

## **Le design comme outil du développement culturel :**

### **l'exemple de La cuisine, centre d'art et de design appliqués à l'alimentation**

Stéphanie Sagot est maître de conférences en arts appliqués à l'Université de Nîmes (Virtù, centre de recherche par le design). stephanie.sagot@unimes.fr

*De 2004 à 2007, elle a développé un projet de centre culturel pour une collectivité territoriale (La cuisine, centre d'art et de design appliqués à l'alimentation) dont elle est aujourd'hui la directrice artistique.*

Mots clés : développement culturel, développement économique, design, art, alimentation

### **Introduction**

Si la place de la culture dans le développement territorial est déjà une question centrale en géographie et en économie, elle est en phase de le devenir dans le domaine des arts appliqués et plus particulièrement du design. Cet article propose de faire un état de la pratique et de la recherche en design à ce sujet et de développer des pistes de recherche-projet<sup>1</sup>.

Dans un premier temps, nous rappellerons la définition du développement culturel et son contexte d'apparition dans les territoires français depuis les lois de décentralisation. Cette

---

<sup>1</sup> A. Findeli et A. Coste proposent un cadre méthodologique à la recherche en architecture transposable à la recherche en design (discipline scientifique en cours de construction en France). Par recherche-projet, Findeli et Coste entendent les caractéristiques suivantes :

- elle est ancrée dans le projet, elle s'appuie donc sur une situation singulière visant à modifier le cours des choses
- elle est empirique et doit permettre d'observer tant le monde extérieur sur lequel porte le projet que le monde intérieur des acteurs du projet (intentions, valeurs, attentes, etc.)
- elle se livre à un travail réflexif « en action » et interprétatif « hors action »
- elle conduit, à partir de l'étude du cas singulier, à des conclusions aussi générales que possible au triple plan de la théorie, de la pratique professionnelle et de l'enseignement.

in « De la recherche-crédation à la recherche-projet : un cadre théorique et méthodologique pour la recherche architecturale », *Lieux communs*, N°10, 2007

approche nous conduira à établir un rapprochement conceptuel entre les définitions du développement culturel et du design. Dans un second temps, nous analyserons, sur la base d'exemples empiriques, des initiatives de développement territorial par le design. Cette étude nous conduira, dans le cadre d'un projet concret mené pour une commune rurale, à réfléchir à la création d'outils de développement culturel par le design. Après avoir interrogé les objectifs formulés par le maître d'ouvrage au regard de ce projet, nous présenterons son processus de conception, des questionnements qui ont guidé la démarche aux dispositifs expérimentaux mis en œuvre pour le développer et l'inscrire dans le territoire, de l'étude de faisabilité aux activités de préfiguration et à leur bilan. Afin de faire évoluer ce projet, l'actualité de la recherche en design dans le domaine de l'innovation sociale nous conduira à réfléchir à la mise en place de dispositifs exploratoires spécifiques au sein d'une réflexion plus large menée dans le domaine du développement territorial.

## **1. Développement culturel : apparition et enjeux**

Au début des années 1970 en France, une politique de « développement culturel » est constituée afin de « mettre la culture au cœur de la vie des gens, répondant aussi à l'obligation de l'État d'assurer à chacun l'exercice de son droit à la culture. »<sup>2</sup>

Cette mesure prend un nouvel essor avec les lois Defferre en 1982-1983 puis avec la réforme constitutionnelle en 2003 qui marquent les deux grands temps de la politique française de décentralisation. Ces dispositifs affirment la volonté d'opérer une redistribution des pouvoirs entre l'Etat et les collectivités locales avec comme objectif une meilleure efficacité de l'action publique et le développement d'une démocratie de proximité.

Si le champ culturel a tout d'abord été peu concerné par le transfert de compétences inscrit dans ces lois de décentralisation<sup>3</sup>, une réflexion a été développée entre l'Etat et les collectivités dans les contrats de plan, qui intègrent un volet culture depuis la génération 1994-1999. Cette démarche a été approfondie lors de l'élaboration du schéma collectif des services culturels dans le cadre de la Loi d'orientation et d'aménagement durable du territoire ainsi que lors de la négociation des plans Etat / Région pour la période 2000-2006. Ainsi, la

---

<sup>2</sup> <http://www.culture.gouv.fr/culture/politique-culturelle/accueil.htm>

<sup>3</sup> In *Les protocoles de décentralisation culturelle, vers une nouvelle organisation de la responsabilité publique en matière culturelle*, Ministère de la culture et de la communication, novembre 2001

signature des premières conventions de développement culturel conclues avec les collectivités territoriales marquaient le double objectif de veiller à une répartition équilibrée de l'offre culturelle sur les territoires et de faciliter l'accès des publics à la culture. Ces actions ont permis, ces vingt dernières années, la réalisation de nombreux projets pour contribuer à rééquilibrer les territoires et à élargir les contenus des politiques culturelles à de nouvelles disciplines et à de nouveaux domaines, notamment concernant le patrimoine.

