



**HAL**  
open science

## Les nouvelles “ cultures de conception urbaine ”

Smail Khainnar

► **To cite this version:**

Smail Khainnar. Les nouvelles “ cultures de conception urbaine ”: Esquisse de quelques traits distinctifs. Revue française des sciences de l'information et de la communication, 2021, Culture×s de conception – Entre “ progrès ”, “ innovation ” et “ stratégie ”, quels signes, quels dispositifs et quels modèles d'organisation pour se projeter aujourd'hui?, 23, 15 p. 10.4000/rfsic.11968 . hal-03794578

**HAL Id: hal-03794578**

**<https://uphf.hal.science/hal-03794578>**

Submitted on 1 Jul 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

---

## Les nouvelles « cultures de conception urbaine » : Esquisse de quelques traits distinctifs

Smail Khainnar

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/rfsic/11968>

DOI : 10.4000/rfsic.11968

ISSN : 2263-0856

### Éditeur

Société Française de Sciences de l'Information et de la Communication

Ce document vous est fourni par Université Polytechnique Hauts-de-France



### Référence électronique

Smail Khainnar, « Les nouvelles « cultures de conception urbaine » : Esquisse de quelques traits distinctifs », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 01 septembre 2021, consulté le 13 juin 2024. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/11968> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.11968>

---

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-SA 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

---

# Les nouvelles « cultures de conception urbaine » : Esquisse de quelques traits distinctifs

Smail Khainnar

---

## Introduction

- 1 Comme tous les secteurs d'activité (industrie de l'automobile, aéronautique, services divers, etc.), le secteur de la production et de la gestion urbaine doit se réinventer pour mieux faire face aux mutations liées à divers enjeux à la fois locaux (spécificités et identités territoriales, démocratie locale, etc.) et globaux (raréfaction des ressources, pollution des sols et de l'air, etc.). Des notions telles que l'innovation, la créativité, la collaboration, la participation, etc. deviennent donc des compétences prisées et impératifs propulsés par les employeurs des différentes sphères dudit secteur (managers au sein des entreprises de BTP, pouvoirs publics au sein des collectivités locales, architectes et designers au sein des BET et agences de design, etc.). L'objectif étant de co-concevoir des politiques urbaines situées et circonstanciées *avec* et *pour* les usagers finaux (habitant, citoyen, bénéficiaire, militant, etc.) qui sont à considérer comme des acteurs à part entière.
- 2 Cette évolution se concrétise dans la prolifération de diverses formes d'innovation en matière de structures (labs, espaces de *coworking*, *hackathon*, *think tank*, tiers-lieux, etc.), d'organismes (laboratoires de transformation des politiques publiques comme la 27<sup>ème</sup> région en France, le SILk en Angleterre, le Mindlab au Danemark, etc.), de méthodes (codesign, scènes off, freelance, acupuncture urbaine, Lean Management, etc.), de programmes d'action (les défis Cartes Blanches, Villages du futur, etc.), de formations universitaires et para-universitaires (master innovation publique du CNAM, la Chaire « Design et Action Publique innovante » de l'école de design de Nantes Atlantique, etc.), et de recherche scientifique visant à conceptualiser et à modéliser des protocoles et dispositifs innovants (l'équipe Projekt de l'université de Nîmes, Exalt Design Lab de la

Strate école de design, etc. ). S'inscrivant dans une optique d'innovation conceptuelle, la présente étude ambitionne de modéliser quelques caractéristiques communes aux nouvelles « cultures de conception urbaine ». Pour ce faire, sur un plan rédactionnel, l'article est organisé autour de trois parties. Dans un premier temps, le contexte, la problématique, la question et les objectifs de l'étude sont mis en évidence. Ensuite, un défrichage terminologique, visant à clarifier la portée significative de trois concepts<sup>1</sup> « structurants » qui fondent notre contribution scientifique, est mis en exergue. Enfin, cinq traits distinctifs caractérisant le fonctionnement des nouvelles « cultures de conception urbaine » sont formulés et mis en perspective.

## Contexte, problématique, question et objectifs de l'étude

### Contexte et problématique de l'étude

- 3 Pour mieux comprendre les dynamiques de l'urbanisation actuelle, commençons tout d'abord par présenter les mutations urbaines dans le contexte français. En effet, à partir de la fin de la deuxième guerre mondiale, à la suite d'évolutions structurelles et organisationnelles (constitution de l'union européenne, choc pétrolier, mondialisation, etc.), deux modèles urbanistiques, traduisant les politiques urbaines françaises, peuvent être mis en évidence. Il s'agit de l'urbanisme de *projet*, instauré au début des années 80 suite aux lois relatives à la décentralisation, qui est venu remplacer l'urbanisme de *plan* des « trente glorieuses ». Que pouvons-nous dire à propos de ces deux modèles ? Fondé sur une logique de « produire la ville », le premier modèle, avec son architecture pyramidale (top-down), planifiait, ordonnait, et gérer les interventions urbaines d'une manière unilatérale et linéaire<sup>2</sup>. Doté de ses instances de l'époque en matière d'aménagement du territoire, l'état, comme acteur centralisateur, intervenait sur des terrains et sites vierges ou peu urbanisés pour ériger des logements, des routes, des équipements et des infrastructures de base.
- 4 Au milieu des années 70, avec notamment le choc pétrolier comme événement planétaire majeur, les problèmes urbains ont muté. La production et gestion urbaine n'étaient plus censées répondre qu'à des problèmes d'édification des masses construites et des voies de communication. Elles étaient aussi et, surtout, censées répondre à des problèmes de chômage, de cohésion sociale, etc. C'est ainsi que, au début des années 80 avec les lois de décentralisation, un nouveau paradigme, axé sur une logique de « coproduire la ville », a émergé pour faire face aux enjeux du nouveau paysage socio-urbain. Au sein de ce modèle, suite au désengagement de l'état, le pouvoir des collectivités locales s'est accru par l'acquisition d'une certaine autonomie financière et le transfert des compétences urbanistiques dans les mains de celles-ci. Sur un plan communicationnel, au-delà des figures d'acteurs classiques de la gestion urbaine (élus, concepteurs, entreprises de BTP, etc.), le périmètre du système d'acteurs urbains s'est élargi au sein de ce modèle (habitants, mouvement associatif, etc.). Cette évolution a pu être justifiée par une recherche de souplesse, d'ouverture et de transversalité pour mieux gérer les changements induits par les facteurs cités préalablement.
- 5 En outre, il est à noter qu'à partir des années 2000 et avec le triomphe du paradigme de la nouvelle technologie (Castells, 2002 ; Rallet et Torre, 2007 ; Musso, 2008), la ville s'est

