur et acheteur choisissent un Point Relais facile d'accès pour les deux. Le vendeur y dépose son colis et l'acheteur passe le chercher quand cela lui convient. Comme une expédition classique, la transaction se fait sur le site de Mondial Relay à un tarif plancher sans besoin d'emballage, avec

transport par les usagers en mobilité douce pour les échanges proches ou à l'occasion d'une autre course pour les plus grandes distances.

Les villes cherchent aussi à redesigner des services publics collaboratifs. Helsinki par exemple donne aux citoyens accès aux bâtiments publics quand ils ne sont pas utilisés. La plateforme **Flexi Space** permet à n'importe quel citoyen ou association de réserver une salle de réunion dans d'une bibliothèque publique en soirée ou la salle de gym d'une école le weekend, etc. L'utilisateur reçoit un code pour accéder au lieu via une serrure digitale et en prend la responsabilité pour le temps réservé.



Aucun espace public inutilisé ! @Helsinki
#Flexi Space : Kalasatama, le quartier "smart city" d'Helsinki, expérimente un service en ligne de réservation des espaces publics et privés temporairement inutilisés.



Le seconde-main à portée de main @Mondial Relay
#ConsignOrelais ou l'échange de colis de particulier à particulier habitant dans le même quartier.

Le design imagine des solutions de partage des ressources à disposition, des modalités d'intensification de l'usage des équipements, des nouveaux modèles d'échange entre habitants. Il cherche en temps de crise des processus de mutualisation, régulateurs, plus équitables et inclusifs.



**REMETTRE
EN COMMUN**

et
partager

**Comment le design
active l'innovation
sociale, facilite
l'entraide entre
pairs, régénère
les biens communs,
organise une ville
solidaire?**

*quand il n'y a pas assez
pour tout le monde*

Par exemple, faire du maraîchage un vecteur d'intégration et un révélateur de compétences? C'est un des Ateliers Chantier d'Insertion d'**Interval**, structure passerelle pour le retour à la vie professionnelle. Trois hectares d'une ancienne carrière à Haubourdin produisent

des légumes bio certifiés. C'est un lieu de réinsertion grâce au maraîchage d'une trentaine de demandeurs d'emploi chaque année et un intervalle pour des chômeurs de longue durée pour reconstruire la confiance, acquérir des compétences, suivre des formations et retrouver un



emploi. Le design de l'innovation sociale d'Interval construit progressivement une solution de réinsertion intégrée, systémique et résiliente: les cuisines des cantines locales sont approvisionnées en partie, un marché couvert a ouvert à la place d'un supermarché qui a fermé et collabore avec les écoles, avec l'Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes, avec les habitants du quartier. « *Producteurs d'avenir, comme le dit le*

responsable technique, parce qu'on produit des légumes, bien sûr, mais aussi de l'avenir parce qu'on crée de l'insertion »,

Dans les quartiers de Fives et Hellemmes, le projet **Cuisine Commune** a été imaginé pour que les habitants se rassemblent, cuisinent et mangent ensemble, échangent des recettes, s'interrogent sur l'alimentation et participent à un projet de rénovation de leur quartier. L'Association les Sens du

Goût a construit une cuisine éphémère, ouverte à toutes et tous, mise à disposition gratuitement. L'Avant-Goût de la Cuisine Commune a accueilli un grand nombre de partenaires et d'usagers lors d'événements grand public et d'ateliers de concertation. Cette phase de préfiguration a permis aux participants de s'approprier le lieu et de s'impliquer dans le projet. Ensemble, l'association et ses participants ont réfléchi aux activités, aux aménage-





Cuisiner et manger ensemble à Five @Association Les Sens Du Goût
#Cuisine Commune : engager les habitants des quartiers de Fives et Hellemmes dans un projet de rénovation urbaine.



ments et aux règles de fonctionnement à mettre en place dans la Cuisine Commune définitive.

Dans le quartier de Grajaú, à Rio de Janeiro l'initiative de l'université de design "*mon projet de quartier*" était de construire une relation solide avec les gens, en encourageant les résidents à être des agents actifs du changement dans leur communauté. Pendant la période de pandémie, une cartographie partic-

ipative **Collab Grajaú** a permis d'identifier les petites entreprises et les bénévoles dans le quartier de Grajaú de manière à stimuler l'entraide et les connexions personnelles entre résidents/travailleurs. Après la pandémie, la cartographie de Grajaú Collab continuera à être disponible en ligne comme une source fiable de services, encourageant l'économie du lien et mettant en avant les petites entreprises locales.

Le design d'une ville plus collaborative active le plaisir de faire ensemble. Face à la multiplication de problèmes complexes et des effets rebonds auxquels doivent faire face les villes, il re-territorialise les relations, ravive le sentiment de multi-appartenance, réactive la valeur des communs et ré-enchanté la collaboration.



En face à face et en virtuel @Rio Desis Lab
#Grajaú Collab : une carte en ligne des volontaires et des services pendant la pandémie dans le quartier de Grajaú au Brésil.

Pages 28-29:

POC Café Nomade à Five / Porteurs de projet: Marie-France Thevrey & Elodie Vancanneyt - Association 3cm; acteurs: des habitants, des structures culturelles, des ateliers d'artistes, des associations, des lieux émergents; crédit photo: Marie-France Thevrey & Elodie Vancanneyt - Association 3cm.

Pages 30 et 31:

POC Mob-Mob / Porteur de projet: SEM Ville Renouvelée; designers: VraimentVraiment; acteurs: RM Mobilier, ETNisi; crédit photo: SEM Ville Renouvelée.

