

Répondez à l'appel ! L'innovation par le design dans l'action publique.

Synthèse du colloque tenu lors des Entretiens Jacques Cartier 2022



Document rédigé par Caroline Gagnon et Guillaume Blum
Documentation et prise de notes de Thomas Coulombe-Morency
École de design, Université Laval
Montréal, février 2023

Le colloque « Répondez à l'appel ! L'innovation par le design dans l'action publique » s'est tenu le 29 novembre 2022 dans le cadre des Entretiens Jacques Cartier 2022. Il a été organisé conjointement par le Bureau du design de la Ville de Montréal et la Cité du design de Saint-Étienne en France avec la collaboration de l'École de design de l'Université Laval de Québec et la Maison de l'innovation sociale de Montréal.

Depuis plusieurs années, le Bureau du design ainsi que la Cité du design développent différentes initiatives favorisant une meilleure intégration du design dans l'action publique. Qu'ils s'agissent de la promotion du design et des designers par des pratiques de concours d'architecture et design, de documentation des meilleures pratiques, d'appels à projets, d'activités de diffusion et de réseautage, ces initiatives ont toutes contribué à la reconnaissance progressive du design à l'échelle des organisations municipales et régionales.

Dans la poursuite de ces initiatives et face aux défis que le plan stratégique « Montréal 2030 » de la Ville de Montréal pose en termes d'innovation, de créativité et de collaboration en regard des enjeux de la transition socioécologique, le Bureau du design désire amorcer une réflexion sur le rôle du design. La tenue des Entretiens Jacques Cartier à Montréal a été une occasion d'entreprendre cette réflexion et d'ouvrir le dialogue sur l'innovation par le design dans l'action publique avec les milieux professionnels, le secteur public ainsi que le monde universitaire.

L'innovation en trois temps

C'est donc dans le contexte d'une réflexion sur les transformations des pratiques du design ainsi que des transformations nécessaires qu'imposeront les enjeux de la transition socioécologique que le colloque s'est déroulé.

Le colloque s'est structuré en trois temps :

- le design pour innover,
- les pratiques futures du design,
- ainsi que des études de cas du Québec et de la France.

Le design pour innover

Les approches de l'innovation et le design

Afin de soutenir l'innovation, le design peut être considéré à la fois comme une méthodologie, c'est-à-dire un type de démarche, mais aussi une finalité tangible qui s'exprime à travers un projet. Il peut s'agir alors d'un produit à vocation commercialisable tout comme il peut s'agir d'un équipement public, un aménagement, un édifice ou encore un service ayant des répercussions positives sur la société.

Guillaume Blum est professeur agrégé à l'École de design de l'Université Laval. Ses travaux de recherche et de réflexion sont largement concernés par l'innovation. Il a présenté brièvement comment on peut concevoir l'interrelation entre l'innovation et le design.

Selon lui, il faut d'abord comprendre que l'innovation est partout, mais elle est souvent utilisée comme un mot creux en raison de son utilisation abusive. Pourtant, si l'innovation est importante, c'est notamment parce qu'elle amène à développer les moyens pour offrir des éléments de réponses à la triple crise à laquelle nous faisons face (écologique, économique et sociale).

Si l'innovation ne doit pas être confondue avec l'invention, c'est parce qu'elle n'est pas uniquement le fait d'idées nouvelles, mais elle doit également mener à sa concrétisation dans la vie réelle. L'innovation se distingue par la prise en compte des activités en amont relevant de la compréhension du contexte, de l'enquête de terrain, entre autres choses et des activités en aval telles la mise en forme, le financement, l'opérationnalisation, etc. C'est peut-être là, du passage d'une idée à un projet qui se concrétise en un objet fabriqué ou un espace construit que le design peut être considéré comme étant une démarche étroitement liée à l'innovation.

En ce sens, miser sur ce qui se passe en amont du projet dans sa phase d'idéation pour orienter tout le processus de mise en œuvre par le design devient particulièrement essentiel. Et de la même façon que l'innovation ne doit pas être confondue avec l'invention, le design ne doit pas être confondu avec la phase d'idéation, à laquelle il est trop souvent associé. On trouve de plus de nombreuses difficultés à ancrer le design dans les organisations publiques comme processus complet d'innovation. Elles relèvent souvent de cette manière de conceptualiser et de représenter le design comme simple étape du processus relevant de la mise en forme plutôt qu'un processus d'innovation en soi.

Selon Guillaume Blum, là où cela devient intéressant, c'est lorsque le design peut être implémenté comme une stratégie. En référence au *Design Danish Ladder* où il y a le passage d'une considération du design comme étant inexistante, assimilée à un style, à un processus et à une stratégie (voir la figure ci-dessous), le passage d'un étage à un autre doit s'inscrire dans la durée et relever d'un appui des instances décisionnelles. Et cela reste difficile, car le design arrive parfois dans des cultures organisationnelles qui sont déjà bien en place, rendant son intégration souvent partielle.

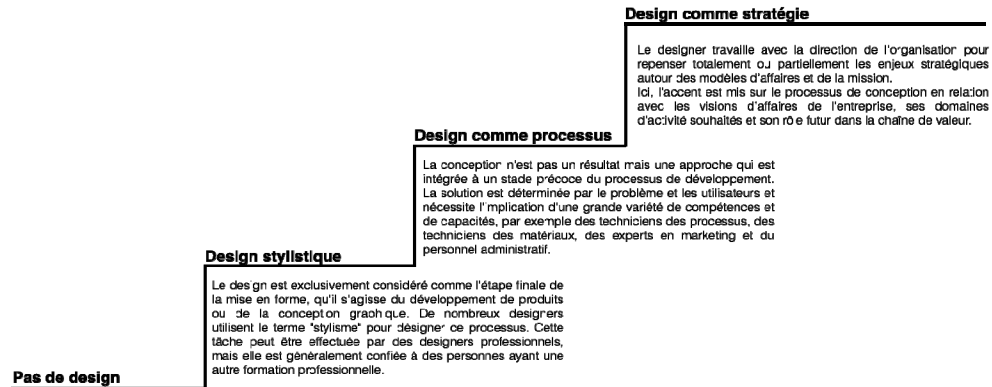


Figure 1 Danish Design Center. (2015). *The Danish Ladder : Four steps of design use.*

Isabelle Vérilhac est directrice de l'international et de l'innovation à la Cité du design. Elle occupe également le poste de présidente du conseil d'administration du BEDA (*Bureau of European Design Association*) depuis 2021. Dans le cadre du colloque, elle a présenté les initiatives des politiques publiques en France et en Europe qui posent d'emblée le design comme une démarche nécessaire à l'innovation à plusieurs niveaux d'interventions publiques. La Cité du design de Saint-Étienne, ville UNESCO de design, est un établissement public de coopération culturelle (EPCC) qui regroupe la Cité du design et l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (Esadse). Il s'agit d'une initiative portée par la Ville de Saint-Étienne, Saint-Étienne Métropole qui est soutenue par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et l'État (ministère de la Culture). L'établissement remplit trois fonctions qui se complètent mutuellement : enseigner l'art et le design, diffuser la culture du design et accompagner les entreprises et les collectivités dans leurs transformations.

Ainsi, la Cité du design vise à :

- sensibiliser tous les publics au design : professionnels, acteurs publics, universitaires, grand public, etc. ;
- produire des événements de forte notoriété tels que la Biennale Internationale Design Saint-Etienne ;
- développer la recherche et l'innovation.

L'équipe de la Cité du design propose des programmes et des projets afin d'inviter les différentes instances municipales et régionales ainsi que les entreprises à innover par le design (privées, publiques). Relier le design et l'action publique nécessite des politiques qui supportent l'action pour le design. Selon Isabelle Vérilhac, pour avoir une politique publique en faveur du design, il faut développer un programme clair et l'appliquer selon les contextes d'interventions visés par l'organisation. Ainsi, selon les types d'instances, il devient possible d'appliquer le design à toutes les échelles.

À l'échelle nationale, la Cité du design, par sa présence sur les instances nationales et européennes du design, intervient dans la mise en place de programmes structurants favorisant le design, sa promotion et sa représentation politique (*lobbying*). Par exemple, elle a participé au codesign d'un plan d'action national en faveur du design en 2019 à travers la création d'un Conseil National du design.

De cette initiative, quelques dispositifs permettant l'accompagnement du design ont été développés :

- La Bpifrance, la banque des entrepreneurs de France, offre désormais des montants aux entreprises pour intégrer le développement du design en amont ;
- La France Design Week a été instaurée afin d'offrir une forte visibilité du design et montrer ses impacts par différentes activités sur le territoire français ;
- L'Observatoire du design - Saint-Étienne Métropole a été créé afin de suivre l'évolution du design sur son territoire à la fois sur le plan économique, social et culturel ;
- Le Conseil National du design est né le 6 septembre 2021 et agit comme une instance de concertation issue des propositions des Assises du design de 2019. Il offre un espace de dialogue et de concertation à tout l'écosystème du design en France (designers, clients, entreprises, services publics, écoles de formation en design, organismes de promotion design, représentants d'autres disciplines et de l'État).

Conseil National du Design



Figure 2 Diapositive extraite de la présentation de Isabelle Vérilhac, 2022.

Au niveau européen, le BEDA promeut les politiques publiques basées sur le design, notamment à travers la création de rapports tels *Design for Growth & Prosperity (2012)*¹ ou *Towards a next generation design policy for Europe (2019)*².

Enfin, ces premières interventions se sont conclues par des discussions sur les contextes favorables à l'innovation et au design, du modèle d'affaires, aux types de structure organisationnelle, aux contextes politiques.

« Il faut partager, valoriser, expliquer, former » Isabelle Vérilhac, Cité du design.

Selon Isabelle Vérilhac, l'intégration du design en amont et dans les politiques publiques demeure essentielle. On y souligne également que le design s'exerce principalement dans des contextes interdisciplinaires et qu'il évolue de plus en plus dans des contextes multiples. De nouvelles opportunités se révèlent, mais demandent aussi aux acteurs du design d'apprendre à mieux communiquer la pertinence de leurs actions, notamment en s'appuyant sur une plus grande connaissance des bonnes pratiques.

¹ Pour consulter les publications de la Commission européenne *European Design Leadership Board* <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a207fc64-d4ef-4923-a8d1-4878d4d04520>

² Pour consulter les travaux du BEDA <https://www.beda.org/news/towards-a-next-generation-design-policy-for-europe/>

Les impacts du design pour l'innovation

Dans un contexte de transition socioécologique, l'innovation devrait être orientée vers la nécessaire transformation de la société en favorisant des processus d'adaptation ou des démarches radicales. D'un côté, le design peut supporter l'innovation sociale, dans certains cas l'initier. On pense à des pratiques d'accompagnement de projets citoyens par exemple, ou encore d'initiatives de designers résolument tournés vers des solutions d'adaptations (bassins de rétention des eaux pluviales, pratiques d'écoconception, etc.). Dans d'autres cas, le design peut soutenir des démarches à la marge qui s'appuient sur des approches régénératrices ou encore invite à renouveler les imaginaires et les narrations sur l'anthropocène³.