en quelque sorte publicisée et numérisée. Elle est aussi devenue l'affaire du journaliste, du spécialiste du marketing territorial, de l'informaticien, de l'infographiste, du blogueur, du designer, etc. À cela s'ajoute aussi le fait que la conscience durabiliste, provenant de diverses sphères (militants, associations, organisations non gouvernementales, partis politiques, etc.), s'est invitée dans la scène des politiques urbaines en plaidant pour leur écologisation. Sur un versant interactionnel, tous ces acteurs urbains, à travers leurs métiers, compétences, représentations et revendications, ne peuvent pas ne pas communiquer, collaborer, se coordonner, parfois s'opposer et se concurrencer pour penser, mettre en forme, construire et humaniser cette ville « en devenir ». De ce fait, pour nous, la problématique de l'urbanisation contemporaine ne se mesure plus en kilomètres carrés, mais en termes de complexité des réseaux et nœuds de communication qu'elle génère pour dire, faire et vivre la ville. À cet égard, les anciennes approches urbaines, portant uniquement sur le corps biologique des villes, n'apparaissent plus adaptées aux enjeux urbains mis en évidence plus haut (pluralité d'acteurs, virtualité, durabilité, etc.). De nouvelles voies (et donc de nouvelles « cultures de conception urbaine ») sont à inventer, tester, expérimenter et, par la suite, à ritualiser pour répondre efficacement auxdits enjeux.

## Question et objectifs de l'étude

- 6 Tout d'abord, qu'entendons-nous par « cultures de conception » ? En effet, en nous appuyant sur les travaux de Stéphane Vial concernant la spécificité du projet en design (Vial, 2014), deux logiques du projet sont à mettre en évidence. D'une part, la logique *projective*, renvoie, dans une perspective anthropologique, aux « cultures de projet » en tant que pratiques sociales d'anticipation (Boutinet, 1990). D'autre part, la logique *projectuelle* renvoie, dans une perspective épistémologique, aux « disciplines de projet »<sup>3</sup> telles qu'elles recouvrent des métiers et professions en tant que cultures techniques de la conception. C'est donc en ce sens que nous appréhendons les « cultures de conception », dans une optique tournée vers la sphère professionnelle qui inclut les différents domaines d'activité visant à faire naître des dispositifs artefactuels (l'architecture, l'ingénierie, les design : industriel ou les nouvelles formes du design, etc.).
- 7 S'agissant de la fabrique de la ville, force est de constater que la réalité du terrain abonde en effet, depuis quelques années, de nouvelles initiatives opérant dans une logique multi-échelles (en allant de l'échelle bâtementaire à l'échelle territoriale). Elles proviennent de diverses sources (des états, des organismes parapublics, des laboratoires, etc.) et opèrent sous une variété de formes (appels à projets, programmes, marchés de prestations, concours, cycles de conférences, initiatives informelles, etc.). Dans ce paysage protéiforme, la ville est devenue un laboratoire d'expérimentations et de propositions (architecturales, urbanistiques, numériques, commerciales, politiques, socioculturelles, etc.). Elle se gorge d'initiatives qui se conçoivent sans forcément l'emprise d'un concepteur, au sens classique du terme (architecte et designer pour les projets urbains, programmeur informatique et infographiste pour les sites web des villes et des collectivités, etc.). Le propos simonien consistant à dire que « quiconque imagine quelques dispositions visant à changer une situation existante en une situation préférée est concepteur. » (Simon, 1969) reflète à cet égard parfaitement notre ère où « tout est aujourd'hui affaire de conception<sup>4</sup> » (Flusser, 2002). Ainsi, ces « cultures de conception urbaine » innovantes apparaissent plus que jamais comme un antidote

contre toute forme de solutionnisme consistant à trouver et à appliquer systématiquement des solutions préconçues à des problèmes et dysfonctionnements socio-urbains qui sont, par essence, situés, singuliers et circonstanciés.

- 8 Notre étude part donc d'une interrogation d'ordre conceptuel : comment se déploient les modes opératoires de ces nouvelles « cultures de conception urbaine » ? Autrement dit, il ne s'agit pas ici de nous lancer dans une revue de littérature visant à lister, dans une logique d'« inventaire à la Prévert », lesdites « cultures de conception urbaine ». Il s'agit plutôt, en nous positionnant dans un registre analytico-compréhensif, de comprendre ce qui est commun à leur fonctionnement. Cela indépendamment de l'échelle d'intervention (bâtementaire, ou urbaine ou territoriale), du secteur d'activité (architecture, déplacements urbains, culture, etc.), des techniques et protocoles utilisés (les méthodes du design, l'acuponcture urbaine, l'éducation populaire, la culture du libre, etc.), etc. C'est ainsi que cette étude ambitionne d'atteindre un double objectif. Dans un premier temps, son dessein consiste à esquisser de nouvelles conceptualisations relatives aux trois concepts « structurants » de notre contribution scientifique : l'*urbain*, la *communication* et le *design*. Concepts qui correspondent respectivement à notre *terrain d'application* (l'urbain), à l'*approche* qui lui est appliquée (celle qui porte sur les communications inter-acteurs), et au *média* déployé pour le travailler (le design au travers de ses méthodes et outils). En partant de cette assise conceptuelle, le second objectif, quant à lui, consiste, sans prétention d'exhaustivité, à dresser cinq traits distinctifs communs aux modes opératoires des nouvelles « cultures de conception urbaine ».