Les protocoles de décentralisation culturelle proposés par le gouvernement en 2001 appelaient ainsi à l'évolution du paysage culturel de la France afin de convenir du « rôle croissant que peut jouer la culture dans le développement des territoires, et particulièrement dans leur cohésion sociale et dans leur développement économique »<sup>4</sup>.

Cette approche fait suite à la remise en cause du modèle de développement postfordiste selon laquelle le développement ne serait pas uniquement fondé sur une dimension économique mais mobiliserait également des facteurs d'ordre culturel, social et environnemental.

Or, le design est une discipline artistique dont les enjeux, à la fois culturels, sociaux et économiques, recoupent ceux envisagés par les dispositifs de décentralisation. Dans ce contexte, des initiatives de développement culturel par le design ont émergé dans certaines collectivités territoriales.

## **2. Design et développement culturel : exemples et enjeux**

Une définition du design communément acceptée est celle proposée en 2002 par l'International Council of Society of Design : il s'agit d'une « activité créatrice dont le but est de présenter les multiples facettes de la qualité des objets, des procédés, des services et des systèmes dans lesquels ils sont intégrés au cours de leur cycle de vie. C'est pourquoi le design constitue le principal facteur d'humanisation innovante des technologies et un moteur essentiel dans les échanges économiques et culturels. Il a ainsi pour objectif de découvrir et d'assurer des relations structurelles, organisationnelles, fonctionnelles, sensibles et économiques. Le design développe ainsi plusieurs fonctions :

- veiller à la protection de l'environnement et à sa pérennité à l'échelle mondiale (éthique

---

<sup>4</sup> Ibid.

globale)

- assurer des avantages et une liberté accrue à la communauté humaine, aux utilisateurs finaux, aux producteurs et aux acteurs des marchés, qu'il s'agisse d'individus ou de groupes (éthique sociale)
- promouvoir la diversité culturelle face à la mondialisation (éthique culturelle)
- donner aux produits, services et systèmes des formes qui expriment (sémiologie) avec cohérence (esthétique) leur complexité propre.

Dans une logique de développement culturel fondée notamment sur les ressources patrimoniales locales, certaines collectivités territoriales ont mis en place des initiatives fondées sur le design. En s'appuyant en partie sur le modèle des centres d'art qui ont émergé en région dans les années 1970-1980, les villes de Marseille en 1986 et de Limoges en 1995, sous l'impulsion du Ministère de la Culture, ont développé, respectivement, le CIRVA (Centre international de recherche sur le verre) et le CRAFT (Centre de recherche sur les arts du feu et de la terre). Ce dernier prend sa source dans un patrimoine industriel (céramique et porcelaine de Limoges) porteur d'une tradition et d'une qualité françaises. Fort de partenariats avec des entreprises, le centre cherche à « renouer le lien entre les industriels et les designers et redonner à l'utilisation de la céramique une place singulière dans l'art contemporain ».

Dans une démarche moins centrée sur une spécialité industrielle en particulier, mais plutôt sur un bassin d'activités, la ville de Saint Etienne développe depuis 1998 un programme de « développement culturel et économique du territoire »<sup>5</sup> qui se concrétise par la création de La Cité du Design qui ouvrira ses portes en 2009. Conçue pour rassembler tous les acteurs du design à une échelle internationale, cette structure se présente comme une « plate-forme d'observation, de création, d'enseignement, de formation et de recherche par le design »<sup>6</sup>.