La présentation de **Patrick Dubé**, directeur général de la Maison de l'innovation sociale, a posé les balises d'une approche régénératrice, tandis que celle de Simone Fehlinger, designer-chercheuse à la Cité du design, a proposé des démarches créatives qui illustrent les défis posés par l'anthropocène.

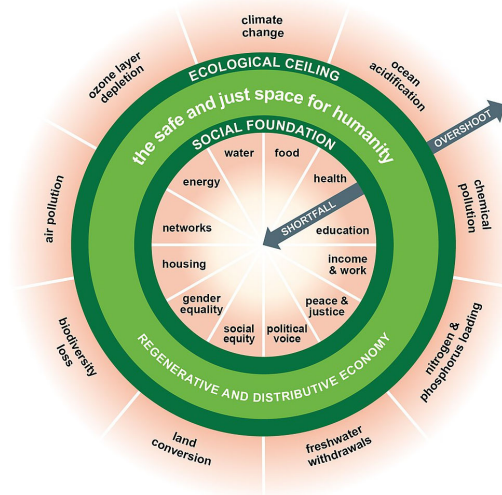


Figure 3 Modèle de Kate Raworth tiré de la présentation de Patrick Dubé, 2022.

Dans sa présentation, Patrick Dubé a développé un argumentaire à partir des approches de régénération des communs⁴ dans la transition socioécologique (MIS).

³ Selon Le Larousse, il s'agit de la période actuelle des temps géologiques, où les activités humaines ont de fortes répercussions sur les écosystèmes de la planète (biosphère) et les transforment à tous les niveaux. (On fait coïncider le début de l'anthropocène avec celui de la révolution industrielle, au XVIII^e siècle.)

⁴ Le portail des Commons [une introduction à la notion de Commons] définit les communs comme suit : «Les biens communs, ou tout simplement communs, sont des ressources, gérées collectivement par une communauté, celle-ci établit des règles et une gouvernance dans le but de préserver et pérenniser cette ressource. Des logiciels libres aux jardins partagés, de la cartographie à l'énergie renouvelable, en passant par les connaissances et les sciences ouvertes ou les AMAPs et les épiceries coopératives, les « Commons » sont partout ! En d'autres termes on peut définir les communs comme une ressource (bien commun) plus les interactions sociales (économiques, culturelles et politiques) au sein de la communauté prenant soin de cette ressource. On peut aussi définir les biens communs comme la recherche par une communauté d'un moyen de résoudre un problème en agissant au bénéfice de l'ensemble de ses membres. Il est important de noter que la définition des communs est un chantier à part entière toujours en cours, à l'image de leur diversité. La définition ci-dessus est proposée dans un but de vulgarisation de la notion de communs », définition tirée de <https://lescommuns.org/>

Pour lui, il apparaît paradoxal de parler de résilience quand on soutient parallèlement un discours sur la relance et la croissance. Il s'appuie sur le modèle de Kate Raworth (2017)⁵ qui synthétise sous la forme d'un beigne (*doughnut*) « l'espace sûr et juste pour l'humanité » compris entre les neuf limites planétaires et les douze enjeux sociaux (voir la figure 3).

En ce sens, il questionne l'idée de résilience. Est-ce une utopie ou une illusion ? C'est dans ce contexte qu'il propose une approche régénératrice basée sur les travaux du *Regenesis Group* (2015) qui visent à passer d'un design centré sur les systèmes techniques à un système centré sur les systèmes vivants. L'approche repose sur une perspective adoptant la complexité et visant à dépasser les enjeux de développement durable (voir la figure ci-bas). Pour les designers, cela suppose (en référence au modèle proposé par le Regenesis Group) :

- d'agir pour révéler l'essence unique du lieu ;
- de passer d'une **logique visant à maximiser l'efficacité d'un seul système** à une **logique visant à comprendre les relations entre plusieurs systèmes**. Et donc d'une perspective centrée sur le projet à une perspective centrée sur les cobénéfices systémiques ;
- de passer d'une **posture de compromis et de parti pris**, à une **logique de réciprocité et d'harmonisation** ;
- de passer d'une **action centrée sur les problèmes**, à une **action centrée sur le potentiel**.

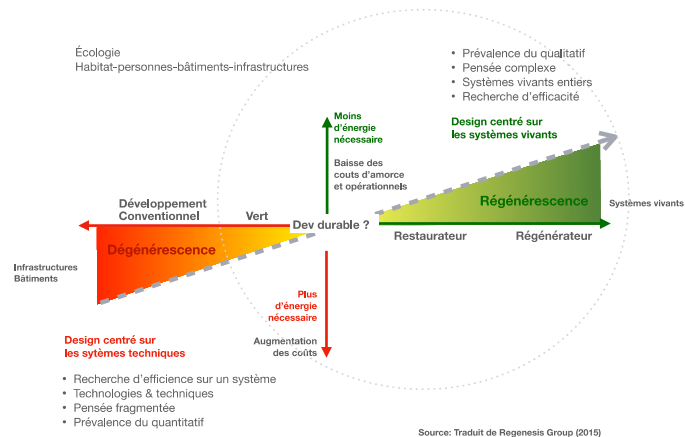


Figure 4 Du design centré sur les systèmes techniques au design centré sur les systèmes vivants. Extrait de la présentation de Patrick Dubé, 2022.

⁵ Raworth K. (2017). *Doughnut Economics: Seven Ways to Think Like a 21st-Century Economist*. Random House

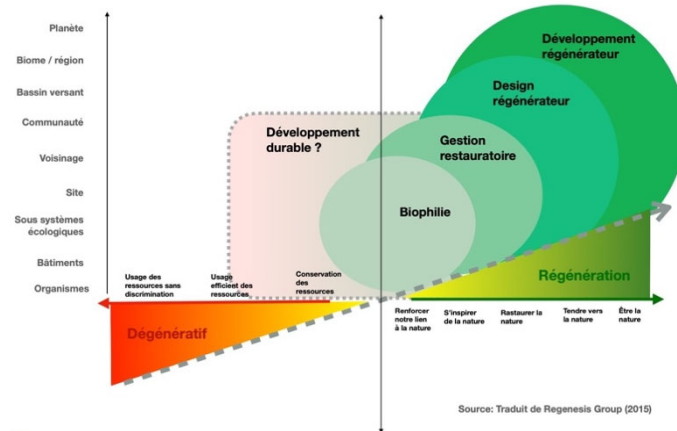


Figure 5 Vers le design génératif. Extrait de la présentation de Patrick Dubé, 2022.

Dans cette perspective, le design peut contribuer à la régénération en intervenant sur les enjeux de fonction, d'identité, de dynamisme, de sémiotique, de forme.

Notamment, le design peut viser à :

- **provoquer**, c'est-à-dire révéler l'invisible dans le système actuel, à savoir les objectifs réels du système actuel ; les flux d'informations cachés ; les effets délétères entre les échelles du système ; les paradoxes et tensions existant à travers le système existant ;
- **réenchanter**, dans une optique de prendre soin (*care*), notamment en concevant de nouveaux récits et visions d'un système différent permettant aux acteurs du système en place de se projeter ; en accompagnant dans la création de sens des acteurs en place au-delà de la peur et la résistance pour les engager ;
- **accompagner** en concevant des opportunités d'hybridation des actifs du système en place avec les besoins du système en émergence ; en concevant des coups de pouce (*nudges*) permettant d'activer les comportements souhaités des parties prenantes (sciences comportementales) du système actuel pour accélérer la transition vers le nouveau système ; en connectant les acteurs de part et d'autre de manière intentionnelle ;
- **accélérer**, c'est-à-dire à marier la forme et la fonction pour accélérer l'émergence d'expériences et d'initiatives cohérentes avec la dynamique désirée du système émergeant (ici un système soutenant la régénération et la justice du vivant) :

La présentation de **Simone Fehlinger**, designer-chercheuse à la Cité du design, invite à (re)designer notre rapport au monde au sein de l'anthropocène. Elle est responsable du *Deep Design Labs* qui explore en profondeur les images, les objets, les espaces qui organisent les relations avec les humains dans un contexte anthropocénique. Selon cette perspective, la « notion d'*anthropocène* exprime le fait que les activités humaines (telles que l'agriculture, le colonialisme, l'industrialisation, l'urbanisation, le capitalisme ou le consumérisme) ont profondément modifié les cycles biogéochimiques de notre planète » (traduction libre tirée du *Deep Design Lab*⁶).

Le design d'un objet est toujours, selon elle, la traduction d'une pensée et donc la traduction d'une idéologie. Simone Fehlinger a amorcé sa présentation en dressant un portrait critique du design et de la façon dont il est l'expression et le bras droit d'un

⁶ Tiré du site du Deep Design Lab <https://www.citedudesign.com/en/a/deep-design-lab-1439>

système idéologique dominant : le capitalisme. Elle présente son laboratoire : le *Deep Design Lab* dont la mission est de « matérialiser l'idéologie post-capitaliste ».

Trois projets fondateurs du *Deep Design Lab* seront brièvement abordés :

- « Maison Soustraire - Laboratoire d'un habitat en diminution » par Mathilde Pellé : le projet explore de nouvelles stratégies de décroissance par la soustraction maximale de matière dans les objets quotidiens tout en conservant leur usage et réinventant l'habitat domestique ;
- « *New Weather TV* » par Simone Fehlinger : le projet « s'intéresse à la production, diffusion et réception des images du bulletin météorologique et aux fictions modernes qu'il incruste dans nos réalités quotidiennes »⁷ ;
- « Renouer - Mettre en usage une plante dite 'invasive' pour reconstruire le rapport d'une ville à sa terre » par Jean-Sébastien Poncet : il s'agit d'interroger comment le design peut contribuer à rendre habitable des paysages qui sont le résultat d'une société extractiviste (paysage minier) qui structurent la ville. Des outils et des scénarios ont été développés à l'aide d'une plante dite « invasive » afin d'agir à une remédiation des sols pollués⁸.

Favoriser la transition socioécologique par le design

La discussion s'est poursuivie autour du rôle que le design devrait prendre pour favoriser la transition socioécologique. Si le design peut intervenir à différents niveaux et à partir d'expertises disciplinaires, il peut également s'intégrer dans une approche plus transversale en illustrant les opportunités de l'approche régénératrice ou encore en montrant les conséquences actuelles et futures de l'anthropocène.

Dans ce sens, le design peut mener à changer le récit sur la transition en créant de nouveaux imaginaires et de nouvelles potentialités à la base de toute innovation.