## Défrichage terminologique : vers de nouvelles conceptualisations

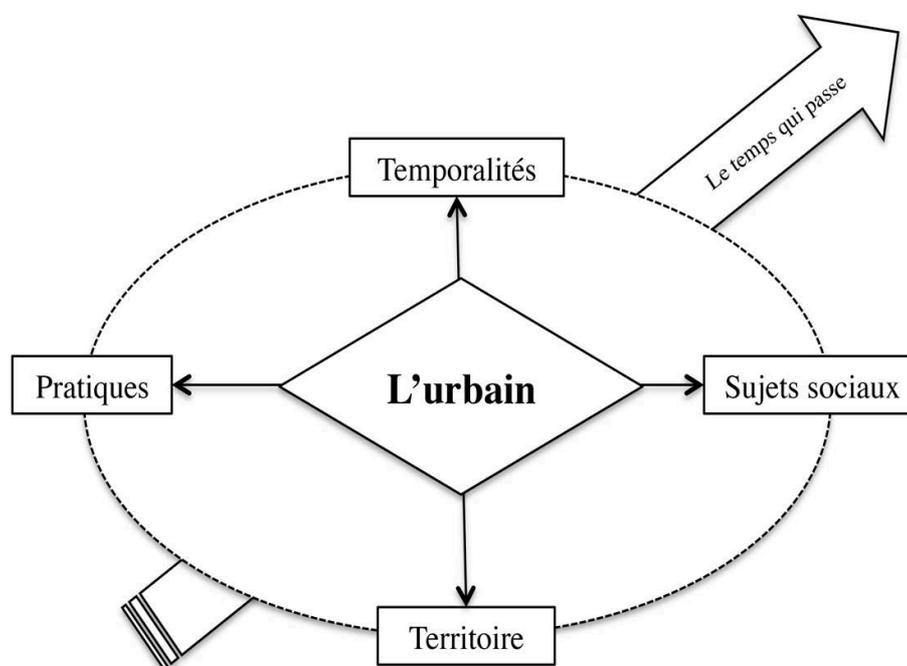
### L'urbain

- 9 À première vue, l'urbain peut grossièrement être rapporté à trois facettes qui ne cernent pas toute sa complexité. Tout d'abord, il a été souvent opposé au rural. Autrement dit, ce qui est se rapporte à la ville constitue l'urbain. Cela comme si les villes, notamment avec l'irruption des TIC depuis quelques années dans les divers domaines de l'activité humaine (travail, éducation, urbanisation, etc.), ont encore un « dedans » et un « dehors » ! Aussi, l'urbain est souvent opposé à l'architecture. Ce type de définition reviendrait à considérer que les interventions se déroulant à l'échelle bâtementaire relèvent de l'architecture, tandis que celles qui s'opèrent à l'échelle d'une portion de la ville (quartier, etc.) relèvent de l'« urbain ». Enfin, l'urbain est parfois assimilé à la ville prise dans le sens d'une entité spatio-administrative. Toutes ces conceptions de l'urbain ne sont pas totalement fausses, mais ne peuvent cependant pas le cerner complètement à elles seules. Comment pouvons-nous donc le concevoir ?
- 10 Tout d'abord, il est à préciser qu'avec le triomphe du paradigme de la nouvelle technologie cité *supra*, deux approches scientifiques ont été élaborées pour étudier la ville. D'une part, il s'agissait de ce que nous avons qualifié dans nos travaux de recherche antérieurs de l'« approche de substitution » qui considérait la fin de la ville, des lieux et des territoires et l'entrée de l'humanité dans une ère de flux et de réseaux (Choay, 1994 ; Sassen, 1991 ; Virilio, 1996). Cela n'a jamais été notre positionnement scientifique quant à la conception du fait urbain. D'autre part, il s'agit de ce que nous

avons appelé l'« approche complémentaire » qui, comme le précisent des auteurs tels (Pumain, 2002 ; Bourdin, 2005 ; Rallet & Torre, 2007 ; Musso, 2008), n'oppose pas les deux territoires, réel et virtuel, mais, au contraire, les conçoit dans un jeu interactionnel où ils se complètent et s'enrichissent mutuellement. C'est à cette seconde approche scientifique que nous avons toujours adhéré dans le cadre de nos travaux de recherche.

- 11 De ce fait, dans l'esprit de l'« approche complémentaire » et en résonance avec les travaux de Thierry Paquot<sup>5</sup> à ce sujet, notre conception de l'urbain dans le cadre de cette étude prend la forme d'un jeu interactionnel entre quatre composantes. Il s'agit en ce sens « des sujets sociaux qui, indépendamment de leurs identités juridiques (acteurs individuels, institutionnels, etc.) et en ayant leurs propres temporalités<sup>6</sup>, vivent et investissent un territoire, à la fois réel et virtuel, en y mettant des pratiques socioculturelles, quotidiennes et/ou occasionnelles. Le tout est traversé par le temps qui passe » (Khainnar, 2021). En convoquant un raisonnement graphique, la figure 1 ci-dessous, présente notre conception de l'urbain.