Ces trois structures s'inscrivent dans des logiques de développement culturel et économique au sein de territoires urbains, dans une inscription régionale forte accompagnée d'une volonté de rayonner nationalement. A une échelle moindre, ces initiatives de développement culturel et économique par le design ont égrainé, depuis le début des années 2000, quelques autres

---

<sup>5</sup> <http://www.citedudesign.com>

<sup>6</sup> <http://www.citedudesign.com>

démarches en territoire rural, qui s'organisent généralement autour de trois grands axes : développer, promouvoir et fédérer.

Depuis 2001, avec le soutien des régions Languedoc-Roussillon, Midi-Pyrénées, Aquitaine, de l'Etat *via* la DATAR Pyrénées et de l'Europe, une initiative nommée Design Pyrénées cherche à « inscrire le territoire des Pyrénées, support de création, dans la modernité »<sup>7</sup>. *Via* des concours ou encore des invitations auprès de designers, cette structure souhaite favoriser des rencontres entre l'économie rurale et la création contemporaine en privilégiant une éthique et une consommation responsable : fabrication locale, matériaux naturels, labels de qualité... Depuis 2001, Design Pyrénées a ainsi développé des collections de produits, organisées autour de trois gammes : bois, laine et pierre. Forte de ce catalogue, une SARL s'est constituée en 2005 afin d'éditer et de diffuser les collections à une échelle internationale.

Dans une volonté de redynamiser des entreprises rurales reposant sur des savoir-faire spécifiques, nous observons également la mise en œuvre d'initiatives circonscrites sur des territoires beaucoup moins vastes, où le développement économique passe, dans une certaine mesure, par le développement d'une culture du design contemporain. La communauté de communes de Villedieu les Poêles, en basse Normandie, dispose depuis huit siècles d'un savoir-faire dans le domaine du cuivre qui constitue un moteur du développement économique et touristique aujourd'hui en perte de vitesse. Ainsi que l'explique cette collectivité dans un communiqué de presse, « depuis une trentaine d'années, le cuivre a perdu de son attractivité, sous l'offensive d'une concurrence mondialisée, et (il est) délaissé au profit de matériaux plus pratiques et plus «tendance». »<sup>8</sup>. Encouragée par le développement en France des pôles de Métiers d'art (et aujourd'hui les pôles de compétitivité), la Communauté de Communes de Villedieu a lancé en mai 2004 une étude-action afin d'imaginer un modèle de développement économique et territorial pérenne, qui passe notamment par la mise en œuvre de programmes favorisant la rencontre entre créateurs et artisans. Afin de démontrer la valeur ajoutée du cuivre et de dynamiser la notoriété historique de ce secteur d'activités, la Communauté de Communes de Villedieu a mis en place une première opération en partenariat avec une association, DMA (Design Métiers d'Art).

Dans cette perspective, des rencontres entre designers et entreprises artisanales des métiers du cuivre ont eu lieu, afin de constituer une collection d'objets et de mobiliers haut de gamme

---

<sup>7</sup> [www.designpyrenees.com](http://www.designpyrenees.com)

<sup>8</sup> [www.dma-production.com](http://www.dma-production.com)

distribués en France et à l'étranger. Pour la collectivité qui produisait le projet, la volonté de redynamiser par le design un patrimoine culturel et économique s'accompagne également d'une réflexion éthique, nourrie du désir de bien produire, dans des conditions de travail satisfaisantes et épanouissantes : « par opposition à l'entreprise sans frontières, financiarisée, techno-logique, l'artisanat contient ces composantes essentielles à l'équilibre des échanges humains, contribuant ainsi à une éco-diversité susceptible de permanence »<sup>9</sup>. Les produits conçus par les designers invités font écho à ce positionnement. Dominique Mathieu, par exemple, qui a réalisé divers mobiliers pour JB créations, explique que « l'écriture formelle de ces mobiliers s'inscrit dans une esthétique vernaculaire s'inspirant librement du territoire de production »<sup>10</sup>. Afin d'appuyer sa démarche, il cite d'ailleurs des designers et architectes qui tentent de dépasser un design limité aux impératifs industriels, tels que Enzo Mari : "Plus l'entreprise possède des caractéristiques et des valeurs qui lui sont propres, plus le produit doit s'en inspirer. (...) Le design a une fonction éthique avant tout pour dire : nous devons lutter pour changer le monde." Il poursuit en s'appuyant sur les propos de Gianni Pettena, lequel explique qu'« un processus massif de normalisation est en cours aujourd'hui : on a l'impression que tout le monde veut s'administrer un soporifique (...). La fonction de l'artiste est de sortir de la pensée routinière et d'affronter la perception visuelle, olfactive ou auditive des choses qui se passent autour de lui." Le designer souligne ici le rôle de la création artistique et de la dimension culturelle dans ce projet de développement économique.