⁷ Tiré du site du projet réalisé par Simone Fehlinger <https://www.citedudesign.com/fr/a/new-weather-tv-783>

⁸ Pour consulter le site du projet, <https://www.citedudesign.com/fr/a/renouer-781>

Grande conférence : Pratiques futures du design pour une transformation systémique

Alexandra Deschamps-Sonsino, designer en chef du Design Council a d'abord expliqué que le Design Council est un organisme indépendant sans but lucratif au Royaume-Uni, qui sert la défense du design depuis les années 1940 en tant que moteur de l'innovation et de la croissance économique. Cet organisme travaille en étroite collaboration avec le gouvernement et joue un rôle crucial et d'influence sur les futures pratiques du design et de leur rôle dans la société à l'échelle nationale et internationale.

D'entrée de jeu, elle situe l'apport du rapport *Beyond Net Zero. A Systemic Design Approach* dans un contexte où le Design Council permet surtout d'activer certaines réflexions et questionnements sur le design afin d'alimenter plus largement la communauté du design, notamment les organismes publics et les institutions de formation. Ces idées nouvelles, parfois radicales, qui sont diffusées largement, permettent ensuite d'être appropriées par la communauté de différentes manières. La réflexion menée

par le Design Council sur le design de services à son émergence est un bon exemple d'une réflexion menant à un changement dans les pratiques.

Ainsi, au cœur de la présentation, Alexandra Deschamps-Sonsino a surtout mis l'emphase sur les nouvelles formes que pourraient prendre les pratiques du design face aux enjeux sociétaux, susceptibles d'être retrouvées dans des traits de caractère à cultiver et valoriser chez les designers. Elle a présenté quatre caractéristiques du designer à situer plus largement dans les phases du processus de design qui consistent à explorer, à recadrer, à créer et à catalyser (figure 6) :

- Le designer comme **CONCEPTEUR ET FABRICANT**. C'est une personne qui comprend le pouvoir des outils de conception et d'innovation, qui possède les compétences techniques et créatives nécessaires pour faire bouger les choses et qui les met à profit dès le début de son travail. Il s'agit du rôle traditionnel lié à l'activité de design en lien avec les phases de production – de la création à la phase où il devient nécessaire de catalyser l'action vers des solutions concrètes.
- Le designer comme **PENSEUR DE SYSTÈME**. Il s'agit de quelqu'un qui a la capacité de voir comment tout est interconnecté dans une perspective plus large, et de zoomer entre le micro et le macro et au-delà des silos en lien avec la phase d'exploration.

Qu'est-ce que le design pour le Design Council ?

Le design façonne le monde.

Le design transforme les idées en réalité, qu'il s'agisse d'un lieu, d'un produit, d'un service ou des systèmes qui supportent notre mode de vie.

Le design est une quête créative visant à améliorer la vie. Il fait appel à la créativité pour résoudre des problèmes en collaboration, réimaginer et proposer de nouvelles façons de vivre.

Le design est un moteur essentiel de l'innovation et de l'industrie. Il transforme les idées en actions.

- Le designer comme LEADER ET CONTEUR D'HISTOIRES. C'est une personne capable de mettre en récit ce qui pourrait être possible. Ce designer comprend l'importance d'obtenir l'adhésion de tous les niveaux de la société ou d'une organisation. Il faut donc la ténacité nécessaire pour mener le travail en lien avec les phases de recadrage et de création du processus de design.
- Le designer comme CONNECTEUR ET ORGANISATEUR. C'est une personne qui entretient de bonnes relations, qui peut créer des espaces où des personnes d'horizons différents se rassemblent, et qui réunit en quelque sorte différentes organisations et différentes personnes d'un système afin de créer un mouvement plus important autour d'un intérêt partagé ou d'alternatives similaires. C'est là l'une des plus importantes lacunes des designers actuellement en lien avec les phases de recadrage et de la création du processus de design.

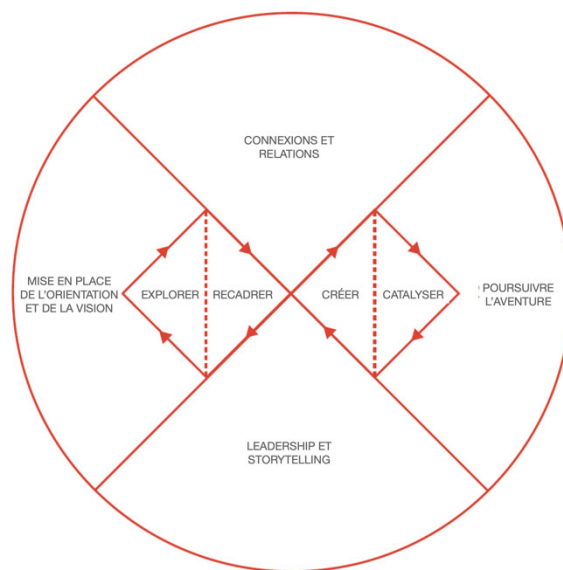


Figure 6 La démarche de design. Design Council. Extrait de la présentation de Alexandra Deschamps-Sonsino, 2022.

Dans ce contexte de pratiques favorables à la transformation, Alexandra Deschamps-Sonsino souligne que le Design Council préconise que l'activité de design devrait se faire selon les six principes suivants afin de viser un plus fort impact socioécologique :

- être centrée sur la personne et sur la planète ;
- inclure et accueillir la différence ;
- offrir un regard d'ensemble et accorder également une importance aux détails ;
- reposer sur la collaboration et la connexion aux autres ;
- augmenter les essais et tests pour mieux évoluer ;
- s'appuyer sur les principes de circularité et de régénération.

La conférence s'est terminée en préconisant une posture du design comme une activité qui favoriserait le meilleur impact socioécologique. La présentation de Alexandra Descamps-Sonsino a alimenté la discussion autour de l'intérêt des designers et des différentes pratiques à adopter ces changements, mais également à les opérationnaliser dans leurs activités. Si d'emblée, ces différentes postures appellent à des changements de pratiques du design, elles doivent s'accompagner du

soutien nécessaire et de l'ouverture des mandataires à adopter ces nouveaux positionnements de projet et proposer les contextes susceptibles de les favoriser. Les éléments soulevés par le travail réalisé par le Design Council ont ensuite nourri l'activité de réflexion collective préparée par la Maison de l'innovation sociale, avant d'entamer les présentations des études de cas exposant les perspectives de l'innovation par le design dans l'action publique par des designers et ensuite par des gestionnaires publics.

Le design comme activité à impact socioécologique

- Le design comme activité de changement à visée progressiste
- Le design permet l'expérimentation pour maintenir ou améliorer nos conditions de vie tout en diminuant notre impact
- Le design comme activité de réenchantement du monde, notamment à travers le prototypage et l'expérimentation.
- Le risque : rester dans des généralités, hors-sol. Le design permet d'amener des objets frontières et donc de matérialiser des futurs possibles. Cette activité doit se faire en co-construction avec d'autres parties prenantes, d'autres spécialistes.
- Le design peut aider à la mise en scène des idéologies cachées dans nos quotidiens, et donc à leur prise de conscience.
- Le développement régénérateur s'inscrit dans un système vivant et entier ;
 - la compréhension des relations entre plusieurs systèmes ;
 - une logique de réciprocité et d'harmonisation ;
 - le passage d'une action centrée sur les problèmes à une action centrée sur le potentiel ;
 - des échelles imbriquées et en interaction.

Études de cas, le design en action !

Trois intervenants provenant de pratiques diversifiées du design ont pu partager leurs expériences de l'action publique : Grégoire Alix-Tabeling, co-fondateur et designer chez Vraiment Vraiment à Paris en France, Isabelle Daëron, designer au Studio Idaë à Paris en France et Émile Forest, coordonnateur général et jardinier, Nouveaux Voisins à Montréal. Chacun à leur échelle, de l'accompagnement des administrations publiques, au travail de design d'équipements publics ou encore d'une démarche d'activisme public, ces designers posent l'importance de la reconnaissance des enjeux socioécologique dans l'administration, du rôle d'intermédiaire que le design peut jouer entre l'administration et la communauté et le citoyen et par conséquent de la responsabilité sociale et publique qui leur incombent de mener des projets dans ces contextes.

Designers en actions

Grégoire Alix-Tabeling présente **Vraiment Vraiment**, une agence de design d'intérêt général, c'est-à-dire spécialisée dans les projets pour des marchés publics avec l'administration française. Composée de membres venant de diverses disciplines telles que le design, l'urbanisme, les sciences politiques et de l'intelligence collective, l'agence est composée de quarante personnes. Depuis plus de 10 ans, elle se consacre exclusivement à la conception de services publics visant à améliorer la façon dont ils touchent les personnes auxquelles ils sont destinés, ainsi qu'à des questions liées à l'urbanisme et à la transformation de l'administration. Vraiment Vraiment réalise également, de manière marginale, des projets d'innovation sociale avec des citoyens.

Sur le plan du design, l'approche de Vraiment Vraiment s'oriente d'abord vers la façon dont les dispositifs sont utilisés par les usagers. On y effectue une étude de terrain au début de chaque projet, impliquant la tenue d'entretiens auprès des parties prenantes et des observations pour comprendre comment les gens vivent les situations pour lesquelles ils sont mandatés de les transformer. Ils utilisent des outils d'analyse et de visualisation tels que des parcours d'usages et travaillent en étroite collaboration avec les principaux intéressés des services. Ils utilisent également abondamment le prototypage, c'est-à-dire qu'ils insistent sur la nécessité d'implanter rapidement des propositions préliminaires de sorte de pouvoir les tester et les adapter.

Vraiment Vraiment s'engage dans ce qu'ils appellent un « travail d'amélioration systémique », c'est-à-dire que l'agence réfléchit non seulement à la solution d'un cas unique et très localisé, mais aussi à la transférabilité de leurs propositions. Par exemple, dans un projet pour les accueils de jeunesse de la Ville de Paris, Vraiment Vraiment a développé des aménagements spécifiques, mais a également établi des recommandations générales pouvant être appliquées dans d'autres contextes par d'autres villes ou d'autres départements. Ils collaborent également avec des partenaires externes tels que des universités et des instituts de recherche.

Dans le cadre du projet « accompagnement des territoires », Vraiment Vraiment a travaillé avec des collectivités territoriales pour aider à la mise en place de visions d'avenir pour leurs territoires. Pour cela, l'agence a effectué des rencontres et des entretiens avec les parties prenantes concernées et a utilisé des dispositifs fictifs pour imaginer des futurs souhaitables.

Grégoire Alix-Tabeling a également donné l'exemple du projet de « création de politique publique » dans lequel Vraiment Vraiment est impliqué. Ce projet vise la conception des nouveaux services liés aux identités numériques dans le cadre du développement d'un service d'État. Dans de tels cas, Vraiment Vraiment est chargé du design des nouveaux types de services publics.