Pages 32 et 33:

POC La Grande Maison / Porteur de projet: JIEM Dabbadie ; designers: Agence M La Constellation; crédit photo: Agence M La Constellation.

Pages 34 et 35:

POC Living Streets Lab / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab. - Politecnico di Milano - Department of Design; designers: Davide Fassi, Anna Meroni, Francesco Vergani, Martina Mazzarello, Ambra Borin; acteurs: Commune de Milan, AMAT – Officina Urbana; crédit photo: Polimi DESIS Lab. - Politecnico di Milano - Department of Design.

Pages 38 et 39:

POC La Voisinerie / Porteurs de projet: Malet Maïté; designers: Bertin Damien - NEMUS; acteurs: La Ville de Lille, son CCAS, Sia Habitat, APF France Handicap, l'ASRL, l'APES, Laurent Courouble; crédits photo: Strategic Design Scenarios.

Pages 40 et 41:

POC Doorman's Room 2.0 / Porteurs de projet: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University; designers: les superviseurs Ni Mingqing, Tiziano Cattaneo & 18 étudiants du Master; acteurs: Siping sub-district, Yangpu district; crédits photo: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University.

Pages 42 et 43:

POC GAC - Gestion Active des Consommations / Porteurs de projet:

Greenwatch; designers: Strategic Design Scenarios; acteurs: AREWAL, CETIC, Haulogy, Institut de Gestion de l'Environnement et de l'Aménagement du Territoire de l'Université Libre de Bruxelles; crédit photo: Strategic Design Scenarios.

Page 46:

POC Gulivers campus / Porteurs de projet: Laboratoire TVES, Université de Lille, Franck Bodin, Marie-Lavande Laidebeur; designers: Tiphaine Dejonge, MAALAI; acteurs: Association Handifac, FIRAH, CCAH, Villeneuve d'Ascq, Région Hauts de France, SATT, Université de Laval - Québec; crédits photo: Laboratoire TVES, Université de Lille, Franck Bodin, Marie-Lavande Laidebeur.

Page 47:

POC Card4all / Porteurs de projet: ville de Gijón; acteurs: Ce cas provient du réseau Card4all cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT; crédit photo: ville de Gijón.

Pages 47 et 48:

POC CRÉAlab / Porteurs de projet: INSPE, Institut national supérieur du professorat et de l'éducation de Villeneuve d'Ascq; designers: CRÉAlab; acteurs: Lycée Professionnel Dynah Derycke, Villeneuve d'Ascq; crédits photo: : CRÉAlab.

Page 49:

POC Recovery.Net / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano; designers: Dr. Daniela Sangiorgi, Marta Carrera; acteurs: Département de la santé mentale de ASST Spedali Civili di Brescia, ASST Mantova, Università degli Studi di Milano - Bicocca, Università Cattolica del Sacro Cuore, La Rondine Società Cooperativa Sociale Onlus, Teatro 19, associazione O.N.L.U.S. Il Chiaro del Bosco, Società Cooperativa Sociale Sol.Co Mantova, associazione ALBA, Associazione Oltre La Siepe; crédits photo: : Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano.

Pages 52 et 53:

POC Playful Paradigme / Porteurs de projet: Udine (IT); acteurs: Ce cas provient du réseau Playful Paradigme cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT; crédits photo: Udine (IT).

Pages 54 et 55:

POC Glissière en Béton Armé / Porteurs de projet: Ville Renouvelée - Plaine Images; designers: Atelier Bien-vu; acteurs: Groupe A - Coopérative culturelle; crédits photo: Atelier Bien-vu.

Page 56:

POC Playful City / Porteurs de projet: Yvonne N. Delevoye; designers: Adamantia Batistou, Capucine Diancourt; acteurs: Neotrope, Le Studio LeBleu, La Condition Publique de Roubaix, Université de Lille, Métropole Européenne de Lille; crédits photo: : Adamantia Batistou, Capucine Diancourt.

Page 57:

POC Radius Zone / Porteurs de projet: Zhao Meng, Songling Gao, Si Yu; designers: Academy of Arts & Design - Tsinghua University; crédit photo: Zhao Meng, Songling Gao, Si Yu.

Pages 60 et 61:

POC Monsfabrica / Porteurs de projet: Association de préfiguration Mons Fabrica: Emeric Debrauwer, Charlotte Filbien; designers: Marie-Julie Rock, Positives innovations; acteurs: Ville de Mons en Baroeul, ANIS, Mouvement des entrepreneurs sociaux (MoUVes); crédits photo: Association de préfiguration Mons Fabrica: Emeric Debrauwer, Charlotte Filbien.

POC La Station / Porteurs de projet: Association La Station; designers: Aurélien Brietz; acteurs: Communauté d'Agglomération du Pays de Saint-Omer, le réseau des stations; crédit photo: Aurélien Brietz.

Pages 58 et 59:

POC La Fabrique Numérique de Gonnesse / Porteurs de projet: Roissy Pays de France Agglomération; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT ; crédits

photo: Roissy Pays de France Agglomération.

POC La Scuola dei Quartieri / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano, Commune di Milano & cofinancé par the European Union : National Operational Programme Metropolitan Cities 2014-2020 (PON METRO); designers: Marta Corubolo, Chiara Galeazzi, Anna Meroni, Martina Rossi, Daniela Selloni avec Chiara Pacchiarotti & Andrea Taverna; acteurs: Avanzi, Comunità del Giambellino, Dinamoscopio, Fondazione Politecnico di Milano, Gruppo Cooperativo Cgm, Kilowatt, Make aCube3, PerMicro, Spazio Aperto Servizi; crédits photo: Polimi DESIS Lab.