Depuis le début des années 2000, nous remarquons ainsi que quelques démarches, émanant de territoires ruraux, cherchent à utiliser le design afin de valoriser des savoir-faire ancestraux en dynamisant un patrimoine artisanal. Le design, dont la méthodologie est utilisée dans le cadre d'actions concrètes et ponctuelles, devient alors un moteur de développement qui lie fortement critères culturels, dans leurs dimensions patrimoniales, artistiques et critères économiques. Pour autant, si ces initiatives permettent la rencontre entre designers et artisans, elles ne prennent pas en considération les publics ni les usagers locaux. Les produits sont conçus pour s'exporter hors du territoire et favoriser un rayonnement en France et à l'étranger.

---

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Ibid.

### **3. Expérience d'un projet de développement culturel par le design : le centre « La cuisine », contexte, positionnement et perspectives**

Les expériences précédemment présentées nous ont permis de nourrir la création d'un projet de centre de recherche-crédation en arts appliqués ancré sur une volonté de développement culturel. Les travaux les plus récents du design, notamment dans le domaine de l'alimentation et du design culinaire, apportent la matière première à ce projet. Etudions à présent son contexte et les dispositifs mis en place.

#### **Contexte du projet :**

Depuis 2005, la commune rurale de Nègrepelisse, dans le Tarn-et-Garonne, qui compte 4.500 habitants, expérimente un projet de développement culturel par le design. Située dans un territoire au sein duquel la création artistique contemporaine est très peu présente, la commune dispose d'un site classé monument historique, constitué des ruines d'un château, sur lequel elle souhaite construire un bâtiment dédié à la culture et à la création contemporaine. L'ambition du maître d'ouvrage est que le projet se construise à partir des atouts du territoire et qu'il s'inscrive fortement dans le maillage local. Il s'agit également de faire rayonner ce projet à l'échelle du Pays Midi-Quercy<sup>11</sup> au sein duquel s'inscrit la commune, tout en lui offrant, si possible, une spécificité, voire une visibilité nationale.

Un premier diagnostic souligne que le territoire ne dispose ni d'un savoir-faire artisanal spécifique, ni d'un patrimoine particulier à valoriser dans le cadre d'un projet artistique. Il semble difficile de mettre en place un projet tel que celui du CRAFT fondé sur un patrimoine industriel ou encore tel que celui développé par la communauté de communes de Villedieu les Poêles reposant sur la valorisation d'un savoir-faire artisanal spécifique par le design.

En cherchant à se saisir des différents traits de caractère du territoire en partenariat avec les études pilotées par le Pays Midi-Quercy, nous observons que le département est un gros

---

<sup>11</sup> Le Pays Midi-Quercy se compose des 48 Communes situées à l'est du Tarn-et-Garonne, elles-mêmes fédérées au sein de quatre Communautés de Communes. L'étude de faisabilité du projet ainsi que le développement des activités de préfiguration sont inscrits dans la stratégie territoriale du Pays Midi-Quercy (Charte de développement durable et Plan de développement LEADER+) à travers les objectifs culturels et économiques qui l'animent.

producteur de fruits et légumes : 80 % des fruits de la région Midi-Pyrénées y sont produits, le département est le premier producteur à l'échelle nationale de nombreuses variétés de fruits. De nombreuses exploitations agricoles sont installées dans le pays Midi-Quercy et au dernier recensement, 20 % de la population active exerce un métier lié à l'agriculture ou au secteur agroalimentaire. En recoupant ces données avec les chiffres nationaux, nous constatons que le taux est particulièrement élevé, dans un pays où les exploitations agricoles ferment. Nous recensons également de nombreuses productions du terroir diffusées sur des marchés locaux et dans des foires spécifiques, ainsi que de nombreuses Appellations d'Origine Contrôlées. La région Midi-Pyrénées dans son ensemble se positionne d'ailleurs comme la première région en termes de population agricole et de signes officiels de qualité.