L'organisation accepte également de plus en plus des mandats visant à organiser la transformation des administrations, par exemple l'accompagnement des agents de la Ville de Marseille – 2^e plus grande ville française après Paris – pour transformer complètement l'approche du service public de la municipalité. Cela passe par une compréhension de toutes les activités, des expériences des usagers, d'un travail avec l'ensemble des parties prenantes et la réécriture du plan d'administration ainsi que la mise en œuvre de ce nouveau plan. Il s'agit d'un chantier gigantesque.

Finalement, Vraiment Vraiment est porteur d'une vision militante de l'action publique. Considérant les designers comme légitimes pour s'exprimer sur cette question, l'agence a récemment pris l'initiative de développer les fondements d'une vision de l'action publique articulée autour de ce qu'ils considèrent « leurs fronts ». Ces derniers reposent sur les enseignements de leurs nombreux projets, de l'ouverture au débat qu'ils soulèvent et de la réflexion-action qu'ils amènent. Dans un futur rapproché, ils ne souhaiteraient n'accepter que les mandats qui permettront de les mettre en œuvre.

En discussion, Grégoire Alix-Tabeling rappelle que l'approche de design que Vraiment Vraiment adopte dépasse largement les outils du Design Thinking, si on la compare à des activités de cocréation avec les parties prenantes. Leur travail investit de manière beaucoup plus approfondie les projets, de la phase en amont à leur réalisation. En ce sens, le projet de design est une démarche multidisciplinaire qui s'effectue progressivement et interpelle plusieurs niveaux d'intervenants et d'actions publiques. Le processus mène généralement à un service ou un équipement public nouveau ou amélioré.

Isabelle Daëron (Studio Idaë) a une formation de designer. Elle a œuvré comme travailleuse indépendante pendant une douzaine d'années en France. En 2017, elle crée une entreprise qui se nomme le **Studio Idaë**. Son studio développe des projets publics pour des collectivités. Elle intervient également pour les entreprises privées sur des mandats d'aménagement.

Dans sa pratique, elle développe un intérêt qui interroge les flux naturels en ville : comment utilise-t-on le vent, la lumière et l'eau dans l'espace public pour répondre à des fonctions urbaines. On peut alors penser à une fontaine publique qui filtre l'eau de pluie pour la rendre potable ou un miroir de ciel alimenté à l'eau de pluie.

Au fil des années, elle s'est également intéressée à la revalorisation des eaux non potables de Paris. Il s'agit d'un réseau intéressant, car il permet d'alimenter les espaces verts en eau et de nettoyer la voie. Certaines études montraient qu'il était menacé d'abandon depuis 30 ans. Le projet de revalorisation dont parle Isabelle Daëron s'inscrit dans le cadre d'un projet qui invitait à repenser les usages et les fonctions de cette eau. Pour elle, il s'agissait d'un projet de design extraordinaire, car cela permettait d'imaginer de nouveaux usages pour cette eau en leur donnant une forme. Elle a donc développé des propositions pour revaloriser ce réseau qui prennent la forme de 3 dispositifs :

- un bassin d'épuration qui permet d'utiliser l'eau pour les jardins collectifs ;
- une borne de nettoyage qui permet d'utiliser l'eau pour nettoyer les parties communes ;

- une douche de rafraîchissement qui permettrait de lutter contre les îlots de chaleur.

Ces projets sont restés au stade de prototypes. C'est donc avec l'intention d'intégrer ces solutions à la réalité de la ville, qu'Isabelle Daéron a fondé le Studio Idaë. Deux projets ont ainsi été réalisés dans le Studio.

La réalisation et l'implantation d'un dispositif de rafraîchissement dans la rue Blanchard à Paris qui fait un peu plus de 20 m² a été développé en collaboration avec les enfants du quartier.

Une borne de nettoyage pour un site de 150 logements développé grâce à Paris Habitat est un projet qui se base sur une enquête auprès de différents responsables de l'entretien afin de comprendre les usages qu'ils font de l'eau (volume utilisé, fréquence, etc.). L'idée était aussi de pouvoir faire des économies en eau ; des économies visibles sur les factures des locataires. La proposition prend la forme d'un tuyau connecté à une borne permettant de nettoyer les poubelles, alimenter des parcelles végétalisées, etc. La borne adopte une apparence particulière qui permet de raconter l'histoire de cette eau. Le dispositif a aussi une fonction pédagogique (voir la photo ci-dessous).



Figure 7 Borne de nettoyage. Design de Isabelle Daéron. Extrait de la présentation, 2022.

En discussion, Isabelle Daéron rappelle que les mandats publics sont parfois complexes et difficiles à obtenir pour de petits studios. Ce sont souvent des initiatives hors des cadres traditionnels des marchés publics qui permettent plus souvent qu'autrement de favoriser le design dans l'action publique.

Emile Forest (Nouveaux Voisins) est le co-fondateur et coordinateur général de **Nouveaux Voisins**, une organisation à but non lucratif qui vise à accélérer la transition socioécologique en créant et en encourageant le développement de paysages biodiversifiés, allant de la cour au territoire. Le travail de design d'Émile Forest s'assimile à celui d'un jardinier, posture pragmatique qu'il préfère adopter à celui d'architecte paysagiste ou de designer. Il fait partie de la petite équipe de trois personnes qui s'occupe des opérations quotidiennes de l'organisation. Ils sont soutenus par un conseil d'administration et une communauté d'intérêts de pratique qui les aident à transformer le système horticole.

Nouveaux Voisins souhaite imaginer de nouvelles façons de contractualiser et de réglementer la ville pour la biodiversité, en passant à l'action en plantant des

végétaux et en questionnant les modes de production de la ville pour la biodiversité. Ils veulent également transformer la façon dont les citoyens cohabitent avec la nature en ville. Cette approche est particulièrement importante dans un contexte où les impacts des changements climatiques sont de plus en plus visibles et violents. La principale cause du déclin généralisé de la biodiversité serait, selon lui, due à la fragmentation des habitats causée par l'urbanisation. Comme l'a suggéré Émile Forest, si nos façons d'habiter sont la principale cause du déclin, il y a également une opportunité pour agir et faire la différence. Ainsi, 17% de milieux naturels terrestres et aquatiques devraient être minimalement protégé par tous les gouvernements selon les objectifs d'Aichi (Convention sur la diversité biologique d'octobre 2010). À cela s'ajoute la nécessité de planter 500 000 arbres à Montréal selon le plan climat 2020-2030 (Ville de Montréal, 2020). D'ailleurs, 5 projets de corridors écologiques seront développés sur le territoire montréalais d'ici 2027 (Ville de Montréal, 2022).

Quel est le problème aujourd'hui ?

Le déclin généralisé et accéléré de la biodiversité

La première cause de ce déclin est la fragmentation des habitats causée par l'urbanisation.



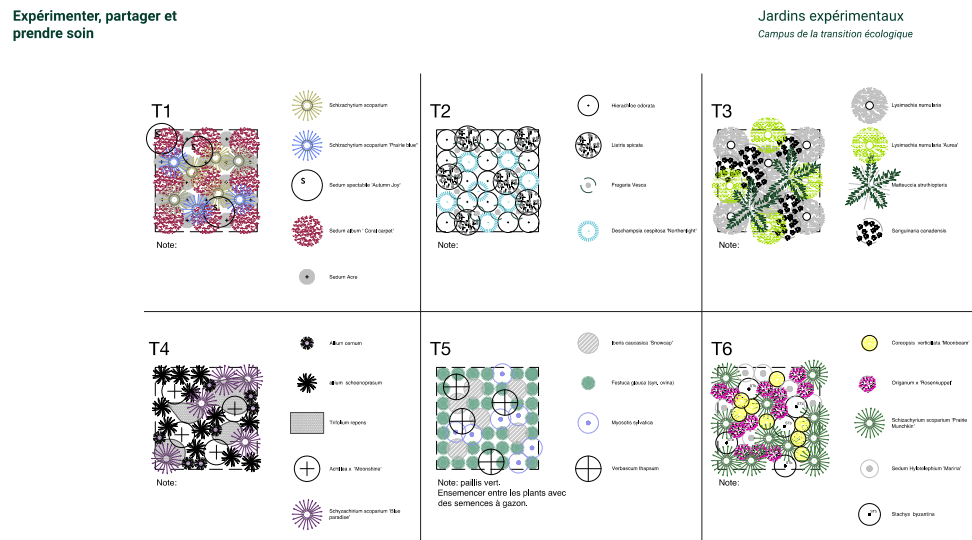
Figure 8 La cause du déclin de la biodiversité. Extrait de la présentation de Émile Forest, 2022.

De fait, il y a de nombreux acteurs qui sont engagés dans la réponse à la crise environnementale actuelle. À la Ville de Montréal, la réponse passe par la mise en place d'indicateurs pour soutenir et orienter les actions publiques et privées en matière de protection des milieux naturels. Chez Nouveaux Voisins, la réponse passe par l'expérimentation. Ils explorent de nouvelles façons d'habiter et de régénérer les paysages urbains de manière écologique en refondant les relations à la nature. S'appuyant sur les indicateurs de la Ville de Montréal, ils les testent sous forme de projet, les évaluent et les affinent dans l'action paysagère.

L'approche de Nouveaux Voisins se structure autour de trois verbes clés : **expérimenter** de nouveaux paysages urbains et de nouvelles relations et modes de cohabitation avec la nature, **partager** les risques des expérimentations, les résultats et les connaissances, et **prendre soin** de ces nouveaux paysages complexes et diversifiés. En agissant de cette manière, Nouveaux Voisins espèrent explorer des réponses face à la crise environnementale et imaginer de nouvelles façons de vivre en harmonie avec la nature en ville.

Pour mettre en pratique cette approche, Nouveaux Voisins a développé plusieurs projets concrets.

Le premier est le projet de jardins expérimentaux au Campus de la Transition écologique⁹. Le but de ce projet est de créer des communautés de plantes, c'est-à-dire des jardins qui fonctionnent comme des archétypes de la nature, mais qui sont facilement appropriables par les citoyens pour remplacer leur pelouse. Pour y parvenir, l'idée est de créer une série de plans facilement répliquables par les citoyens, dans le but de transformer, mais également d'éduquer.



Nouveaux Voisins

Figure 9 Jardins expérimentaux. Design de Nouveaux Voisins. Émile Forest, 2022.

Le deuxième projet est le Corridor écologique du Grand Sud-Ouest qui traverse deux arrondissements de la Ville de Montréal. Dans ce projet, Nouveaux Voisins a pour rôle de concevoir des jardins dans tous les espaces verts, dans le but de créer un corridor écologique. Pour y parvenir, ils ont créé trois types de jardins en s'inspirant de la nature, tant sur le plan esthétique que fonctionnel.