Pages 68, 69, 71 et 73:

POC VILCO / Porteurs de projet: Brulocalis, 21Solutions, Bruxelles Environnement, Strategic Design Scenarios, Fondation pour les Générations Futures; designers: Strategic Design Scenarios; acteurs: Programme de recherche-action CO-CREATE, INNOVIRIS, Région Bruxelles-Capitale, Ville de Bruxelles, Communes d'Uccle, d'Etterbeek et de Watermael-Boitsfort & les collectifs citoyens BXL en Transition, OxyDurable, Uccle En Transition, Quartier Durable St Job, Etterbeek en Transition, Coin du Balai, Logis Floral; crédits photo: Strategic Design Scenarios.

Page 70:

POC Cœur de Ville / Porteur de projet: Ville de La Madeleine; designers: Extracité, MA atelier; acteurs: les associations madeleinoises, les écoles, les commerçants, le collège Flandre, les habitants; crédit photo: Ville de La Madeleine.

Page 72:

POC Volunteering Local Bank & Imaginarius Participa / Porteur de projet: ville de Santa Maria da Feira; acteurs: Ce cas provient du réseau ActiveCitizens cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT; crédit photo: ville de Santa Maria da Feira.

Pages 76 et 77:

POC Sheefoo / Porteurs de projet: Maximilien Lejeune, David Ryon, Philippe Leba (SASU Wizpay); designers: SASU Wizpay; acteurs: YRYCOM & See You Cloud, GAEL, La Cloche Association, Euratechnologies, Réseau Entreprendre, myFédé; crédit photo: SASU Wizpay.

Pages 78 et 79:

POC Hub by Suez / Porteur de projet: Suez Environnement; designers: We Think Design; crédit photo: Suez Environnement.

Pages 80 et 81:

POC Jiwubang / Porteur de projet: Data Intelligence and Service Collaboration Lab - School of Design of Hunan University; designers: Yidi Zhao, Hanhui Deng, He Xu, Anyu Gang, Weike Du ; crédit photo: Data Intelligence and Service Collaboration Lab - School of Design of Hunan University.

Pages 84 et 85:

POC Cart'ier / Porteur de projet: Association Interphaz; designers: Les Gens Géniaux; crédit photo: Association Interphaz.

Pages 86 et 87:

POC Cartographie Participative des Cheminées / Porteurs de projet: VivaCitéS Hauts-de-France, Interphaz; designers: Denis Plancque, l'Assemblée des Nouses, Collectif Graphites; acteurs: Le Non-Lieu & le service patrimoine de Tourcoing, l'ADULM, la MEL, Art connexion, la Médiathèque de Marcq-en-Barœul, Berkem Label, La Chaufferie Huet; crédit photo: Frédéricque, habitante du quartier Berkem.

Pages 88 et 89:

POC Brusseau / Porteurs de projet: Brusseau; acteurs: Cette recherche-action est financé dans le cadre de l'appel à projet COCREATE par INNOVIRIS, l'Institut Bruxellois pour la Recherche et l'Innovation ; crédits photo: Brusseau.

Pages 90 et 91:

POC Design for Emergency / Porteurs de projet: CAMD - Northeastern's College of Arts, Media and Design; designers: : Sara Colombo, Paolo Ciuccarelli

& Danilo DiCuia, Marco Guerini, Lucia Marengo, Piero Molino, Sara Perozzi, Sara Tonelli, Lucy Yan; acteurs: Universidad de La Laguna, Universidade de São Paulo, Hanyang University, UAL DESIS Lab - University of the Arts London, Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Universidad de Lima, Universidad Técnica de Ambato, Fondazione Bruno Kessler, Berkeley Innovation Group, Domus Academy; crédit photo: CAMD - Northeastern's College of Arts, Media and Design.

Pages 94 et 95:

POC Les Beaux Endroits / Porteur de projet: La Condition Publique; designers: Dométhilde Majek - Rives Nord, Matthieu Marty, Julien Pitinome; acteurs: Université de Lille, SIA Habitat, la SEM Ville Renouvelée, SNCF, CROUS, Ville de Roubaix, Astuces & Jardin de traverse; crédit photo: Nicolas Lee.

Pages 96 et 97 :

POC Urban Living Room / Porteurs de projet: MASS collectif d'architectes; designers: MASS collectif d'architectes; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT; crédit photo: MASS collectif d'architectes.

Pages 98 et 99:

POC One million masks / Porteurs de projet: Escola Técnica CEDTec, UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais; designers: Rita Engler, Letícia Guimarães, Gabriela Marcondes, Mariana Laktim, Aline Fonseca; acteurs: l'industrie de la mode, les forces armées, des ONG, les professionnels de la santé; crédit photo: Escola Técnica CEDTec, UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais.

Pages 102, 103 et 104:

POC URBACT networks / Porteurs de projet: Secrétariat URBACT; acteurs: Le programme URBACT est cofinancé par l'Union européenne; crédits photo: Secrétariat URBACT.

Pages 110 et 111:

POC ADN Textile / Porteurs de projet: ESA, Académie des Beaux-Arts de Tournai; designers: étudiants et équipe pédagogique de la section Design Textile ; acteurs: AEQUO Edition, Musée de la Rubanerie, Comines (Belgique), ESAAT Roubaix, Office du Tourisme de Tournai (Belgique); crédits photo: ESA, Académie des Beaux-Arts de Tournai et Strategic Design Scenarios.