Or, l'alimentation occupe une double position, à la fois culturelle et socio-économique : l'aliment est un produit de consommation particulier qui engage une relation intime avec l'individu car il est incorporé. Son statut et sa représentation constituent aujourd'hui des symptômes de la société, en fonction de ses positions historiques, culturelles et économiques. D'autre part, les crises sanitaires, depuis les affaires du sang contaminé et de la vache folle ainsi que les débats sur les OGM et sur les pesticides ont créé un état de suspicion qui se traduit aujourd'hui par une remise en question du caractère inéluctable de la mutation agro-industrielle en lançant un débat sur une éthique de production. La recherche *par le design* peut avoir sa place au sein de ce débat. Elle peut permettre d'affiner le dialogue entre système technique et système socio-économique. Elle peut investir des enjeux sociétaux de l'alimentation et intervenir sur les représentations liées aux nourritures. A ce sujet, le chercheur en psychologie Patrick Denoux<sup>12</sup> explique que les consommateurs développent des représentations versatiles, contradictoires des nourritures avec de nombreuses images passéistes et figées liées à une exigence d'authenticité et de naturel déversée par l'industrie agroalimentaire via les médias audiovisuels. Aux côtés de ces icônes d'une nature idéale, les agriculteurs évoluent au milieu de paysages muséifiés où l'intervention humaine est presque absente. Les produits du monde rural seraient ainsi contraints dans des représentations anachroniques. Le philosophe Olivier Assouly parle à ce sujet de « nourritures nostalgiques, évocation d'un pittoresque rhétorique »<sup>13</sup> teintée de folklore et de traditions.

---

<sup>12</sup> in Les actes de la 9<sup>ème</sup> Université de Marciac : "*Images et L'imaginaire au coeur des échanges entre Agriculture et Société*", 2003

<sup>13</sup> *Les nourritures nostalgiques, essais sur le mythe du terroir*, Paris, Actes Sud, 2004, p.11

## **Positionnement et activités**

Aussi, au cœur de ce territoire rural où les productions agricoles ainsi que la transmission des savoir-faire constituent des enjeux importants, notre étude de faisabilité nous a conduit à développer un centre d'art et de design appliqués à l'alimentation impliquant des projets de recherche, création et médiation qui questionnent ces représentations de la société et du monde rural. Les objectifs résident notamment dans l'articulation entre culture populaire et culture artistique, dans le but affiché de sensibiliser un large public à la création contemporaine tout en apportant une dynamique culturelle et économique à la commune et au pays. Seul centre d'art et de design en France spécialisé dans le domaine de l'alimentation, il s'agit également de constituer un centre de ressource à la visibilité nationale qui s'inscrit dans les axes touristiques du département.

Le centre constitué, nommé « La cuisine », articule aujourd'hui les domaines de l'art et du design, appliqués à l'alimentation. Construit sur le modèle de fonctionnement des centres d'art, il est composé de deux pôles d'activités :

- une programmation artistique tournée vers des activités de création et de recherche en rapport direct avec le territoire, son identité, ses productions et ses mœurs
- une médiation culturelle orientée vers le rayonnement et la diffusion de cette création auprès de divers publics.

Ainsi, par la combinaison de l'art et de l'alimentation, la programmation artistique instaurée expérimente des dispositifs spécifiques qui posent toujours, au préalable, des questions liées à ce territoire telles que : comment favoriser l'accès à la création contemporaine, comment créer du lien et de la mixité sociale, ou, pour reprendre les termes de la politique de développement culturel, comment « mettre la culture au cœur de la vie des gens » ?

Dans cette optique, un des premiers projets de création réalisé courant 2006 fait appel à une nouvelle pratique du design appliquée au secteur alimentaire, le design culinaire. Il se base sur des rencontres entre designers et artisans des métiers de bouche<sup>14</sup> afin de commercialiser dix produits culinaires distribués dans ces commerces de proximité. Le design devient alors un outil permettant d'interférer sur les représentations des productions artisanales du terroir, en les ouvrant vers d'autres imaginaires. En expérimentant de nouvelles formes de sensibilité

---

<sup>14</sup> Bouchées doubles, texte de S. Sagot, Edition Jean-Michel Place, Paris, 2006

dans le domaine artisanal, il s'agit également de perturber l'ordre établi des recettes toutes faites. En injectant la création artistique dans les structures du quotidien, ces produits permettent de questionner le regard que nous portons sur nos habitudes alimentaires. Ils constituent également un accès à la création artistique en tentant d'aller rencontrer les habitants sur leurs lieux de vie.

