

# DESIGN URBAIN : LE RÉEL EN RELECTURE

## PHILIPPE GARGOV

géographe, spécialiste de la ville numérique.



Revue M3 n°6, Hiver 2013/2014

L'émergence du design urbain est à la fois logique et surprenante. Au croisement subtil entre l'art public et l'urbanisme à proprement parler, il incarne une nouvelle fonction urbaine difficile à appréhender. La sémantique du design urbain reste encore très ouverte. Le terme évoque des réalités aussi diverses que l'urbanisme éphémère (rebaptisé aussi *tactical urbanism*), la réappropriation expérimentale ou militante des espaces publics, des installations artistiques dans des lieux collectifs, une multitude d'objets ou de systèmes créés spécifiquement pour une ville, notamment du mobilier innovant ou relevant d'une esthétique particulière... Quoi qu'il en soit, dans les villes contemporaines, cette discipline participe de plus en plus à la construction d'une identité territoriale attractive. Citons ces « nouvelles villes de design » telles qu'Anvers, Lisbonne ou Saint-Étienne, revitalisées par la mise en valeur du tissu créatif local.

Cette abondance de définitions fait apparaître le design urbain comme une spécialité mal définie. On qualifiera ainsi toute action visant à dynamiser l'espace urbain et les urbanités qui s'y développent à l'aide d'outils conceptuels et techniques issus du design. Une définition suffisamment large pour englober de multiples initiatives, mais assez restreinte pour la différencier de l'art, qui n'a d'autre finalité que la production de l'œuvre elle-même, et de l'urbanisme, qui vise des objectifs fonctionnels et opérationnels.

### Au confluent de l'urbanisme et de l'art

Le design appliqué à la ville se place finalement au croisement de ces deux disciplines. De l'art, il reprend la capacité à susciter une réaction synergique parmi la foule des spectateurs. Une expérience sensorielle marquante est provoquée, qu'elle soit purement esthétique ou profondément émotionnelle. L'historienne de l'art Catherine Grout qualifie ainsi l'art — et plus encore, l'art *in situ* — « d'événement

pré-politique », capable de constituer « un moment fondateur (sans fondation) d'un vivre-ensemble ».

On retrouve dans cette formule une idée chère à l'urbaniste, dont l'une des fonctions est justement de permettre l'éclosion, l'animation et la pérennisation du vivre-ensemble. Le design emprunte à l'urbanisme cette volonté de donner vie aux « urbanités » d'un territoire. En ce sens, il se rapproche du *placemaking*, un néologisme anglo-saxon datant des années 2000. L'association pionnière *Project for Public Space* le définit comme une « approche multi-facettes de l'urbanisme, du design et de l'aménagement des espaces publics ».

### Traduire le réel

Une qualification pluri-disciplinaire que l'on retrouve effectivement dans les quelques initiatives de design urbain parmi les plus emblématiques. En 2006, à Rome, à l'occasion de la Nuit blanche locale, le MIT *Senseable City Lab* installait à même la rue des écrans géants diffusant une cartographie en temps réel des mouvements de la foule et des bus de nuit disponibles. Basée sur une captation inédite de données géolocalisées, notamment des téléphones portables, cette cartographie du « pouls de la ville » visait à démocratiser les enjeux et le potentiel du numérique urbain, à l'époque balbutiant. À mi-chemin entre art numérique et installation communicationnelle, l'initiative a connu un grand succès et inspire encore ceux qui s'interrogent sur la ville en réseau. Elle témoigne à merveille de ce qu'Adam Greenfield, designer et porte-étendard du numérique urbain, explicitait quant à l'indispensable fonction de sa discipline. « Dans la ville en réseau, il règne un besoin pressant de traducteurs : des gens capables d'ouvrir ces systèmes occultes, de les démystifier, d'expliquer les implications de ces technologies qui conditionnent nos vies et notre environnement

urbain. Cela va devenir la préoccupation première des urbanistes et des technologues dans le futur proche. »

Le succès populaire et critique de *Wikicity Rome* tient certainement à sa capacité à traduire le pouls de la ville. Ce projet, maintes fois imité et cité par les experts, a largement contribué à la démocratisation des sujets complexes sur les données urbaines et leurs utilisations. Il montre le pouvoir du design en tant que produit d'expérimentation visuelle, pédagogique et esthétisant.