⁹ Le Campus de la transition est « né d'une alliance audacieuse et ancré au coeur du fleuve Saint-Laurent. [...] le Campus rassemble au parc Jean-Drapeau des citoyens, des chercheurs, des artistes et des praticiens qui créent et partagent de nouveaux modes de vie. Il est un carrefour et un territoire d'expérimentation qui permet de faire vivre au quotidien la transition socioécologique». Tiré de <https://www.campusdelatransition.org/a-propos>

Jardins forestiers

Vastes jardins opaques proposant une grande diversité architecturale : il s'agit de l'endroit parfait pour s'y réfugier, s'y reposer. Ces jardins sont principalement composés d'arbres conifères et feuillus, de quelques arbustes et de grandes vivaces qui aiment l'ombre. Les arbres et arbustes sont disposés de façon circulaire afin de libérer de l'espace au centre pour les vivaces et faciliter l'observation de la nature par les passants.

- Taille des îlots : 30 m² et 90 m²
- Ratio des types de végétaux : couvre-sol (40 %), vivaces (10 %), arbustes (10 %), arbrisseaux (10 %), arbres (30 %)
- Couvre-sol : Paillis
- Hauteur : Variable
- Objectif écologique principal : Abriter



Nouveaux Voisins

Figure 10 Jardins forestiers. Design de Nouveaux Voisins. Extrait de la présentation de Émile Forest, 2022.

Enfin, le troisième projet est le Jardin du Littoral (Bas-Saint-Laurent). Ce projet est en quelque sorte une contre-proposition aux politiques de développement qui résistent mal aux changements climatiques et aux problèmes qu'ils engendrent, comme l'érosion des berges. Le projet consiste à réinvestir le terrain avec des biologistes afin de renaturaliser l'espace, mais aussi de prouver qu'il est possible de concilier une vue sur le fleuve avec un aménagement respectueux de la biodiversité.

En discussion, l'approche activiste ou *punk* de Nouveaux Voisins est abordée. Elles amènent à réfléchir aux positionnements que doivent prendre les designers face à la transition socioécologique et de ne plus agir de manière neutre, mais davantage comme activateur de nouvelles relations à la nature favorisant délibérément des actions régénératives.

Activer et soutenir le potentiel du design vers la transition socioécologique

Finalement, tant dans les projets de Vraiment Vraiment que d'Isabelle Daëron et d'Émile Forest de Nouveaux Voisins, le rôle fondamental des acteurs publics pour favoriser ces pratiques émergentes est interpellé par l'ouverture nécessaire aux nouvelles approches et leurs ambitions, par l'introduction d'initiatives en-dehors des cadres traditionnelles d'appel d'offres ou de marchés publics (en France) et par la nécessité d'agir de manière affirmée pour supporter la transition socioécologique. La deuxième partie des études de cas poursuit sur ces constats, mais sous l'angle de projets ou initiatives sensibles au design portées par des acteurs et actrices publics.

Actrices et acteurs publics en action

Trois initiatives ont fait l'objet de présentations et de discussions afin d'aborder le rôle que peuvent jouer les actrices et les acteurs publics pour favoriser l'innovation par le design. D'abord, Michael Donaldson Carbón, directeur de Fundació BIT Habitat et commissaire à l'innovation numérique à la Mairie de Barcelone a initié le dialogue avec une présentation intitulée *Boosting Innovation in Barcelona*. Anne Charpentier, directrice du Jardin botanique de Montréal et Maxim Larrivée, directeur de l'Insectarium de Montréal, ont exposé leur expérience du projet de l'Insectarium, expérience qui s'est échelonnée sur plusieurs années. Nathalie Arnould, designer manager à Saint-Étienne Métropole, est venue ensuite montrer comment la Ville de Saint-Étienne a initié différents projets afin de développer une culture du design.

Michael Donaldson Carbón est directeur de la fondation BIT Habitat, un organisme créé par la Mairie de Barcelone dont la mission est de stimuler l'innovation pour répondre aux défis sociaux, économiques, technologiques et environnementaux auxquels la ville fait face. Dans la première partie, il a présenté la stratégie d'innovation de Barcelone et les valeurs qui la structurent. Dans la deuxième partie, il a dévoilé quelques-unes des lignes d'action préconisées ainsi que quelques exemples d'initiatives basées sur ces stratégies.

La stratégie développée par la Mairie de Barcelone repose sur la nécessité de partager une idée commune de l'innovation et non une manière d'innover dictée par un cadre administratif. Ainsi, la première chose à faire était de réunir toutes les personnes concernées afin d'adopter une définition de l'innovation qui convienne à tous. La prémisse de cette approche était que chaque acteur de l'innovation puisse continuer d'innover à sa manière tout en s'appuyant sur des valeurs communes.

Quatre valeurs communes de l'innovation sont ressorties de cette réflexion.

- 1) L'innovation doit avoir un **impact** qui vise le changement. Il ne s'agit pas d'une innovation pour l'innovation (sans finalité réelle).
- 2) Elle doit être guidée par la recherche de résultats qui se révèlent dans la **transformation** d'une situation.
- 3) Elle doit être intégrée dans un **écosystème de collaborations** et d'échanges de connaissances avec les entreprises, les universités, la société civile et les pouvoirs publics.
- 4) La dernière valeur est plus instrumentale. L'innovation doit être évaluée. Il devient alors important d'assurer l'**évaluation** de ce qui a été dépensé, en combien de temps, avec combien de personnes mobilisées et l'impact de ce qui a été réalisé.

En termes de lignes d'action, elles reposent sur quatre modalités : **la cocréation, la transformation, la diffusion et l'éducation**. Michael Donaldson Carbón a terminé sa présentation en illustrant ces lignes d'action par trois initiatives :

- 1) *La ciutat proactiva* (La ville proactive)

Il s'agit d'un programme de subventions favorisant l'innovation urbaine. 150 000 euros sont versés à des initiatives visant à lutter contre les inégalités et les changements climatiques. Les défis à relever sont soumis dans l'appel à subvention. La Mairie offre l'appui nécessaire en termes de connaissances, mais ne détermine pas les solutions attendues, ni ne dicte les manières de faire.

2) *Barcelona Innova Lab* (Laboratoire “Barcelone innove”)

Il s’agit d’un programme où l’espace public devient le lieu d’un laboratoire urbain. Les acteurs de l’écosystème sont invités à mettre à l’essai leurs innovations technologiques ou numériques dans un espace public avant de les transposer à plus grande échelle pour le secteur privé ou public. Par exemple, ils peuvent ainsi tester des drones, des systèmes d’éclairage, des moyens d’effacer les graffitis dans la ville. Pour ce projet, l’obtention de permis et la mise en contact avec les instances administratives concernées sont facilitées.

3) *Reptes urbans* (Défis urbains)

À partir d’un défi urbain identifié par la Mairie, un appel à l’innovation est diffusé auprès des acteurs de l’écosystème. Par exemple, cela peut prendre la forme d’un concours pour concevoir une chaussée solaire ou des tuiles fabriquées selon les principes de la décarbonisation, etc. L’acteur qui propose la meilleure solution reçoit des fonds pour mettre sur pied un projet pilote.

En conclusion, Michael Donaldson Carbón souligne qu’il faut toujours tenir compte de deux principes lorsqu’on aborde l’innovation à l’échelle d’une administration municipale : la possibilité de transposer une innovation à plus grande échelle et sa viabilité pour les années à venir. L’objectif est de mettre en place des innovations durables.

Lors des discussions, il va ajouter que pour faciliter l’intégration du design, la Mairie demande généralement de former des équipes pluridisciplinaires où la présence de designers est souvent un gage de succès des projets.

Anne Charpentier est directrice du **Jardin botanique de Montréal** et **Maxim Larrivée**, directeur de l’**Insectarium de Montréal**. Ils ont présentés l’arrivée et la conception du nouvel Insectarium, qui fait partie d’Espace pour la vie, un ensemble regroupant cinq musées. Cet ensemble est le plus grand complexe muséal consacré aux sciences de la nature au Canada, et vise à « développer durablement l’autonomie d’agir de la population pour protéger l’environnement et la biodiversité et accélérer la transition socioécologique ».

Le nouvel Insectarium n’est pas seulement un nouveau bâtiment, il représente une nouvelle vision du rôle du musée, raison pour laquelle les deux intervenants préfèrent le terme de métamorphose. L’objectif était de susciter une rencontre positive avec les insectes, qui pour nombre de personnes sont des « extra-terrestres ». Les insectes présentent le défi d’être petits, de bouger et voler rapidement, évoquent un monde parallèle méconnu, et inspirent souvent la peur ou le dédain. Il s’agissait de créer une connexion d’abord émotionnelle, à travers les sens, dans le développement du nouveau musée.

Le processus a débuté avec un 1) *living lab* dans lequel plusieurs questions ont été posées : Quelle serait une expérience vraiment significative pour vous rapprocher des insectes? Si les insectes nous conviaient dans leur monde, quelle en serait l’expérience ? Comment l’espace et l’architecture peuvent-ils favoriser une rencontre avec les insectes ? Qu’est-ce qui n’a pas déjà été fait ? Le processus de cocréation a par la suite continué avec des activités de 2) co-design, 3) de prototypage avec des

citoyennes et citoyens, de 4) concours international d'architecture, 5) d'un ensemble de plusieurs itérations avec les équipes et 6) de panel de design¹⁰.



Figure 11 Les principes de la biophilie. Extrait de la présentation sur le projet de l'*Insectarium - Espace pour la vie*, 2022.

La démarche a donné lieu à la création d'un espace qui rappelle l'habitat des insectes (architecture biophilique) reposant sur les principes architecturaux présentés sur la figure suivante.

Maxim Larrivé explique que l'objectif – rêvé – du projet était de bâtir le nouvel insectarium dans une démarche entomophilique, c'est-à-dire de faire tomber les gens « en amour » avec les insectes et leur faire comprendre leur importance. De là, la cohérence avec l'approche muséale sensorielle et immersive passant par le bâtiment et la programmation muséale, pour permettre une appropriation par chacune ou chacun.

Si Anne Charpentier et Maxim Larrivé estiment que l'objectif a été atteint, cela ne s'est pas fait sans difficultés. Il était par exemple difficile de concilier cette approche avec la culture plus traditionnelle d'un musée de science, où la conception idéale repose sur des savoirs avant les émotions. Il y a eu beaucoup d'éléments à déconstruire et de défis à relever pour développer un musée de façon « expérientielle ». Les défis ont également relevé de procédures d'administration du projet et des multiples baisses de budget, qui ont nécessité de retravailler le projet en plusieurs rondes avec les architectes. Pour les conférenciers, c'est d'abord parce que les objectifs du projet étaient partagés et qu'il y avait une vision commune qui a mené au choix de l'équipe d'architectes que le projet a pu être mené malgré les multiples défis financiers et administratifs. Les conférenciers de l'*Insectarium* sont reconnaissants du travail des architectes, car ils ont réussi à « internaliser » les intentions initiales.