D'autre part, ce projet correspond plus largement, aux objectifs visés par le centre La cuisine et qui recourent la mission du design telle que nous l'avons précédemment définie, en termes d'éthique, de cohésion et de mixité sociale par la rencontre entre artisans, designers et le public. En outre, ce projet constitue une voie vers l'innovation pour ces artisans investis dans une démarche de qualité et de traçabilité des produits. Il peut être un moyen de se démarquer de la production des industries agroalimentaires où beaucoup de « fausses innovations » sont créées. Le design peut alors devenir un argument économique pour que les artisans innovent et réussissent dans un environnement industriel très concurrentiel. Leurs structures permettent une flexibilité et une adaptabilité meilleure (par rapport à l'industrie) tout en limitant les conséquences financières en cas d'échec des produits.<sup>15</sup>

## **Bilan et limites**

Ce type de programme liant design et artisanat nous conduit également à clarifier les missions de La cuisine et à nous interroger, plus largement, sur l'interdépendance entre développement culturel et développement économique en soulevant des questions d'ordre politique, artistique et sociale. Il s'agit également d'interroger les liens entre art, design, créativité diffuse et innovation tangible.

Si le programme Bouchées doubles a conduit certains artisans à innover et à développer de nouveaux produits, la structure de La cuisine ne permet pas, actuellement, de développer un accompagnement sur un plus long terme auprès de ces artisans afin, par exemple, d'ancrer le design dans leurs stratégies d'entreprise. En effet, si la question du développement économique traverse le projet du centre, sa mission initiale reste bien le soutien à la création artistique et sa diffusion auprès des publics. Ces questions nous ont conduits ainsi à

---

<sup>15</sup> S. Sagot, C. Gallen, L. Sirieix, « La création comme facteur de développement territorial : le design est-il mangeable ? », in Les ateliers de la recherche en design 2, Nancy, 2007.

différencier la programmation artistique de possibles activités de design réalisées prioritairement en vue d'un développement économique.

La programmation artistique constitue un terreau réflexif, créatif et expérimental qui rayonne via une médiation culturelle adaptée. Loin de s'opposer, cette programmation peut ainsi dynamiser une autre activité, moins centrée sur le seul développement culturel, et prise en charge par d'autres relais.

### **Perspectives : développement culturel et territorial, design et innovation sociale**

Le design semble aujourd'hui trouver de nouvelles applications dans le domaine de l'innovation sociale et du développement territorial. Après avoir identifié ce type de design et les modèles auxquels il emprunte, nous réfléchissons à la mise en place d'un modèle exploratoire qui pourrait se développer en marge de la programmation artistique du centre.

Depuis quelques années émerge en Italie un « design social », fondé sur le développement de services visant notamment l'amélioration de notre mode de vie et du mode d'interaction entre les communautés et notre environnement. Le designer ne crée plus un objet clairement identifié, mais constitue plutôt une mise en réseau de différents acteurs visant la création de services et de systèmes.

Ce type de pratique du design a notamment été développé suite aux idéologies exprimées par le mouvement du Nouveau design durant les années 1970 en Italie. Le groupe cherche à libérer les facultés créatrices de chaque individu et à rompre avec le design fonctionnaliste, en proposant au public de mettre en exergue un potentiel de créativité en rupture avec les normes culturelles d'alors et marqué par une grande spontanéité en proposant d'autres codes esthétiques. En 1980, les travaux de l'anthropologue Michel de Certeau<sup>16</sup> soulignent également le fait que, dans le domaine culturel tout comme dans le domaine industriel, la relation entre producteurs et consommateurs semble inégalitaire, les premiers cherchant à s'imposer aux seconds. Son étude du « quotidien » montre que les publics ne sont pas si dominés et qu'ils restent actifs face aux messages qu'on leur envoie. Il met en exergue une réappropriation de ce réseau imposé par les producteurs aux consommateurs par l'intermédiaire de "ruses" et de bricolages : « A une production rationalisée, expansionniste

---

<sup>16</sup> *L'Invention du quotidien, 1. Arts de faire et 2. Habiter, cuisiner*, Editions 10-18

autant que centralisée, bruyante et spectaculaire, correspond une *autre* production, qualifiée de « consommation » : celle-ci est rusée, elle est dispersée, mais elle s'insinue partout, silencieuse et quasi invisible, puisqu'elle ne se signale pas avec des produits propres mais en *manières d'employer* les produits imposés par un ordre économique dominant. »<sup>17</sup>. Ainsi, cette seconde production agirait par la bande, en puisant sa source dans un système imposé, afin de construire un quotidien qui fasse sens.