Pages 112 et 113:

POC Off-Campus / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano; designers: Davide Fassi, Francesco Vergani, Anna Meroni, Laura Galluzzo, Virginia Tassinari, Annalinda De Rosa; acteurs: Comune di Milano (Assessorato Politiche del lavoro, Attività produttive, Commercio e Risorse umane), Radio Nolo APS; crédits photo: Polimi DESIS Lab.

Pages 114 et 115:

POC NICE 2035 Living Line / Porteurs de projet: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University; designers: Yongqi Lou, AdloCibic; acteurs: autorités administratives locales de la communauté de Siping, Angel+ Creative Lab, Aston Martin Lagonda Creative Lab, Creator Working-Space Lab, Design Harvests Rural Lab, Fablab O Maker Workshop, Haier Food Lab, Neuni Material Lab, Tongji-DadawaSound*Lab, 021-NICE Incubator; crédits photo: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University.

Pages 118 et 119:

POC Ville Nourricière / Porteurs de projet: Ville de Villeneuve d'Ascq; designers: Kartier Libre, les services de la ; acteurs: villeneuvois, agriculteurs (exploitants actuels ou futurs), MEL; crédits photo: Ville de Villeneuve d'Ascq.

Pages 120 et 121:

POC Cultures au jardin / Porteur de projet: Sylvie Jusserand - INTERVAL; designers: Chloé Adelheim; acteurs: Ville d'Haubourdin, magasins Bio, Bon Gourmand, écoles, l'Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes; crédits photo:

Sylvie Jusserand - INTERVAL.

Pages 122 et 123:

POC URBACT Biocanteens Transfer Network / Porteurs de projet: Ville de Mouans-Sartoux; acteurs: Ce cas provient du réseau Biocanteens cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT; crédits photo: Gille Perole.

Pages 124 et 125:

POC Food Citizenship: Post-pandemic Food Resilience Policy Design / Porteurs de projet: Arsom Silp Institute of the Arts, DESIS Labs, INI Innovation Network International; designers: Yingyong Poonnapatham, Wallapa van Willenswaard; acteurs: Lek Komes, Young Smart Farmers, Nonhaburi, Young Food, les réseaux d'écoles santé, des hôpitaux verts, des producteurs/points de vente, des citoyens, la Fondation Thaïlandaise de Promotion de la Santé, l'équipe du projet de Design de la Politique Alimentaire; crédits photo: Arsom Silp Institute of the Arts, DESIS Labs, INI Innovation Network International.

Page 128:

POC La Chaufferie Huet / Porteurs de projet: Nathalie Moniot, Hélène Moreau (Ville de la Madeleine); designers: Christophe François; acteurs: Architecture NTK : Nathalie Tkint, Harmonie municipale, Centre de Culture et d'Animation «le Millénaire», Association Berkem Label, DRAC; crédits photo: Nathalie Moniot, Hélène Moreau (Ville de la Madeleine).

Page 130:

POC Friche Brunel / Porteurs de projet: 3F Nord-Artois; acteurs: Ville de Lille, agences JTB et Sempervirens, Kartier Libre, coopérative Bien fait pour ta Com', l'association les AJonc, Marc Mounier-Kuhn; crédits photo: 3F Nord-Artois.

Page 132:

POC Public libraries as a temporary local address for people experiencing homelessness / Porteurs de projet: Parsons DESIS Lab, Civic Service Design Graduate Minor - Parsons School of Design; designers: Maanasa

Sivashankar, Callan Hajosy, Courtney Sprigg, Nicole Karsch; acteurs: Brooklyn Public Library (BPL); crédits photo: Parsons DESIS Lab, Civic Service Design Graduate Minor - Parsons School of Design.

Page 136:

POC Ok Charge / Porteurs de projet: Les Acrobates, Marc Bony, Lionel Doyen, Aymar de la Mettrie; designers: Les Acrobates, Marc Bony, Lionel Doyen; acteurs: HDFID (Hauts-de-France Innovation développement), WLD Consulting, Fablab Lille, Euratechnologie Lille; crédit photo: Les Acrobates, Marc Bony, Lionel Doyen.

Page 137:

POC Design Paysagé / Porteurs de projet: Louis-Marie Dumon, Olivier Van-Poucke, Louis-Philippe Blervacque - Groupe PuR; designers: Christophe François; acteurs: Joël Vene, Blaindine Fraissé, Martial Damarey, Chloé Schmidt, Thierry Lefebvre, Alain Bizeul, Claude Lenglet, Yves Hocquet, Pierre Durand, Anne Duriez, Kevin Carneau, Johan Martin, Charlotte Vouters, Alexis Dumon, Jean-Pierre Beghin; crédit photo: Groupe PuR.

Page 138:

POC Consign'o Relais / Porteur de projet: Mondial Relay; crédit photo: Mondial Relay.

Page 139:

POC Flexi Space / Porteur de projet: Ville de Helsinki; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT; crédit photo: Ville de Helsinki.

Page 142:

POC Cultures au jardin / Porteur de projet: Sylvie Jusserand - INTERVAL; designers: Chloé Adelheim; acteurs: Ville d'Haubourdin, magasins Bio, Bon Gourmand, écoles, l'Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes; crédits photo: Sylvie Jusserand - INTERVAL.