Lors des discussions, ils ont souligné combien la synergie avec les différents membres de l'équipe et l'enthousiasme qui supporte la vision du projet sont des aspects essentiels à maintenir lors d'un processus de projet, particulièrement quand ce dernier s'échelonne sur plusieurs années.

¹⁰ On retrouve une capsule sur le processus créatif accessible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=vudVCiv4Jvw>

Nathalie Arnould de **Saint-Étienne Métropole** et de la **Ville de Saint-Étienne** en France présente la transformation de cette métropole de 400 000 habitants en ville de design depuis sa reconnaissance en ville UNESCO de design en 2011. Elle souligne que les liens sont forts avec la Ville de Montréal qui agit en tant que forte influence dans les choix et les projets menés. Les objectifs sont de faire de Saint-Etienne un laboratoire du design, d'inscrire le « design stéphanois » dans l'identité du territoire et de faire des industries créatives un axe fort du renouveau du territoire. Le design est notamment compris comme une activité visant à innover dans l'action publique.

Nathalie Arnould assume un rôle d'accompagnement, parfois critique, auprès de certaines organisations de la ville. Elle pose des questions quant à la place des usagers et du bricolage dans la démarche. D'autres sont plus réceptives et les résultats sont, sans surprise, surprenants. Ainsi, selon elle, certaines organisations (comme l'Office du tourisme) ont complètement assimilé et embrassé la démarche. Tellement, qu'ils questionnent leurs façons de faire chaque année depuis l'intervention du design.

C'est toutefois au développement d'une culture du design auquel s'attelle la Ville de Saint-Étienne depuis les dernières années. Reposant sur la présence de l'École supérieure d'art et de design et de la Cité du design, la ville cherche à permettre à cette dernière d'agir en tant que quartier créatif et comme écosystème d'innovation.



Figure 12 Vision 2025. Cité du design de Saint-Étienne. Un quartier créatif. Extrait de la présentation de Nathalie Arnould, 2022.

Des politiques publiques importantes ont été mises en œuvre afin de soutenir et d'accompagner l'innovation (accompagnement en amont et en aval des porteurs de projets). Ainsi, différentes politiques publiques aident financièrement des organismes et des entreprises à différents niveaux d'avancement des projets tel que l'illustre le schéma suivant.

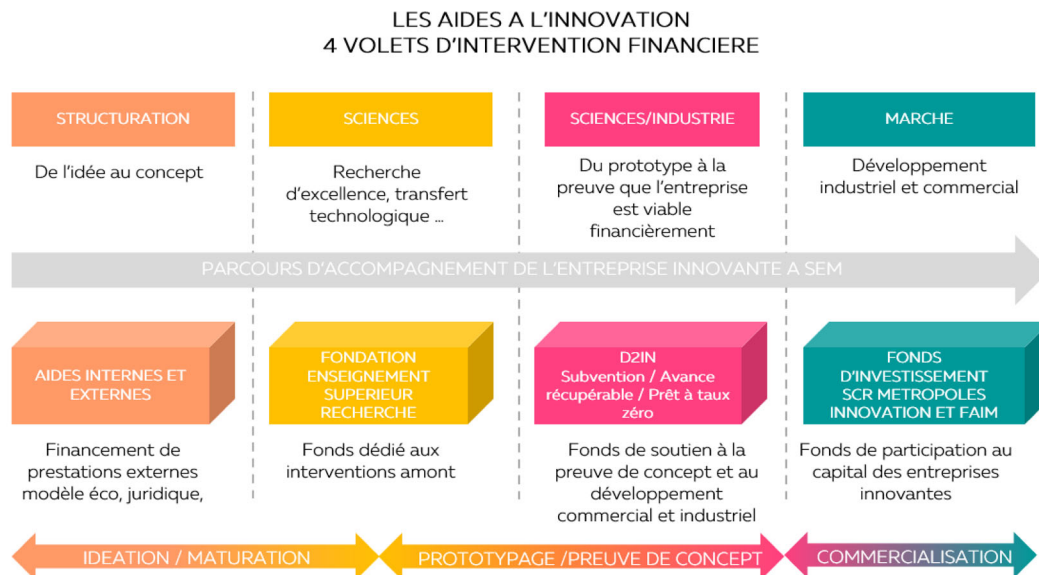


Figure 13 Les aides à l'innovation. Extrait de la présentation de Nathalie Arnould, 2022.

Nathalie Arnould termine sa présentation avec différents projets intégrés dans la Ville, reposant systématiquement sur le travail de designers. « C'est par la preuve du concept qu'on arrive à montrer que le design peut innover ». Elle présente l'intégration de nouveaux espaces d'attente de bus, de zones de passage partagées entre catégories d'utilisateurs (piétons, cyclistes, etc.) sur des espaces conviviaux participatifs et inclusifs ou encore sur l'appel à projets « banc d'essai » permettant l'expérimentation pour développer de nouveaux mobiliers urbains.

Encore ici, les projets présentés montrent différents niveaux d'intervention du design en contexte public. Ils montrent également que le design n'est pas uniquement l'affaire du designer, mais d'une approche concertée de l'action publique en faveur d'une définition plus élargie du design, de sa portée stratégique, mais aussi de l'intervention d'un ensemble d'acteurs et d'actrices de plusieurs secteurs et expertises nécessaires au développement du projet et sa qualité.

Vraiment vraiment : articulation multi-niveau et multi-action dans l'action publique

Studio Idaë : développement de projets innovants dans l'espace public. Exemple des eaux usées - impact du design sur une diversité de sujets.

Nouveaux Voisins ; Insectarium : représentant et traducteur des milieux naturels pour arriver à des propositions et des projets. Discuter avec le territoire à travers le territoire.

Ville de St-Etienne : intégration du design à de multiples échelles pour dynamiser les dimensions économiques et sociales

Barcelone : articulation de l'innovation dans un processus de partage et d'appels à projets.

Éléments de synthèse : l'innovation par un double mouvement pour développer et soutenir l'écosystème du design

En guise de synthèse de la journée, **Guillaume Blum** revient sur l'idée que le design peut être interprété comme une activité innovante structurante. Il s'agit à la fois d'une approche, d'une méthode et d'une pratique de l'innovation. L'un des aspects caractéristiques et parmi les plus intéressants est l'importance de la dimension sociale de l'innovation que permettent les activités et approches issues du design. De plus, le processus de design se fait dans une double logique ascendante et descendante. Dans sa logique ascendante (*bottom-up*), la démarche offre la capacité d'accepter une intégration par petits pas et par l'exemplarité des pratiques issues du terrain. Dans sa logique descendante (*top-down*), la démarche permet de fédérer des acteurs et activités de *lobbying* à travers une capacité à convaincre et séduire les politiques et personnes décisionnaires.

Tout cela n'a de sens dans le contexte actuel que dans une approche prenant en considération notre responsabilité collective face à la grande aventure de l'humanité et le risque que l'humain fait courir pour les écosystèmes. Cette prise en compte de l'environnement n'est pas qu'une activité « empathique » vis-à-vis de la nature, mais également la condition de la vie digne pour l'humanité. Il y a un risque civilisationnel à ne pas adopter une démarche environnementale. L'humanité doit agir de manière responsable vis-à-vis du vivant et des générations futures. En cela, le design dans l'approche mise en avant par plusieurs acteurs et actrices de la journée (Alexandra Deschamps-Sonsino, Patrick Dubé, Simone Fehlinger, etc.) s'inscrit dans cette perspective. Le *Design Council* propose ainsi la perspective d'un design comme une activité à impact socioécologique (voir l'encadré du même nom à la page 14).

Finalement, en guise de conclusion à la journée, Guillaume Blum s'interroge sur le double mouvement nécessaire à l'activité du design : comment le pousser dans la fonction publique ; comment tirer et obtenir les meilleures pratiques chez les designers ? On peut en extraire une série d'enjeux.

Un double mouvement nécessaire. Comment pousser le design, comment tirer le design dans l'action publique ?

Guillaume Blum soutient qu'il serait souhaitable de **pousser le design dans la fonction publique** en raison des nombreux enjeux que cela soulève sur les plans conceptuels temporels, financiers, légaux, organisationnels, citoyens et même sentimentaux.

- **Enjeux conceptuels** : accepter le travail bricolé, l'expérimentation, le chantier permanent. Accepter de dépasser la simple idéation. Accepter d'être dérangé dans ses routines
- **Enjeux temporels** : accepter de mener des projets sur des années et dans la durée, et non sur des « micro-projets » ponctuels et déconnectés les uns des autres
- **Enjeux financiers** : trouver des mécanismes de financement cohérents avec la structure administrative des organismes publics (ville, gouvernement) sans nuire à la capacité d'innovation ;

- **Enjeux légaux** : trouver le cadre réglementaire pour agir au niveau du secteur public ;
- **Enjeux organisationnels** : trouver la dynamique pour impacter des technocraties, accepter de naviguer, travailler dans des zones d'incertitudes et de flou ;
- **Enjeux citoyens** : avoir des publics pour exister et agir dans la sphère publique ;
- **Enjeux sentimentaux** : donner envie, séduire en identifiant des projets porteurs, mais exemplaires et les diffuser largement pour susciter l'adhésion par l'enthousiasme.

Pour les designers, cela signifierait également de **tirer le travail vers l'organisation publique**. Cela demandera également des ajustements de la pratique en termes cognitifs, systémiques, entrepreneuriaux.

- **Enjeux cognitifs** : réhabiliter l'apprentissage tout au long de la vie et la formation continue chez les designers ;
- **Enjeux systémiques** : savoir reconnaître ses propres limites comme designer et les compétences et l'importance des autres professions. Savoir se connecter et travailler de manière collaborative avec les différents professionnels.
- **Enjeux entrepreneuriaux** : Savoir s'immiscer dans les processus complets des projets, même sans y être invité et être prêt à s'investir dans leur évaluation. Savoir saisir les opportunités au moment où elles se présentent.

Enfin, Guillaume Blum rappelle les défis tant politiques que relationnels, correspondant au développement d'un écosystème du design.

- **Enjeux politiques** : Développer une mission de cohésion entre acteurs, actrices du design, s'organiser collectivement en vue de mener des activités de *lobbying* et de représentation du secteur du design;
- **Enjeux relationnels** : créer des liens avec les acteurs publics et privés pour promouvoir la contribution du design.