Figure 1. L'urbain comme construit socio-spatio-temporel

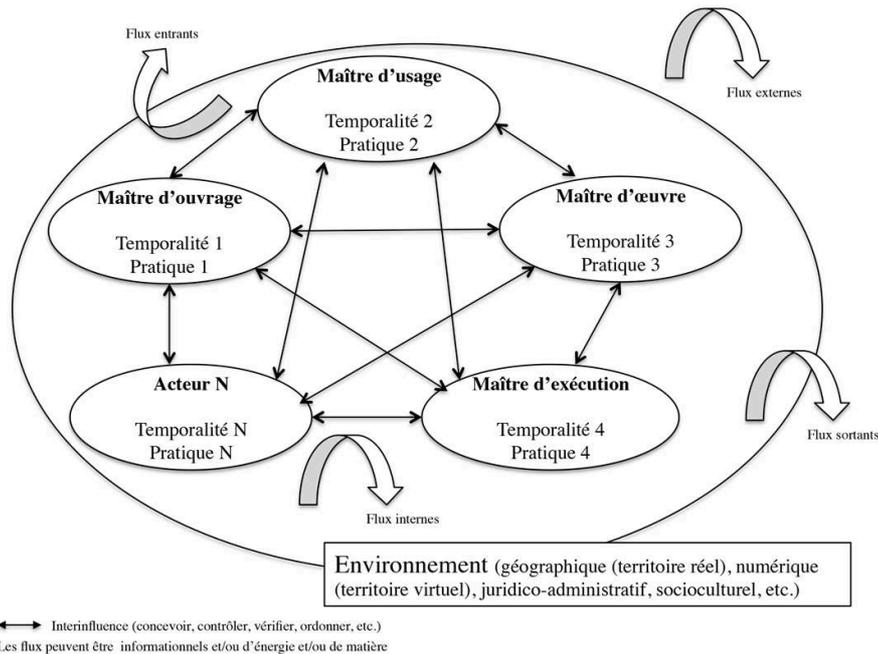


- 12 Il est à préciser que la composante « sujets sociaux » de notre conception de l'urbain, comme un construit socio-spatio-temporel, accorde une place primordiale à la communication, sous ses multiples formes (immédiate/ médiatée, orale/écrite/ graphique, formelle/informelle, etc.), pour que ce dernier (l'urbain) soit opérant. Qu'entendons-nous donc par communication ? Comment cette dernière est-elle pensée et intégrée dans le cadre de cette étude ? La section suivante formule des éléments de réponse à cette double question.

## La communication

- 13 Comme un *Pharmakon*<sup>7</sup>, au sens de Bernard Stiegler (Stiegler, 2006), la communication est au centre de préoccupations de tous les acteurs (chercheurs, managers, politiques, enseignants, etc.) agissant dans les diverses sphères académiques et professionnelles (politique, gouvernance, entreprises, éducation, universités, etc.). Sa polysémie et sa polymorphie en tant que concept scientifique, d'une part, et son inévitabilité<sup>8</sup> et sa complexité en tant qu'activité humaine, d'autre part, exigent du chercheur une prudence, précision et clarification de son positionnement épistémologique<sup>9</sup> quant à son usage et maniement. Cela nous conduit donc à préciser le référencement théorique dans lequel la communication est pensée ici.
- 14 En faisant référence aux travaux de l'école de Palo Alto en la matière (Watzlawick *et al.*, 1972), comme cela a toujours été le cas dans nos travaux de recherche antérieurs, notre conception de la communication est purement systémique. En effet, au-delà du fait de rappeler le principe général du systémisme, consistant à considérer que les choses sont organisées en système (on ne communique pas, on participe à la communication, selon les auteurs de l'école de Palo Alto), l'approche systémique des communications part du principe que toute conduite humaine (parole, acte, attitude, comportement, etc.) ne trouve son sens que si elle est analysée dans le contexte (cadre, environnement, milieu englobant, etc.) dans lequel elle est produite. Il s'agit là des deux premiers principes (principe systémique et celui du cadrage) des sept principes sur lesquels repose la théorie systémique des communications au sens d'Alex Mucchielli (Mucchielli, 2006). C'est donc dans ce paradigme que les communications des sujets sociaux, formant l'urbain avec les trois autres composantes (territoire, pratiques et temporalités), sont analysées ici.

Figure 2. Approche systémique des communications inter-acteurs de l'urbain



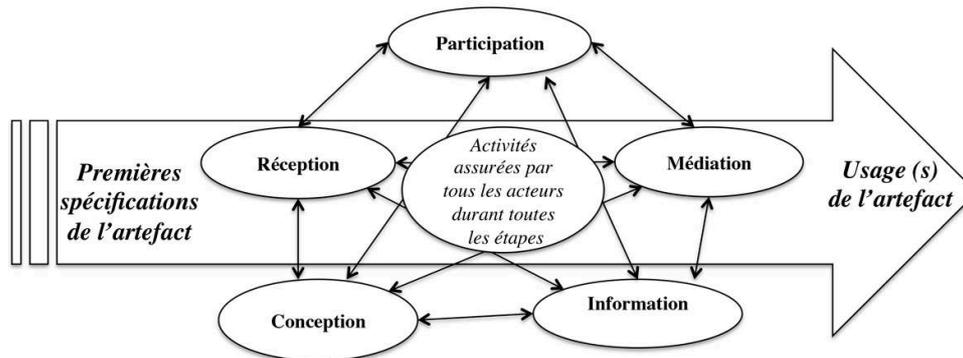
- 15 Il est à préciser que l'adoption de l'approche systémique des communications inter-acteurs n'est pas en soi une nouvelle conceptualisation. La nouveauté conceptuelle, quant à elle, réside dans la manière d'articuler cette dernière avec les deux autres concepts « structurants », l'urbain et le design, afin de proposer une alternative quant à la conception du fait urbain au-delà des oppositions binaires déjà citées (urbain vs rural, urbain vs architecture, etc.). Enfin, pour terminer ce défrichage terminologique, qu'en est-il du design ? En effet, dans la lignée des approches « expansionnistes »<sup>10</sup>, le voyant partout et étendant son champ d'application à tout ce qui nous entoure « notre vie n'est que design » (Peltier, 2013 dans Vial, 2015), envisager des liens entre le design, la communication, et l'urbain ne peut qu'être source d'une « fertilisation croisée », terme à prendre au sens d'Henri Savall et Véronique Zardet (Savall & al, 1995). Une telle fertilisation permettrait d'asseoir une nouvelle « approche communicationnelle de l'urbain par le prisme du design » (Khainnar, 2021). Qu'est-ce que donc le design ? Comment est-il conceptualisé dans le cadre de cette étude ? Cela constitue l'objet de la section suivante.