Page 143 et 144:

POC Cuisine Commune / Porteurs de projet: CCAS de Lille et l'association

« Les Sens Du Goût »; acteurs: Ville de Lille, Secours Populaire Français, Association La Cloche, La Sauvegarde du Nord, l'ISA, Récréations Urbaines, Les Potes en Ciel, Ma Cuisine Enthousiaste, Cuisthome, Superquinquin, l'Accorderie, Filofil; crédits photo: CCAS de Lille et l'association « Les Sens Du Goût ».

Page 146 et 147:

POC Grajaú Colla / Porteurs de projet: Rio DESIS Lab, Beatriz Lopes; designers: Carla Cipolla; acteurs: UFRJ, Casa Anitcha ; crédits photo: Rio DESIS Lab, Beatriz Lopes.

POC de la Maison Ville Collaborative

POC Café Nomade à Five / Porteurs de projet: Marie-France Thevrey & Elodie Vancanneyt - Association 3cm; acteurs: des habitants, des structures culturelles, des ateliers d'artistes, des associations, des lieux émergents.

POC La Grande Maison / Porteur de projet: JIEM Dabbadie ; designers: Agence M La Constellation.

POC La Fabrique Sallysienne / Porteur de projet: les élus volontaires, les habitants référents par projet; designers: Mourad Oural & Vincent Dupont Rougier; acteurs: l'association Microstop, les habitants contributeurs ponctuels.

POC Hôt-El / Porteur de projet: SEM Ville Renouvelée; designers: Vraiment-Vraiment; acteurs: Eiffage Construction Nord Pas de Calais, HER, SLAP, les habitants.

POC Mob-Mob / Porteur de projet: Lille Métropole Habitat – Bailleur Social; designers: BLAU Architectes; acteurs: RM Mobilier, ETnisi.

POC La Voisinerie / Porteurs de projet: Malet Maïté; designers: Bertin Damien - NEMUS; acteurs: La Ville de Lille, son CCAS, Sia Habitat, APF France Handicap, l'ASRL, l'APES, Laurent Courouble.

POC Brico-conciergerie / Porteurs de projet: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University; designers: les superviseurs Ni Mingqing, Tiziano Cattaneo & 18 étudiants du Master; acteurs: Siping sub-district, Yangpu district.

POC GAC - Gestion Active des Consommations / Porteurs de projet: Greenwatch; designers: Strategic Design Scenarios; acteurs: AREWAL, CETIC, Haulogy, Institut de Gestion de l'Environnement et de l'Aménagement du Territoire de l'Université Libre de Bruxelles.

POC Gulivers campus / Porteurs de projet: Laboratoire TVES, Université de Lille, Franck Bodin, Marie-Lavande Laidebeur; designers: Tiphaine De-

jonge, MAALAI; acteurs: Association Handifac, FIRAHA, CCAH, Villeneuve d'Ascq, Région Hauts de France, SATT, Université de Laval - Québec.

POC CRÉAlab / Porteurs de projet: INSPE, Institut national supérieur du professorat et de l'éducation de Villeneuve d'Ascq; designers: CRÉAlab; acteurs: Lycée Professionnel Dynah Derycke, Villeneuve d'Ascq.

POC Glissière en Béton Armé / Porteurs de projet: Ville Renouvelée - Plaine Images; designers: Atelier Bien-vu; acteurs: Groupe A - Coopérative culturelle; crédits photo: Atelier Bien-vu.

POC Playful City / Porteurs de projet: Yvonne N. Delevoye; designers: Adamantia Batistou, Capucine Diancourt; acteurs: Neotrope, Le Studio LeBleu, La Condition Publique de Roubaix, Université de Lille, Métropole Européenne de Lille.

POC La Compagnie des Tiers-Lieux / Porteurs de projet: Compagnie des Tiers-Lieux; designers: L'Atelier Bien-Vu; acteurs: Lille 2020 - Capitale Mondiale du Design, Work Lys, La Loco, la CoFabrik, Metalu, La Condition Publique, UCL, La Coroutine, Le Forum Départemental des Sciences, Coopérative Baraka, la MEL, le Bazar St So, plateau fertile, l'Université de Lille, La Chaufferie, le Polder, la bricole, le fabricarium, Techshop.

POC Monsfabrica / Porteurs de projet: Association de préfiguration Mons Fabrica: Emeric Debrauwer, Charlotte Filbien; designers: Marie-Julie Rock, Positives innovations; acteurs: Ville de Mons en Baroeul, ANIS, Mouvement des entrepreneurs sociaux (MoUVes).

POC La Station / Porteurs de projet: Association La Station; designers: Aurélien Brietz; acteurs: Communauté d'Agglomération du Pays de Saint-Omer, le réseau des stations.

POC Hangar Créatif / Porteurs de projet: Université Catholique de Lille.

POC Cœur de Ville / Porteur de pro-

jet: Ville de La Madeleine; designers: Extracité, MA atelier; acteurs: les associations madeleinoises, les écoles, les commerçants, le collège Flandre, les habitants.

POC VILCO / Porteurs de projet: Brulocalis, 21Solutions, Bruxelles Environnement, Strategic Design Scenarios, Fondation pour les Générations Futures; designers: Strategic Design Scenarios; acteurs: Programme de recherche-action CO-CREATE, INNOVIRIS, Région Bruxelles-Capitale, Ville de Bruxelles, Communes d'Uccle, d'Etterbeek et de Watermael-Boitsfort & les collectifs citoyens BXL en Transition, OxyDurable, Uccle En Transition, Quartier Durable St Job, Etterbeek en Transition, Coin du Balai, Logis Floréal.