Force est de constater que le design et l'action publique vont de pair pour amorcer la transition socioécologique et que les enjeux et défis de leur arrimage restent à la portée des organisations publiques. Malgré les enjeux et défis, la journée de réflexion a montré qu'il y a des initiatives particulièrement inspirantes pour y arriver. Elle a également soulevé les limites des conditions actuelles de l'intégration du design dans l'action publique et appelle à reconnaître ses potentialités, notamment à la lumière des défis socioécologiques.

ANNEXE |

Mardi 29 Novembre 2022 - 09:00

Répondez à l'appel ! L'innovation par le design dans l'action publique **Chapitre : Enjeux économiques et écoresponsable**

Par : Cité du design - Ville de Montréal
Pavillon de l'esplanade Tranquille, 1442, rue Clark, Montréal, QC, H2X 2R3

Le Bureau du design de la Ville de Montréal et la Cité du design de Saint-Étienne appellent les milieux professionnels, le secteur public et le monde universitaire à collaborer lors d'une grande rencontre sur le potentiel et les stratégies d'innovation par le design dans l'action publique.

À travers une table ronde, une grande conférence et des études de cas inspirants au Québec, en France et à l'international, ce colloque explorera les pratiques futures du design ainsi que des moyens d'action pour stimuler l'innovation, engager des collaborations proactives entre les villes et les designers, et générer des impacts positifs dans un contexte de transition socioécologique.

Programme

9 h 00 : Mots d'ouverture

Patrick Marmen – Chef d'équipe, Bureau du design à la Ville de Montréal

9 h 15 : Le design pour innover : approches et impacts

Guillaume Blum – Professeur agrégé, École de design Université Laval
Isabelle Vérilhac – Directrice de l'international et de l'innovation, Cité du design
Patrick Dubé – Directeur général, Maison de l'innovation sociale
Simone Fehlinger – Designer et chargée de recherche, Cité du design
Caroline Gagnon (animatrice) – Professeure titulaire, École de design Université Laval

10 h 30 : Pause

10 h 50 : Grande conférence : « Next practice » ou le design systémique en pratique
Alexandra Deschamps-Sonsino – Chief Design Officer, Design Council

12 h 00 : Lunch

13 h 10 : Atelier

Virginie Zingraff (animatrice) – Conseillère principale, Leadership de pratique et transfert, Maison de l'innovation sociale

14 h 10 : Études de cas : Designers en action

Isabelle Daëron – Designer, Studio Idaë
Emile Forest – Coordonnateur général et jardinier, Nouveaux Voisins
Grégoire Alix-Tabeling – Co-fondateur et designer, Vraiment Vraiment

15 h 10 : Pause

15 h 30 : Études de cas : Actrices et acteurs publics en action

Nathalie Arnould – Design manager, Saint-Etienne Métropole
Anne Charpentier – Directrice du Jardin botanique, Espace pour la vie
Maxim Larrivée – Directeur de l’Insectarium, Espace pour la vie
Michael Donaldson Carbón – Directeur général, Fundació BIT Habitat (Mairie de Barcelone)

16 h 30 : Répondons à l’appel : et maintenant?

Sonia Hedhibi – Chargée des relations internationales , Cité du design

Emeric Boucher – Commissaire au design, Ville de Montréal

16 h 45 : Mot de clôture

Luc Rabouin – Élu membre du comité exécutif, responsable du développement économique et commercial, du savoir, de l’innovation et du design à la Ville de Montréal.

Marc Chassaubéné – Vice-président de la Métropole en charge du design et du numérique, adjoint à la culture à la Ville de Saint-Étienne et président de la Cité du design Esadse

17 h 00 : Cocktail

L'animation et les notes de la journée discussion ont été réalisées par :

Caroline Gagnon, professeure titulaire, École de design de l'Université Laval, animatrice.

Guillaume Blum, professeur agrégé, École de design de l'Université Laval.

Thomas Coulombe-Morency, doctorant en design, École de design de l'Université de Montréal, rapporteur.

Les intervenants étaient :

Grégoire Alix-Tabeling, co-fondateur et designer, Vraiment Vraiment

Diplômé de l'ENSAD (Paris) en 2008 et du Royal College of Arts (Londres) en 2010, Grégoire Alix-Tabeling a fait partie des premiers designers français à s'intéresser à la rencontre du design et de l'action publique. Dès 2010 il co-fonde Plausible Possible qui, aux côtés de la 27e Région entre autres, et pose les premières pierres du design des politiques publiques. En 2017, l'agence se transforme en Vraiment Vraiment, pionnière et principale agence du design des politiques en France. Depuis, les designers, architectes, urbanistes et analystes politiques de Vraiment Vraiment accompagnent les institutions et les organisations qui œuvrent au service de l'intérêt général, pour leur donner les moyens de prendre pied dans le réel pour mieux le changer. Ils contribuent activement à faire du design un acteur stratégique de la prise en compte de l'humain et du non humain dans la conception, la transformation et l'application de nos politiques publiques.

Nathalie Arnould, Design Manager au service des collectivités de Saint-Etienne

Nathalie Arnould est designer, diplômée de l'École supérieure d'art et design de Saint-Etienne. Elle fait partie de l'équipe de la Biennale Internationale Design Saint-Etienne depuis sa première édition en 1998, et a été commissaire d'expositions en 2006 et 2008. A la Cité du design, elle a été chargée des projets de développement durable, puis des projets de territoire. En 2011, elle est devenue Design Manager au service des collectivités, une première en France. Sa mission consiste à intégrer le design dans les politiques publiques de la Ville et de la Métropole, diffusant la culture du design dans tous les services de ces administrations. Ses actions ont conduit Saint-Etienne Métropole à recevoir le Design Management Award Europe en 2013, et la Ville de Saint-Etienne le Trophée image online du cadre de vie au concours FIMBACTE 2015.

Crédit photo : P. Grasset

Guillaume Blum, professeur agrégé, École de design, Université Laval

Guillaume Blum est professeur agrégé à l'École de design de la Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design. Il est membre du Groupe de recherche design, innovations et humanismes, du Centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie (CIRST) et du réseau international d'innovation et de prospective (R2IP). Il est aussi membre associé à la Chaire de recherche stratégique en design pour la cybersanté mentale de l'UQAM (DIAMENT) et au Laboratoire sur la communication et le numérique (LabCMO). Ses recherches portent sur le design stratégique et l'innovation par le design. Il travaille actuellement sur trois axes de recherches portant sur l'innovation et le design ; le numérique et les transformations sociales ; les dynamiques de développement des savoirs.

Emeric Boucher, commissaire au design, Bureau du design, Ville de Montréal

Emeric détient une maîtrise en sciences de l'architecture (Université Laval) et un diplôme en gestion de projets d'aménagement (Université de Montréal), en plus d'une formation complémentaire en management de la créativité et de l'innovation (HEC Montréal, Université de Barcelone). Il travaille au sein de la Ville de Montréal depuis 2018, après avoir pratiqué à titre de consultant en design urbain pour des clients publics et privés, ainsi que comme conseiller et chargé de projets dans le milieu culturel et dans une société de transport. Au Bureau du design, il développe et met en œuvre des projets, des programmes et des processus pour stimuler, soutenir et valoriser la contribution des designers à la qualité de la ville et à son rayonnement. Il s'intéresse à l'intégration du design dans l'action du secteur public avec une perspective inter- et pluridisciplinaire, particulièrement à l'échelle de proximité et de l'espace public.

Anne Charpentier, Directrice du Jardin botanique à Espace pour la vie

Anne Charpentier détient deux maîtrises de l'Université de Montréal, l'une en Sciences biologiques (botanique) et l'autre en Muséologie. Ayant participé à la conception du Biodôme de Montréal dès 1989, elle y est responsable des expositions et des activités culturelles. Elle renouvelle ensuite l'ensemble des expositions de la Biosphère, puis est gestionnaire des bibliothèques et des maisons de la culture d'un arrondissement de Montréal. De 2008 à 2019, elle dirige l'Insectarium Montréal et l'amène vers sa métamorphose. Le concept du nouveau musée est primé en 2018 par le Canadian Architect Awards.

Ses réalisations et plus de trente ans d'implication en muséologie et en culture scientifique, lui valent en 2005 le prix pour « Contribution exceptionnelle » de l'Association canadienne des centres de sciences. En 2013, elle est nommée diplômée et personnalité d'honneur de la Faculté des Arts et des Sciences de l'Université de Montréal. Depuis 2019, Anne Charpentier est directrice du Jardin botanique à Espace pour la vie. Elle en réalise actuellement le Plan directeur afin de propulser l'institution comme actrice de la transition socioécologique, en vue de son centième anniversaire en 2031.

Crédit photo : Claude Lafond

Marc Chassaubéné, Président de la Cité du design et Vice-président de Saint-Étienne Métropole

Je suis graphiste de formation et diplômé d'un Master en Stratégie de communication globale. J'ai créé ma première entreprise à 22 ans à Saint-Étienne, un journal culturel gratuit édité à 20.000 exemplaires. Puis, j'ai rejoint un groupe de presse régional, dont les dirigeants intéressés par mon travail, me demandent alors de créer l'édition stéphanoise de l'un de leurs titres dédiés à la Culture : « Le Petit Bulletin », édité à 150.000 exemplaires en Région Rhône-Alpes. En 2014, Gaël Perdriau, alors candidat à la Mairie de Saint-Étienne, me demande de rejoindre son équipe pour partager mon expérience du Milieu Culturel en tant qu'adjoint à la Culture. Quatre ans plus tard, Gaël Perdriau me nomme Vice-Président de Saint-Étienne Métropole et me confie la responsabilité des politiques en matière de Culture, Design et Numérique. Je suis élu Président de la Cité du Design depuis septembre 2020.

Isabelle Daëron, Designer, Studio Idaë

Designer et chercheuse en design, diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers et de l'Esad à Reims, Isabelle Daëron conçoit des scénarios articulant ressources naturelles et habitabilité. Ses projets mettent en perspective l'importance de l'enjeu

environnemental actuel et leur champ d'application (flux, mobilité, espace public) tout en valorisant les ressources disponibles sur le territoire auquel ils sont attachés. Lauréate FAIRE DESIGN (2018) et des Mondes Nouveaux (2021), Isabelle Daëron a fondé le Studio Idaë en 2018. Studio Idaë se structure autour de trois champs de compétences agissant en synergie : design urbain, set design et recherche. Il collabore fréquemment avec des institutions publiques (Cité du design de Saint-Étienne, CAUE Rhône-Alpes, Domaine de Chamarande, Centre Pompidou, etc.), des entreprises privées (Hermès, Cristal Saint-Louis, Leroy Merlin, Orange, etc.), des collectivités (Ville de Rennes, Ville de Paris, Région Île de France, etc.).