## Le design

- 16 Notre objectif ici n'est pas de nous lancer dans un exercice sémantique visant à présenter un florilège des riches travaux scientifiques relatifs au design. Il s'agit plutôt d'esquisser quelques jalons conceptuels le concernant qui seront exploités dans le cadre de cette étude. C'est donc dans ce sens que nous partons, dans le cadre de cette exploration conceptuelle, de l'étymologie même du terme. En effet, en nous basant sur les travaux de Stéphane Vial (Vial, 2015), le design renvoie à deux facettes : le design comme une *formalisation*<sup>11</sup> et le design comme *conceptualisation*<sup>12</sup>. Indépendamment de cette double portée significative, la finalité du design consiste à « améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions » (Findeli, 2010). Indépendamment de ses pratiques et ses formes<sup>13</sup>, le design pose donc un regard projectif sur le monde pour le parfaire. Cela tant en fonctionnalité qu'en beauté (Vieira, 2015).
- 17 Historiquement, depuis William Morris et ses combats contre les effets désastreux de l'industrialisation, le design a connu plusieurs évolutions pouvant être résumées en trois périodes chronologiques. En effet, le centre d'intérêt des designers a migré des logiques axées sur le « produit » vers celles centrées sur l'« usager » après être passé par une période intermédiaire axée sur des logiques de « processus » (Findeli, 2005 ; Vial, 2012). Ainsi, le dernier tournant marque un penchant majeur vers les préoccupations du développement durable dont la dimension sociale est centrale (Gauthier & al, 2015). En évoquant la dimension humaine et sociale, est design pour nous ici « tout acte qui vise intentionnellement à concevoir un artefact (objet, service, événement, environnement, système, etc.) qui se donne à voir à (se reçoit par) un public. Cela en faisant participer, très en amont de la démarche, ledit public (usagers, bénéficiaires, etc.) à travers diverses médiations qui mobilisent, dans des logiques situées et circonstanciées favorisant le « ici et le maintenant », des genres informationnels hétérogènes et répartis » (auteur, 2021). Conception, réception, participation, médiation et information, constituent donc cinq activités, à teneur informationnelle, de notre délimitation conceptuelle du design dans le cadre de cette étude. Sous forme d'une boucle, au sens cybernétique du terme (figure 3), lesdites activités sont assurées durant toutes les étapes de la démarche d'un projet par tous les

acteurs impliqués. Enfin, s'agissant du type de design visé dans le cadre de cette étude, il est à préciser que nous nous focalisons ici sur le design des politiques publiques, un design pour lequel des notions telles *l'inter*, *l'autre*, *le nous*, *l'utilité publique*, *la communauté*, *la collectivité*, etc. constituent des finalités supérieures à prendre en compte afin d'améliorer l'habitabilité du monde (agir sur les comportements individuels<sup>14</sup>, conduire les différents types de changements<sup>15</sup>, etc.).

Figure 3. L'acte du design comme une boucle de cinq activités info-communicationnelles



- 18 L'urbain comme terrain d'application, la communication comme approche scientifique pour l'étudier et le design comme média à instrumentaliser pour performer les communications de ses acteurs ; ainsi s'esquisse l'assise conceptuelle à partir de laquelle nous voulons caractériser les traits communs aux nouvelles « culture de conception urbaine ». Cela constitue l'objet de la partie suivante.

## Vers des traits distinctifs des nouvelles « cultures de conception urbaine »

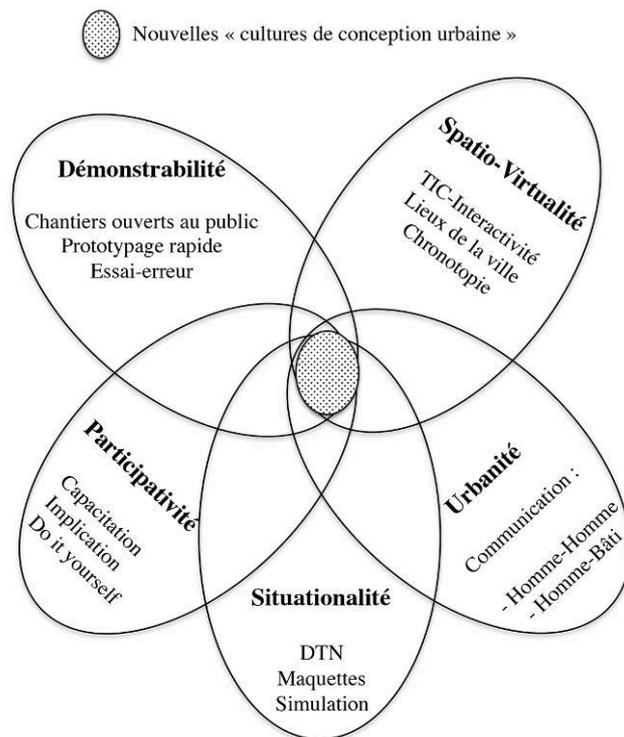
- 19 Il est à rappeler qu'il n'est pas question ici de procéder à une revue de littérature visant à recenser les différentes formes des nouvelles « cultures de conception urbaine ». En revanche, vu leur hétérogénéité (en matière de domaines d'intervention, mode de fonctionnement, acteurs impliqués, compétences mobilisées, etc.), nous pensons qu'il est plus judicieux sur un plan analytique de comprendre les mécanismes communs qui les fondent et les travaillent en élaborant une grille de lecture générique qui permette de rendre tangible la diversité de leurs pratiques et modes de déploiement. Cette tangibilité contribuera, *in fine*, à des interventions efficaces sur la complexité urbaine en performant les pratiques déjà existantes et/ou en élaborant d'autres en fonction des exigences et spécificités de chaque contexte d'intervention.
- 20 C'est donc en analysant le fonctionnement d'une vingtaine d'initiatives innovantes en matière de conception urbaine, en prenant comme repère de sélection et d'analyse nos trois conceptualisations préalablement mises en évidence<sup>16</sup>, que nous proposons de formuler cinq traits distinctifs caractérisant le « comment » du déploiement de ces nouvelles initiatives. Dans une logique systémique, où les cinq traits s'influencent et se complètent mutuellement, nous distinguons les traits relatifs à :