POC Sheefoo / Porteurs de projet: Maximilien Lejeune, David Ryon, Philippe Leba (SASU Wizpay); designers: SASU Wizpay; acteurs: YRYCOM & See You Cloud, GAEL, La Cloche Association, Euratechnologies, Réseau Entreprendre, myFédé.

POC Hub by Suez / Porteur de projet: Suez Environnement; designers: We Think Design.

POC Cart'ier / Porteur de projet: Association Interphaz; designers: Les Gens Géniaux.

POC Cartographie Participative des Cheminées / Porteurs de projet: VivaCitéS Hauts-de-France, Interphaz; designers: Denis Planque, l'Assemblée des Noues, Collectif Graphites; acteurs: Le Non-Lieu & le service patrimoine de Tourcoing, l'ADULM, la MEL, Art connexion, la Médiathèque de Marcq-en-Barœul, Berkem Label, La Chaufferie Huet.

POC Raconte-moi Berkem La Madeleine / Porteurs de projet: VivaCitéS Hauts-de-France; designers: Dométhilde Majek; acteurs: association Berkem Label, Acoljaq, école Rostand, ville de La Madeleine, habitants et usagers du quartier de Berkem.

POC Insolille / Porteurs de projet: Noémie Gronowski, Fiona Lebre, Ar-

POC de la Maison Ville Collaborative

thur Clemens; designers: Noémie Gronowski, Fiona Lebre, Arthur Clemens, Urvi Shrimani, Corentin Mouton; acteurs: Métropole Européenne de Lille, les habitants et touristes.

POC Brusseau / Porteurs de projet: Brusseau; acteurs: Cette recherche-action est financé dans le cadre de l'appel à projet COCREATE par INNOVIRIS, l'Institut Bruxellois pour la Recherche et l'Innovation.

POC Biodimètre / Porteurs de projet: INRIA, SORELI; designers: Christophe Guérin, Natalia Baudoin, Florent Caron.

POC Les Beaux Endroits / Porteur de projet: La Condition Publique; designers: Dométhilde Majek - Rives Nord, Matthieu Marty, Julien Pitinome; acteurs: Université de Lille, SIA Habitat, la SEM Ville Renouvelée, SNCF, CROUS, Ville de Roubaix, Astuces & Jardin de traverse.

POC Lille Food Experience - LIFE / Porteurs de projet: Ceetrus France; designers: piKS design; acteurs: Métropole Européenne de Lille, SOGEMIN, Euralimentaire, Auchan, Ceetrus.

POC Ecorenov rev3 Écoles de demain / Porteurs de projet: ECT Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai; designers: Joachim Savin; acteurs: SCIC Alliance Sens & Economie, CAUE du Nord.

POC Design In / Porteurs de projet: : IDETA, Maison du Design, CCI Grand Lille, ille – design, Designregio Kortrijk; designers: designers de Wallonie, Flandre & Hauts-de-France; acteurs: INTERREG V - IDETA, Maison du Design, CCI Grand Lille, ille – design, Designregio Kortrijk.

POC ADN Textile / Porteurs de projet: ESA, Académie des Beaux-Arts de Tournai; designers: étudiants et équipe pédagogique de la section Design Textile ; acteurs: AEQUO Edition, Musée de la Rubanerie, Comines (Belgique), ESAAT Roubaix, Office du Tourisme de Tournai (Belgique).

POC Rues végétalisées / Porteurs de

projet: Université Catholique de Lille; acteurs: Association de la rue Camille Desmoulins, collectifs d'habitants du Quartier Vauban-Esquermes.

POC Ville Nourricière / Porteurs de projet: Ville de Villeneuve d'Ascq; designers: Kartier Libre, les services de la ; acteurs: villeneuvois, agriculteurs (exploitants actuels ou futurs), MEL.

POC Cultures au jardin / Porteur de projet: Sylvie Jusserand - INTERVAL; designers: Chloé Adelheim; acteurs: Ville d'Haubourdin, magasins Bio, Bon Gourmand, écoles, l'Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes.

POC La Chaufferie Huet / Porteurs de projet: Nathalie Moniot, Hélène Moreau (Ville de la Madeleine); designers: Christophe François; acteurs: Architecture NTK : Nathalie Tkint, Harmonie municipale, Centre de Culture et d'Animation «le Millénaire», Association Berkem Label, DRAC.

POC Friche Brunel / Porteurs de projet: 3F Nord-Artois; acteurs: Ville de Lille, agences JTB et Sempervirens, Kartier Libre, coopérative Bien fait pour ta Com', l'association les AJOnC, Marc Mounier-Kuhn.

POC Covoiturage Projectim / Porteurs de projet: SOGEPROM - PROJECTIM; designer: Quentin Voleau; acteurs: l'Université Catholique de Lille, l'Association Droit au Vélo.

POC Ok Charge / Porteurs de projet: Les Acrobates, Marc Bony, Lionel Doyen, Aymar de la Mettrie; designers: Les Acrobates, Marc Bony, Lionel Doyen; acteurs: HDFID (Hauts-de-France Innovation développement), WLD Consulting, Fablab Lille, Euratechnologie Lille.

POC Design Paysagé / Porteurs de projet: Louis-Marie Dumon, Olivier Van-Poucke, Louis-Philippe Blervacque - Groupe PuR; designers: Christophe François; acteurs: Joël Vene, Blandine Fraissé, Martial Damarey, Chloé Schmidt, Thierry Lefebvre, Alain Bizeul, Claude Lenglet, Yves Hocquet,

Pierre Durand, Anne Duriez, Kevin Carneau, Johan Martin, Charlotte Vouters, Alexis Dumon, Jean-Pierre Beghin.