Alexandra Deschamps-Sonsino, Chief Design Officer, Design Council

Auteure, consultante et entrepreneure ayant une formation en design, Alexandra Deschamps-Sonsino vit à Londres, où elle agit à titre de Chief Design Officer au Design Council (congé parental) jusqu'en août 2023. Elle crée actuellement le Low Carbón Design Institute, explorant de quelle manière les créatifs et les créatives intègrent les connaissances sur les changements climatiques dans leur pratique.

Auteure de *Smarter Homes: how technology will change your home life* et de *Creating a Culture of Innovation*, elle a également été la première distributrice d'Arduino au Royaume-Uni et est la créatrice de la Good Night Lamp qui fait partie de la collection permanente du Design Museum de Londres. De 2011 à 2020, elle a organisé l'Internet of Things Meetup de Londres et a aidé la communauté dans la création de BetterIoT, une liste de contrôle gratuite pour aider les créateurs, les créatrices et les gestionnaires de produits à prendre des décisions plus éthiques.

Son nom a figuré au premier rang du palmarès 100 Internet of Things Influencers (Postscapes, 2016), au second rang du palmarès Top 100 Internet of Things Thought Leaders (Onalytica, 2014) et au palmarès Top 100 Influential Tech Women on Twitter (Business Insider, 2014). Chaque année depuis 2017, son nom figure aussi sur la liste Most Influential Women in Tech in the UK de Computer Weekly. ING Labs, Bulb Energy, British Telecom, British Gas et la BBC sont quelques-uns de ses clients.

Alexandra a étudié le design industriel à l'Université de Montréal ainsi que le design interactif à l'Interaction Design Institute Ivrea.

Michael Donaldson Carbón, Directeur général, Fundació BIT Habitat et Commissaire à l'innovation numérique, Mairie de Barcelone

Michael Donaldson is the Commissioner of Technological Innovation, Electronic Administration and Good Governance of the Barcelona City Council. He has a law degree and a master's degree in public management. He has worked as director of strategic planning and central services in the municipalities of Rubí and Gavà. He is a trainer in open government and transparency issues and has published several articles and chapters of public management.

Patrick Dubé, directeur général, Maison de l'innovation sociale

Après une maîtrise en anthropologie et des études doctorales sur la théorie de la complexité, Patrick Dubé débute une carrière en innovation dans le secteur médical. À partir de 2006, il accompagne des organisations dans le développement de leurs pratiques créatives et innovantes. De 2011 à 2017, il codirige le département de recherche à la Société des arts technologiques (SAT) à Montréal. En 2013, il fonde Umwelt Service Design, une firme-conseil spécialisée en innovation ouverte à l'origine de plusieurs projets collaboratifs impliquant des PME, des organismes communautaires et des territoires. Depuis 2010, il contribue à l'émergence d'une communauté de laboratoires vivants (living labs) au Québec et est très actif dans le développement de réseaux de pratiques en innovation sociale, notamment sur le plan

des villes intelligentes, résilientes et inclusives. Depuis 2017, il agit à titre de codirecteur général de la Maison de l'innovation sociale (MIS), un organisme sans but lucratif qui accompagne une diversité d'acteurs à l'échelle québécoise dans le renforcement de leur capacité à innover socialement et dans la mise en oeuvre de projets à impact social et environnemental, de leur idéation jusqu'à leur déploiement.

Simone Fehlinger, Designer et chargée de recherche, Cité du design

Designer graphique, diplômée d'un master en arts politiques — SPEAP, Sciences Po Paris, Simone Fehlinger développe une méthodologie de recherche à la croisée de l'art, du design et des sciences sociales. Cette approche lui permet d'explorer des réalités fondées sur des fictions en questionnant la performativité du design et sa capacité à créer des idéologies à travers la forme. Portant sur les imaginaires de l'Anthropocène, les fictions politiques et la culture visuelle et matérielle contemporaine, ses travaux interrogent le design en tant que discipline définissant les interactions entre l'homme et ses environnements naturels et artificiels. En 2019, à l'initiative d'Olivier Peyricot et Michel Lussault, elle co-fonde le "Deep Design Lab — Explorations profondes des matérialités et des représentations visuelles de l'Anthropocène" à la Cité du design-École supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne, où elle enseigne désormais au sein du DNSEP Design Public(s).

Emile Forest, coordonnateur général et jardinier, Nouveaux Voisins

Formé en architecture, urbanisme et sociologie des paysages, Emile travaille entre 2015 et 2020 pour l'Enclume, un atelier de développement territorial. Il rejoint ensuite la firme Dark Matter Labs, où il participe à différents projets en gouvernance publique, réglementation urbanistique et finance environnementale. En 2019, il cofonde l'organisme Nouveaux Voisins qui vise à transformer, imaginer, planter et promouvoir des paysages riches en biodiversité. Depuis, on le retrouve camouflé dans des jardins de plantes indigènes réfléchissant à des stratégies d'écologie urbaine - imaginant autrement notre relation à la nature, en ville. Finalement, à l'automne 2020, il cofonde et coanime le podcast Cadre bâti en compagnie de son ami Guillaume Éthier, professeur en théories de la ville à l'UQAM.

Caroline Gagnon, professeure titulaire, École de design, Université Laval

Caroline Gagnon est professeure titulaire à l'École de design de la Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design. Elle est membre du Groupe de recherche design, innovations et humanismes, chercheure associée à la Chaire en paysage et environnement ainsi qu'à Ville, Région Monde. Ses projets de recherche ont d'abord été orientés vers le rôle que peuvent jouer ou non les pratiques du design (design industriel, architecture, urbanisme, architecture du paysage) à toutes les échelles d'intervention – c'est-à-dire de l'objet au territoire – dans l'acceptabilité sociale et publique des infrastructures d'énergie, de transport et des infrastructures vertes. Ce positionnement particulier où l'approche interdisciplinaire est privilégiée, permet d'interroger plus spécifiquement l'opérationnalisation des préoccupations sociales suscitées par la transformation de l'espace que les projets d'infrastructures provoquent. S'appuyant sur ces travaux, son champ de recherche s'est élargi à un ensemble de préoccupations concernées par le design en contexte public. Ainsi, ses récents travaux de recherche s'intéressent à comprendre comment le design peut ou non agir afin d'améliorer l'expérience des services publics en éducation et en santé et être ainsi un vecteur d'innovation publique. Ses récents projets tentent de mieux situer le rôle innovant ou non du design dans les contextes publics qu'il s'agisse de préoccupations strictement matérielles, fonctionnelles et spatiales (produits et aménagement) ou de préoccupations organisationnelles (services).

Sonia Hedhibi, chargée des relations internationales, Cité du design

Elle est en charge des projets et relations internationales à la Cité du design-Saint-Etienne École supérieure d'art et de design. Elle travaille au sein de la Cité du design de Saint-Étienne depuis 2019. Elle est également enseignante en marketing international à l'Université Jean Monnet en Master 1 Relations internationales. Elle supervise les projets liés au réseau des villes créatives de l'UNESCO. Elle est titulaire d'un master en relations commerciales internationales de l'Université Jean Monnet de Saint-Etienne. Son expérience professionnelle comprend, entre autres, le travail dans différentes entreprises privées en tant que responsable du marketing et du commerce international et chroniqueuse TV pendant 2 ans. Elle est spécialisée dans le développement des relations internationales, le marketing, la gestion de projets et d'événements internationaux.

Maxim Larrivé, Directeur de l'Insectarium à Espace pour la vie

Scientifique reconnu et gestionnaire avisé, Maxim Larrivé est directeur de l'Insectarium depuis 2019. Il a mené à bien l'ouverture du nouvel Insectarium au printemps 2022. Avec ses collègues d'Espace pour la vie, il collabore à l'élaboration des stratégies et à l'atteinte des objectifs visant à reconnecter l'humain à la nature; il poursuit également le développement des programmes de science participative et le déploiement de celui d'autochtonisation d'Espace pour la vie.

Maxim Larrivé est titulaire d'un doctorat en entomologie ainsi que d'une maîtrise en écologie et d'un baccalauréat en biologie. Il se spécialise dans les impacts des changements climatiques sur la biodiversité de plusieurs groupes d'arthropodes. Il combine plusieurs approches novatrices de monitoring de la biodiversité : la science participative et plus récemment l'intelligence artificielle. Il a fondé et codirige eButterfly, un projet de science participative mondial axé sur le monitoring de la biodiversité des papillons et Mission Monarque, sur l'identification des zones de reproduction du papillon monarque au Canada. Il a mis en place un réseau de suivi des insectes dans le Grand Nord québécois en collaboration avec le gouvernement régional du Nunavik, le projet Sentinelles du Nunavik, où des jeunes des communautés inuites sont formés et embauchés pour faire le monitoring des insectes pollinisateurs dans leur communauté.

Patrick Marmen, Chef d'équipe, Bureau du design, Ville de Montréal

Patrick Marmen est détenteur d'un baccalauréat et d'une maîtrise en architecture de l'Université Laval (Québec). Intéressé par les processus qui favorisent la qualité des projets urbains, il a coordonné, à titre de conseiller professionnel, la mise en œuvre de concours de design urbain et la réalisation de panels d'experts en design. Collaborateur de la Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal de 2011 à 2002, il a également participé au développement de visions stratégiques d'aménagement, à la réalisation des études de caractérisation de paysages ainsi qu'à l'organisation d'ateliers internationaux de design urbain en Chine, au Brésil et en France. Il est coauteur des livres Évry, l'Université et la Ville : Cinq stratégies pour un modèle de partage et YUL/MTL : Paysages en mouvement qui a remporté un Prix national d'excellence 2016 de l'Association des architectes paysagistes du Canada. Il a été président du Comité Jacques-Viger de la Ville de Montréal de mai 2019 à octobre 2020 avant de rejoindre le Bureau de design de la Ville de Montréal.

Isabelle Vérilhac, Directrice international et innovation, Cité du design

Docteur en physique - chimie des matériaux, avec un post diplôme en Recherche et Design, après une expérience de huit ans en milieu industriel, elle a travaillé pour les collectivités afin d'élaborer des programmes collaboratifs entre entreprises,

laboratoires, institutions, d'abord à la direction d'un cluster des technologies médicales, puis au sein de la Cité du design. Elle a ainsi mis en place les offres de service aux entreprises leur permettant d'intégrer le design et d'innover par les usages. Elle a conçu la matériauthèque de la Cité du design, imaginé et développé le laboratoire des usages et des pratiques innovantes (LUPI®), ainsi que le Living Lab (Design Creative City Living Lab) lieu de vie et d'expérimentation de la Cité du design. Depuis 2019, elle dirige les relations internationales et est la coordinatrice UNESCO pour Saint-Etienne ville créative de design. Membre du conseil d'administration du BEDA (Bureau of European Design Association) depuis 2014, trésorière pendant 3 ans, elle est depuis 2021 la présidente.