- *La démontrabilité* : toutes les initiatives misent sur une forme de pédagogie (information, formation, sensibilisation, etc.) à mettre en place *avec* et *pour* les usagers pour mieux tangibiliser les problématiques traitées, ainsi que les solutions correspondantes. Divers

exemples peuvent être convoqués pour illustrer cela : les chantiers ouverts au public où, à l'instar de ce que fait le collectif Etc.<sup>17</sup>, il est question au travers de la création de divers événements festifs (repas, visites, conférences, etc.) et co-productifs (participation à certains travaux, etc.) d'immerger les acteurs destinataires (futurs usagers de l'objet architectural en cours de construction, habitants de la ville, d'une manière générale, etc.) dans la fabrique de leur cadre de vie. Nous pouvons aussi citer l'exemple des dispositifs et procédés de prototypage rapide, de test, d'essai-erreur, etc. déployés généralement dans les démarches de design des politiques publiques, où le droit à l'erreur, au tâtonnement et à la controverse constitue des ingrédients primordiaux pour l'apprentissage de l'urbain ;

- *La participativité* : ce trait vise à sortir l'utilisateur de sa posture habituelle de simple « spectateur » et à le placer dans une véritable posture d'« acteur » où il est question de faire, de tester, d'expérimenter, d'errer, de se tromper, de corriger, etc. Le double sens du concept d'« empowerment », au sens de Joël De Rosnay (*donner le pouvoir à ... / prendre le pouvoir de ...*) trouve ici pleinement son sens. Les modes opératoires des « territoires en résidences<sup>18</sup> », développés depuis 2009 par la 27<sup>ème</sup> région, constituent un bel exemple de la mise en place des processus participatifs dans le cadre des projets urbains ;
- *La situationnalité* : il est alors question de mobiliser des lentilles situationnelles pour travailler la démarche en cours. Cela se traduit par l'évitement des débats généralistes et théorisans et par l'adoption de méthodes de travail favorisant le « ici et maintenant » comme la confection des DTN<sup>19</sup> (Dessins Techniques Naturels - terme à prendre au sens de Pierre Arrighi) (Arrighi, 2007), les maquettes de conception, les simulations, les jeux de rôle, les mises en scène, etc.
- *spatio-virtualité* : il s'agit d'exploiter le territoire, à la fois réel (place, rue, cour, logement, etc.) et virtuel (plateformes collaboratives, tables immersives, outils de la réalité virtuelle et augmentée, etc.), pour mieux comprendre les enjeux de la démarche du projet à conduire (mieux comprendre la chronotopie<sup>20</sup> d'un lieu, mieux collaborer entre partenaires distants dans le cadre d'un projet, etc.). Les dispositifs du type « space buster<sup>21</sup> », conçus pour la première fois en 2008 par le collectif d'architecture berlinois Raumlabor, en constituent un bel exemple, où les deux territoires, réel et virtuel, se complètent et s'enrichissent mutuellement dans le cadre d'une démarche urbaine temporaire.
- *urbanité* : cela vise à (re) nouer les liens (de sens, d'affectivité, de communication, de praticabilité, etc.) entre, d'une part, les sujets sociaux habitant la ville et, d'autre part, ces derniers et leur cadre bâti (l'acuponcture urbaine<sup>22</sup> en constitue un bel exemple).

Figure 4 : Les cinq traits distinctifs des nouvelles « cultures de conception urbaine »



Source : auteur

## Conclusion et perspectives

- 21 Cet article a été l'occasion pour nous de questionner le « comment » du déploiement des nouvelles « cultures de conception urbaine » se tramant en réponse aux changements qui touchent à la fois au corps biologique des villes et, surtout, aux modes de vie et de l'habiter des sujets sociaux qui y vivent. Cela a donc donné lieu à l'esquisse de cinq traits distinctifs communs au fonctionnement des nouvelles « cultures de conception urbaine ».
- 22 Qu'en est-il du « comment » de l'usabilité<sup>23</sup> de ce paradigme relatif aux traits distinctifs des nouvelles « cultures de conception urbaine » ? En effet, il est à préciser que ce dernier ne se veut aucunement un outil normativo-prescriptif destiné à montrer aux acteurs urbains le « one best way » pour conduire les démarches urbaines. Il s'agit plutôt d'un modèle de conceptualisation de l'urbain visant à le cerner dans toute sa complexité, ce qui, par conséquent, permettrait, en agissant sur le dosage et l'ajustement dans l'administration et l'actionnabilité desdits traits en fonction des spécificités de chaque démarche à conduire, d'intervenir efficacement sur la complexité en co-concevant des politiques urbaines adaptées et adaptables aux singularités territoriales.
- 23 Il est enfin à préciser que notre paradigme se trouve, à ce stade de l'étude, dans un état exploratoire. En guise de perspective, nous envisageons donc de le confronter aux interventions urbaines réelles en testant sa portée applicative afin d'atteindre deux finalités ; l'une compréhensive et l'autre méliorative. Le dessein compréhensif consiste