POC Consign'o Relais / Porteur de projet: Mondial Relay.

POC Cuisine Commune / Porteurs de projet: CCAS de Lille et l'association « Les Sens Du Goût »; acteurs: Ville de Lille, Secours Populaire Français, Association La Cloche, La Sauvegarde du Nord, l'ISA, Récréations Urbaines, Les Potes en Ciel, Ma Cuisine Enthousiaste, Cuisthome, Superquinquin, l'Accorderie, Filofil.

POC d'ailleurs

Les projets du territoire de la Métropole Européenne de Lille sont invités à dialoguer avec des POC de villes d'Europe et du monde.

Design post-pandémie

Dix-sept labos du réseau international DESIS (Design pour l'innovation sociale et soutenable) d'écoles et universités de design du monde entier interrogent par leurs projets les POC du territoire au regard de la pandémie, pour mobiliser les ressources dans l'urgence, pour repenser l'espace public et la vie sociale en distanciation, pour inventer des nouveaux mix entre présentiel et en ligne, etc.

POC DESIS / Porteurs de projet: DESIS labs; designers: DESIS labs de 55 écoles et universités de design dans le monde.

POC Living Streets Lab / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab. - Politecnico di Milano - Department of Design; designers: Davide Fassi, Anna Meroni, Francesco Vergani, Martina Mazzarello, Ambra Borin; acteurs: Commune de Milan, AMAT – Officina Urbana.

POC Superilles+ / Porteurs de projet: ELISAVA DESIS Lab ; designers: ELISAVA professors and students; acteurs:

Barcelona City Council.

POC Doorman's Room 2.0 / Porteurs de projet: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University; designers: les superviseurs Ni Minqing, Tiziano Cattaneo & 18 étudiants du Master; acteurs: Siping sub-district, Yangpu district.

POC Recovery.Net / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano; designers: Dr. Daniela Sangiorgi, Marta Carrera; acteurs: Département de la santé mentale de ASST Spedali Civili di Brescia, ASST Mantova, Università degli Studi di Milano - Bicocca, Università Cattolica del Sacro Cuore, La Rondine Società Cooperativa Sociale Onlus, Teatro 19, associazione O.N.L.U.S. Il Chiario del Bosco, Società Cooperativa Sociale Sol.Co Mantova, associazione ALBA, Associazione Oltre La Siepe.

POC Radius Zone / Porteurs de projet: Zhao Meng, Songling Gao, Si Yu; designers: Academy of Arts & Design - Tsinghua University.

POC La Fabrique Numérique de Gonesse / Porteurs de projet: Roissy Pays de France Agglomération; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC La Scuola dei Quartieri / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano, Commune di Milano & cofinancé par the European Union : National Operational Programme Metropolitan Cities 2014-2020 (PON METRO); designers: Marta Corubolo, Chiara Galeazzi, Anna Meroni, Martina Rossi, Daniela Selloni avec Chiara Pacchiarotti & Andrea Taverna; acteurs: Avanzi, Comunità del Giambellino, Dinamoscopio, Fondazione Politecnico di Milano, Gruppo Cooperativo Cgm, Kilowatt, Make aCube3, PerMicro, Spazio Aperto Servizi; crédits photo: Polimi DESIS Lab.

POC Volun!ty / Porteur de projet: NU-Desis-Lab, School of Design - Jiangnan

University; designers: Hang Zhao, Jiaqi Xiao, Yujie Chen, Jiayu Lin; acteurs: DESIS China.

POC The Pets' Voice / Porteurs de projet: NU-Desis-Lab, School of Design - Jiangnan University; designers: Jiaqian Mao, Tiny Shi, Xinru Zheng, Ying Yuan; acteurs: DESIS China.

POC Jiwubang / Porteur de projet: Data Intelligence and Service Collaboration Lab - School of Design of Hunan University; designers: Yidi Zhao, Hanhui Deng, He Xu, Anyu Gang, Weike Du.

POC Design for Emergency / Porteurs de projet: CAMD - Northeastern's College of Arts, Media and Design; designers: : Sara Colombo, Paolo Ciuccarelli & Danilo DiCuia, Marco Guerini, Lucia Marengo, Piero Molino, Sara Perozzi, Sara Tonelli, Lucy Yan; acteurs: Universidad de La Laguna, Universidade de São Paulo, Hanyang University, UAL DESIS Lab - University of the Arts London, Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Universidad de Lima, Universidad Técnica de Ambato, Fondazione Bruno Kessler, Berkeley Innovation Group, Domus Academy.

POC One million masks / Porteurs de projet: Escola Técnica CEDTEC, UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais; designers: Rita Engler, Letícia Guimarães, Gabriela Marcondes, Mariana Laktim, Aline Fonseca; acteurs: l'industrie de la mode, les forces armées, des ONG, les professionnels de la santé.

POC La Fabrique des Transitions / Porteurs de projet: La Fabrique des Transitions; acteurs: Le programme URBACT est cofinancé par l'Union européenne.

POC Off-Campus / Porteurs de projet: Polimi DESIS Lab, Dipartimento Design - Politecnico di Milano; designers: Davide Fassi, Francesco Vergani, Anna Meroni, Laura Galluzzo, Virginia Tassinari, Annalinda De Rosa; acteurs: Comune di Milano (Assessorato Politiche

del lavoro, Attività produttive, Commercio e Risorse umane), Radio Nolo APS.