### Sensibiliser au réel

Nuage vert, créé par le collectif finlandais Hehe en 2008, est plus polémique. Le concept est simple : la fumée d'un incinérateur de déchets de la ville d'Helsinki a été utilisée comme un écran vapoureux sur lequel on a projeté les contours tracés au laser d'un nuage coloré. La taille de ce nuage (vert) était proportionnelle à la quantité de déchets consommés. Plus concrètement, cette installation avait pour objectif de matérialiser de façon criante la production de déchets sur le territoire : « moins on jette de déchets, plus le nuage est petit. Ces données informent les habitants du quartier sur leur propre consommation. » Leurs auteurs du projet affirment que de telles œuvres « peuvent incarner un projet écologique et matérialiser des questions environnementales afin de les rendre tangibles dans nos vies quotidiennes au sein de la collectivité ».

Cette incarnation concrète a précisément posé des problèmes à l'installation de Nuage vert en France. Après la première à Helsinki, montée en partenariat avec les autorités locales, le collectif Hehe a souhaité réitérer l'initiative en région parisienne. Mais le projet a soulevé l'ire des collectivités et des entreprises responsables des incinérateurs concernés (Saint-Ouen et Ivry), qui craignaient des effets de panique chez les citoyens. Face à cette levée de boucliers, les artistes ont mis en place un plan de communication militant afin d'alerter les habitants sur cette censure, mais aussi sur la problématique des incinérateurs en milieu urbain. Et cela en montant en parallèle le projet sans l'accord des autorités, depuis le balcon d'un riverain sensibilisé à ces sujets. À l'instar de *Wikicity Rome*, Nuage vert est régulièrement cité par les experts qui souhaitent démontrer le potentiel de la mise en scène des espaces publics.

### Bilans lumineux

Que retenir de ces deux exemples particulièrement représentatifs ? *Wikicity Rome* témoigne de la capacité du design urbain à retranscrire

certaines invisibilités du réel. Tangibles et percutantes, ses représentations contribuent à démystifier les possibles fantasmes relatifs à la ville contemporaine, ses innovations ou ses dérives.

Nuage vert se présente comme un projet artistique, mais il partage avec ce que l'on nomme « design urbain » de nombreuses proximités. Il recèle d'intéressantes conclusions quant à la transmission de valeurs (ici éco-responsables) grâce au design. De fait, ce projet concrétise la création d'un véritable système, ou objet. La conception d'une technique particulière est utilisée au service d'un message fort et propre à l'espace urbain. Et comme dans *Wikicity Rome*, la démarche rend flagrante la ville invisible.

### Aiguiller la relecture du réel

Le potentiel du design dans la mise en scène du réel a aussi des limites intrinsèques : la faculté de s'approprier de telles installations est sujette à caution. Aucune ne se suffit à elle-même. Au contraire, chacune doit être accompagnée par un ensemble de méta-traductions pour permettre aux citoyens spectateurs de comprendre le sens de l'œuvre, ce qu'elle révèle et ce qu'elle démontre. Là se joue la limite fondamentale entre l'art, qui peut se passer de grille de lecture annexe, et l'urbanisme, dont l'intelligibilité au public n'est même pas la vocation. Si le design urbain a le pouvoir de révéler l'invisible, de le retranscrire, cela ne peut se faire sans un acteur intermédiaire qui viendra offrir aux habitants les clés de compréhension d'une telle relecture. La responsabilité de la collectivité est d'accompagner et d'aiguiller les artistes designers comme les citoyens. Au croisement de ces intermédiations se construira la « design-city », formule empruntée au chercheur en architecture Jeong Hye Kim. « La design-city est un espace social dans lequel l'idéal de la ville est représenté, réalisé et soutenu. Dès lors, les designers ont besoin de comprendre les valeurs de la ville et de trouver un point d'ancrage entre les technologies et cet idéal. »

Le design urbain apparaît dès lors comme une manière adéquate de matérialiser de multiples revers de l'urbanité contemporaine. La collectivité a un rôle clé à jouer afin que les projets de design dans l'espace public soient davantage que des gadgets visuels pour citoyens. Pour y parvenir, elle doit engager une réflexion de fond quant aux « valeurs » qu'elle souhaite défendre et transmettre. À cette condition, le design urbain pourra véritablement prendre la place qui lui revient, celle de médiateur de la ville en construction.