à mieux comprendre les tenants et aboutissants des interventions urbaines étudiées au travers des visions prismatiques relatives aux traits distinctifs qui composent notre paradigme. Le dessein mélioratif, quant à lui, permet, au travers des retours issus desdites confrontations, de voir comment notre paradigme se comportera<sup>24</sup>. Ce qui contribuerait *in fine* à le performer.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Arrighi Pierre, *Le dessin technique courant*, Paris, Éd Hermès Lavoisier. 2007.
- Bourdin Alain, *La Métropole des individus*. Éd. L'Aube. 2005
- Castells Manuel, *La société en réseaux : l'ère de l'information*. Ed Fayard. 2<sup>e</sup> édition. 2002.
- Choay Françoise, « Le règne de l'urbain et la mort de la ville ». Dans *La ville, art et architecture en Europe 1870-1993*. Paris, Centre Georges Pompidou. 1994.
- Findeli Alain, L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. 6<sup>ème</sup> colloque international et biennal de l'Académie européenne de design (European Academy of Design, EAD), Brême, 29-31 mars/, 2005.
- Flusser Vilém, *Petite philosophie du design* (posthume, 1993). Belval. Circé. 2002.
- Gauthier Philippe, Proulx Sébastien, Vial Stéphane, *Manifestation pour le renouveau social et critique du design*. Le design, Paris, Presses universitaires de France, « Que-sais-je ? ». 128 pages. <http://www.cairn.info/le-design--9782130620433-page-120.htm>. 2005
- Hatchuel Armand, WEIL Benoit. (dir.), *Les nouveaux régimes de la conception : langages, théories, métiers*, Paris, Vuibert/Cerisy. 2008.
- Khainnar Smail, *Communication et Design des Politiques Publiques C-D2P*. Mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches, Nice, UCA, EUR CREATES, 18 mars 2021.
- Mucchielli Alex, *Étude des communications : Nouvelles approches*. Paris. Ed Armand Colin. 2006.
- Le Coadic Jean Yves, *Les Sciences de l'information*. Ed « Que-sais-je ? », 1997.
- Musso Pierre, *Territoires et cyberspace 2030*. Éd. La Documentation Française. 2008.
- Paquot Thierry, « Que savons-nous de la ville et de l'urbain ». In Roncayolo, M., Lévy, J., Paquot, T., Mongin, O & Cardinali, P. *De la ville et du citoyen*. Éd Parenthèses. 2003.
- Peltier Fabrice, *Le design pour les nuls*. Paris. Editions First. 2013.
- Pumain Denise, « Le Devenir des villes et la mondialisation ». Dans *Université de Tous les Savoirs : la Géographie et la Démographie*, vol. 1, Odile Jacob, Paris. pp 198-212. 2002.
- Rallet Alain, Torre André, « Quelles proximités pour innover ? » Éditions L'Harmattan. 2007.
- Sassen Saskia, *The Global City : New York, London, Tokyo*. Princeton University Press. Édition française : la ville globale : New York, London, Tokyo. Descartes. Paris, 1996. 1991.
- Savall Henri, Zardet Véronique, *L'ingénierie stratégique du Roseau*. Éd. Economica. 1995.

Simon, Herbert Alexander, *The sciences of the artificial* (3rd, rev. ed. 1996 ; orig. ed. 1969 ; 2nd, rev. ed. 1981) (3rd ed.). Cambridge, Mass : The MIT Press. 1969.

Stiegler Bernard et Ars Industrialis, *Réenchâter le monde- La valeur esprit contre le populisme industriel*. Paris. Édition Flammarion. 2006.

Vial Stéphane, *Le design*. Ed « Que sais-je ? » 2015.

Vial Stéphane, « De la spécificité du projet en design : une démonstration

Vial Stéphane, *Le design, une philosophie by practice* : où l'on définit le design en douze propositions (table ronde avec Philippe Louguet et Gaetano Pesce). Communication présentée au colloque Lille Design For Change, Imaginarium, Tourcoing, 26 octobre. 2012. Consulté en avril 2015.

Vieira Lise, *Design, vous avez dit design ?* Conférence thématique dans la conférence internationale EUTIC'2014 « Le rôle des TIC dans le design des processus informationnels et cognitifs ». Lisbonne-Portugal. pp 33 -42. 2015.

Virilio Paul, *Cybermonde, la politique du pire*. Ed Textuel. 1996.

Watzlawick Paul, Helmik Beavin Janet, Jackson Donald DeAvila, *Une logique de la communication*, Éd. Seuil, Paris. 1972.

ZACKLAD Manuel, *Design, conception, création. Vers une théorie interdisciplinaire du Design*, publié le 07 novembre 2017 URL : <http://www.wikicreation-test.fr/fr/articles/934>. Consulté la dernière fois en mars 2021.

## NOTES

1. Il s'agit des concepts ci-après : l'urbain, la communication et le design. Voir leur conceptualisation plus bas dans la partie « défrichage terminologique : vers de nouvelles conceptualisations ».
2. La linéarité concerne ici les processus d'opérations de construction qui se déroulaient suivant le modèle séquentiel : études-conception-réalisation. Cela est en train d'évoluer avec les nouvelles méthodes collaboratives permises, en autres, par l'instauration et la démocratisation du BIM (Building Information Modeling).
3. Ou « régimes de conception », au sens de Armand Hatchuel et Benoit Weil (Hatchuel & al, 2008)
4. Dans la citation d'origine, figure le mot design à la place de conception.
5. L'auteur considère l'urbain comme « est un mode de vie qui touche aussi les populations qui logent dans un appartement d'un centre ancien d'une grande ville, dans un pavillon d'une banlieue cernée par des grands ensembles, d'une maison de maçon édifiée à la hâte entre une bretelle autoroutière et un centre commercial... L'urbain n'accepte pas une simple délimitation physique mais se déploie dans une nouvelle organisation des temporalités du quotidien. L'urbain contemporain correspond à la fin de l'autonomie relative du couple bien localisé ville/campagne » (Paquot, 2003).
6. Par le vocable temporalités, nous entendons la perception et la représentation que chaque acteur urbain a du/sur le temps qui passe.
7. Le Pharmakon est une substance qui se veut, en fonctionnement de son administration, poison ou remède.
8. C'est le « on ne peut pas ne pas communiquer » de Paul Watzlawick (Watzlawick & al, 1972) qui est visé ici.

9. A ce sujet, Alex Mucchielli précise que parler de la communication « au sens psychanalytique ou de la théorie de l'information, au sens transactionnel, au sens systémique, au sens praxéologique ou au sens des « processus », ce n'est pas parler de la même chose. Les concepts évoqués sous le même mot du langage commun n'ont pas les mêmes propriétés, ils ne participent pas des mêmes théories et modèles. Leur usage ne débouche pas sur les mêmes explications des phénomènes » (Mucchielli, 2006).

10. A ce sujet, l'auteur distingue aussi un autre type d'approches qualifiées de « réductionnistes » visant à réduire le design à du déjà connu : l'architecture, l'art, la consommation, l'industrie, l'artisanat, etc.