POC NICE 2035 Living Line / Porteurs de projet: Tongji DESIS Lab, College of Design and Innovation - Tongji University; designers: Yongqi Lou, AdloCibic; acteurs: autorités administratives locales de la communauté de Siping, Angel+ Creative Lab, Aston Martin Lagonda Creative Lab, Creator Working-Space Lab, Design Harvests Rural Lab, Fablab O Maker Workshop, Haier Food Lab, Neuni Material Lab, Tongji-DadawaSound*Lab, 021-NICE Incubator.

POC Food Citizenship: Post-pandemic Food Resilience Policy Design / Porteurs de projet: Arsom Silp Institute of the Arts, DESIS Labs, INI Innovation Network International; designers: Yingyong Poonthapatham, Wallapa van Willenswaard; acteurs: Lek Komes, Young Smart Farmers, Nonhaburi, Young Food, les réseaux d'écoles santé, des hôpitaux verts, des producteurs/points de vente, des citoyens, la Fondation Thaïlandaise de Promotion de la Santé, l'équipe du projet de Design de la Politique Alimentaire.

POC Public libraries as a temporary local address for people experiencing homelessness / Porteurs de projet: Parsons DESIS Lab, Civic Service Design Graduate Minor - Parsons School of Design; designers: Maanasa Sivashankar, Callan Hajosy, Courtney Sprigg, Nicole Karsch; acteurs: Brooklyn Public Library (BPL).

POC Grajaú Colla / Porteurs de projet: Rio DESIS Lab, Beatriz Lopes; designers: Carla Cipolla; acteurs: UFRJ, Casa Anitcha.

POC d'ailleurs

Villes paires

Une sélection des initiatives pour le faire et le vivre ensemble de villes européennes participant aux réseaux URBACT font échos aux POC du territoire de la Métropole de Lille.

POC URBACT networks / Porteurs de projet: Secrétariat URBACT; acteurs: Le programme URBACT est cofinancé par l'Union européenne.

POC Urban Living Room / Porteurs de projet: MASS collectif d'architectes; designers: MASS collectif d'architectes; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Card4all / Porteurs de projet: ville de Gijón; acteurs: Ce cas provient du réseau Card4all cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Playful Paradigme / Porteurs de projet: Udine (IT); acteurs: Ce cas provient du réseau Playful Paradigme cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC La Fabrique Numérique de Gonesse / Porteurs de projet: Roissy Pays de France Agglomération; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC URBACT Social Innovation in Cities / Porteur de projet: Ville de La Madeleine; designers: Secrétariat URBACT; acteurs: cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Volunteering Local Bank & Imaginarius Participa / Porteur de projet: ville de Santa Maria da Feira;

acteurs: Ce cas provient du réseau ActiveCitizens cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Innova.TO / Porteur de projet: ville de Torino; acteurs: Ce cas provient du réseau InnovatOr cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Brusseau / Porteurs de projet: Brusseau; acteurs: Cette recherche-action est financé dans le cadre de l'appel à projet COCREATE par INNOVIRIS, l'Institut Bruxellois pour la Recherche et l'Innovation.

POC REFILL Match Making / Porteurs de projet: REFILL The City network; acteurs: ce cas provient du réseau REFILL The City cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Neighbourhood Manager / Porteurs de projet: ville de Gand; acteurs: ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC La Fabrique des Transitions / Porteurs de projet: La Fabrique des Transitions; acteurs: Le programme URBACT est cofinancé par l'Union européenne.

POC URBACT Biocanteens Transfer Network / Porteurs de projet: Ville de Mouans-Sartoux; acteurs: Ce cas provient du réseau Biocanteens cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

POC Bristol Food Policy Council / Porteurs de projet: ville de Bristol; acteurs: ce cas provient du réseau Sustainable Food in Urban Communities cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

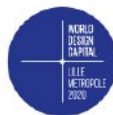
POC Flexi Space / Porteur de projet: Ville de Helsinki; acteurs: Ce cas provient du réseau REFILL cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme URBACT.

Comment le design peut-il faciliter la collaboration dans la ville pour inventer des modes de vie plus solidaires, soutenables et démocratiques ?

Dans le cadre de **Lille 2020, Capitale Mondiale du Design**, la **Maison POC Ville collaborative** explore plus d'une centaine de projets locaux et du monde pour détecter les visions émergentes de partage, d'entraide et de coopération.

Cette publication revient sur les deux ans de travail d'enquête de l'équipe commissariat auprès des projets du territoire, des acteurs publics, privés et citoyens qui les portent et des designers qui les accompagnent. Elle croise ces projets avec ceux des **labos DESIS** d'écoles et universités de design du monde entier, avec le design du faire et du vivre ensemble des villes européennes des **réseaux URBACT** et montre comment l'activation d'un ensemble de projets choisis constitue une forme d'**acupuncture du territoire**, de transformation d'un système complexe d'acteurs en interrelation par une multitude de projet de design dont émergent une quinzaine de nouvelles formes de collaboration et qui constituent autant de modèles pour inspirer le **design d'une ville plus collaborative**.

Téléchargez gratuitement la publication "**Acupuncture de design, la Ville Collaborative en Émergence**" - Version française : sustainable-everyday-project.net/ville-collaborative/fr/?p=4031



Édition : Strategic Design Scenarios Publishing
ISBN 978-2-9601314-2-0