11. Selon l'auteur, il s'agit là de l'origine latine provenant du verbe *designare* : former des signes ou signer des formes. Le design est ici pris au sens de l'activité de fabrication ou le projet qui se fait. On parle du *progetto*, en italien, et du *dessin* (plan, croquis, etc.) en français.

12. Selon l'auteur, provenant de l'anglicisme, il s'agit là de l'activité intellectuelle pensante qui crée les idées qui vont structurer la démarche. On parle de *progettazione*, en italien, et du *dessein* (intention, visée, etc.) en français.

13. Voir à ce sujet la classification tridimensionnelle des pratiques de design élaborée par Manuel Zacklad dans le cadre de sa proposition d'une théorie interdisciplinaire du design (classification selon : 1. l'artefact à concevoir, 2. les dimensions de l'artefact prises en compte dans le processus créatif (design de concept), 3. les relations et modalités d'engagement des acteurs dans l'acte créatif (design de relation)) (Zacklad, 2017).

14. Pour résoudre certains problèmes (chômage, obésité, décrochage scolaire, réappropriation des espaces publics, etc.)

15. Changement conceptuel (concevoir autrement une quelconque politique publique : fonctionnement des services d'une administration comme la CAF, etc.), organisationnel (mettre en place la démarche BIM en BTP, etc.), de produits et de procédés (se diriger vers des matériaux écologiques dans le domaine de la construction, etc.), de modes de financement (montages financiers « innovants » : habitat participatif, etc.), etc.

16. En effet, nous avons sélectionné et analysé le fonctionnement des initiatives qui portent à la fois sur : 1/ L'urbain : comme il a été conceptualisé dans le cadre de cette étude à travers ses différentes composantes liées à la vie humaine (architecture, urbanité, déplacement et mobilité (à la fois physique et virtuelle par les TIC), etc.). 2/ La communication : dans le sens où toutes les initiatives analysées mobilisent une pluralité d'acteurs agissant systématiquement pour atteindre les objectifs tracés en amont de la démarche. 3/ Le design : les initiatives analysées convoquent les outils et méthodes du design des politiques publiques urbaines où les cinq activités informationnelles, mises en évidence dans sa nouvelle conceptualisation, sont omniprésentes

17. [www.collectifetc.com](http://www.collectifetc.com). Dernière consultation en aout 2021.

18. <https://www.la27eregion.fr/residence/>. Dernière consultation en aout 2021.

19. Les DTN sont des constructions graphiques confectionnées dans une situation d'échange (activité publique en présence de la cible) par l'acteur communicant afin de renforcer son discours oral (enseignant qui explique le cours à ses étudiants tout en dessinant sur le tableau).

20. La chronotopie est la multitude d'usages qu'un lieu peut avoir dans le temps : une place publique qui sert de marché durant la matinée, terrasse pour des « café » et brasseries dans l'après-midi, et parking dans la nuit. Voir à ce sujet les travaux de Thierry Paquot.

21. <https://raumlabor.net/spacebuster/>. Dernière consultation en aout 2021.

22. Appelée aussi « urbanisme tactique » ou « urbanisme temporaire », cette technique vise à revitaliser un lieu (logement, cour, rue, quartier, etc.) en panne de sens *avec/pour* ses usagers en utilisant les moyens de bord. L'architecte brésilien Jaime Lerner en est la figure emblématique.

23. L'usabilité « mesure jusqu'à quel point un produit information, un système d'information, un service d'information, une information est prêt à l'usage » (Le Coadic, 1997).

24. En effet, en fonction du nombre et les particularités des opérations urbaines analysées, il sera question pour nous de mettre en évidence les traits du paradigme qui restent invariables, ceux qui changent, les nouveaux traits qui émergent, etc.

---

## RÉSUMÉS

La production et gestion urbaine contemporaine n'est plus l'affaire que des politiques et professionnels du terrain (décideurs, architectes et urbanistes, entreprises du BTP, etc.). Elle ne concerne pas non plus uniquement le fait d'ériger des masses construites et des voiries. Face aux actuels changements et enjeux sociourbains (besoin d'une démocratie plus participative, évitement de l'étalement urbain, etc.), de nouvelles « cultures de conception urbaine », en totale rupture avec les anciens modes de faire pyramidaux et spatio-aménagistes, émergent, s'expérimentent et, selon les cas, se ritualisent pour dire, faire et vivre la ville d'aujourd'hui. Cela d'une manière se voulant être participative, collaborative et inclusive, où les apports de certains champs disciplinaires comme la communication et ceux du design sont cruciaux. Ainsi, cette étude a pour dessein de caractériser le « comment » du fonctionnement desdites nouvelles cultures. Cela en élaborant cinq traits distinctifs qui leurs sont communs.

Contemporary urban production and management are no longer the matter of politics and professionals of the construction field (decision makers, architects and urban planners, construction companies, etc.). Nor does it concern only the construction of buildings and roads. Faced with current changes and social and urban issues (need for a more participatory democracy, avoidance of urban sprawl, etc.), new « urban design cultures », completely in breaking up with the old pyramidal and spatial ways to do, are emerging, experimenting and, depending on the cases, ritualizing themselves to say, make and live the city of today. This in a way that is meant to be participatory, collaborative, and inclusive, where the contributions of certain disciplinary fields such as communication and design are crucial. Thus, the purpose of this study is to characterize the « how » of the functioning of these new cultures. This by elaborating five distinctive features that are common to them.

## INDEX

**Keywords :** design culture, urban, design, communication, systemic

**Mots-clés :** cultures de conception, urbain, design, communication, systémique

## AUTEUR

### SMAIL KHAINNAR

Smail Khainnar est Architecte-Docteur-HDR (Habilitation à Diriger des Recherches) en SIC (Sciences de l'Information et de la Communication) à l'Université Polytechnique Hauts de France (UPHF). Ses travaux de recherche ont pour dessein d'étudier et d'analyser les points de contact entre la communication et le design des politiques publiques urbaines. Courriel : [smail.khainnar@uphf.fr](mailto:smail.khainnar@uphf.fr).