Dans une approche critique du système industriel au sein duquel évolue le design, les propos du designer Ezio Manzini<sup>18</sup>, membre du groupe de recherche INDACO de l'école polytechnique de Milan, semblent rebondir sur les travaux de Michel de Certeau. Il explique que le design peut contribuer à redéfinir les standards du développement, à se libérer des désirs qu'imposent le marketing aux consommateurs et à générer des systèmes permettant aux individus d'augmenter leur créativité et leur libre-arbitre. Le groupe de recherche d'Ezio Manzini développe, dans cette perspective, des travaux dans le domaine de ce qu'il nomme le « design social ». Les premières études consistent à identifier les principales caractéristiques des relations entre design et système socio-économique italien conduisant à l'élaboration d'un « plan de ressource design » permettant de créer des liens entre le design et les productions locales (Maffei, Simonelli, 2001). Au sein de ce programme, diverses actions sont menées, telles que la mise en place de workshops<sup>19</sup> entre designers et acteurs du territoire sur des sujets spécifiques liés aux ressources locales. Le design est alors considéré comme un acteur stratégique pour promouvoir, stimuler et construire de nouvelles voies pour le développement territorial<sup>20</sup> (Maffei, Villari, 2006).

Le programme de recherche par le design EMUDE<sup>21</sup> (Emerging user demands for sustainable solutions), fondé par la Commission Européenne et piloté par le groupe de recherche italien INDACO, se fonde sur l'hypothèse selon laquelle les designers pourraient jouer le rôle d'« antennes », de détecteurs d'une innovation sociale diffuse.<sup>22</sup> Chaque initiative repérée doit pouvoir être définie comme une innovation sociale, proposant de nouveaux modes d'organisation de notre vie quotidienne, ayant des impacts sociaux et environnementaux et

---

<sup>17</sup> *L'Invention du quotidien, I- Arts de faire*, Introduction générale, Gallimard/Folio, 2002, p.37

<sup>18</sup> « Design, ethics and sustainability », Cumulus working papers, Nantes, 2006, p.9-15

<sup>19</sup> en design, un workshop est un atelier de réflexion mené à partir d'un sujet spécifique visant la résolution de problèmes par le développement de projets

<sup>20</sup> « Design for local development », Stefano Maffei, Beatrice Villari, Cumulus working papers, Nantes, 2006, p. 29

<sup>21</sup> Le programme EMUDE et ses développements font l'objet d'un site internet : [www.sustainable-everyday.net](http://www.sustainable-everyday.net)

<sup>22</sup> « Social innovation & design of promising solution toward sustainability », François Jégou, in *Les ateliers de la recherche en design 2*, Nancy, 2007, p.88

pouvant, dans une certaine mesure, être reproductible. Huit écoles et universités de design (dont l'Ecole Polytechnique de Milan) issues de huit pays européens ont participé à cette étude. Dans chaque pays, les étudiants ont reçu un kit d'outils leur permettant de faire des interviews, de prendre des photos, de classer les données collectées et de diffuser les résultats en ligne sur un site spécifique. Une commission de chercheurs, dans une approche essentiellement sociologique, a ensuite analysé l'ensemble des données collectées afin de mieux comprendre les motivations ainsi que les profils des individus et des communautés identifiées. Soixante-treize « solutions de vie » liées au quotidien ont été répertoriées et classées dans six familles thématiques (« ways of doing »).

Ce recensement devient ensuite le support de projets de design visant à soutenir, développer les initiatives repérées ou à en créer de nouvelles. La méthodologie mise en place pour chaque « solution de vie » est la suivante :

- repérage sur le terrain
- présentation de l'initiative
- analyse du fonctionnement, statut
- contexte, problème posé / solution développée
- évaluation de l'impact environnemental, social, économique
- perspectives.

Des scénarios de services (gardes d'enfant, co-voiturage, etc.) basés sur des ressources locales émergent ainsi, dans une logique de développement durable. Ils peuvent ensuite faire l'objet de commentaires et critiques par « un focus group » d'utilisateurs potentiels afin de faire évoluer et rendre plus accessibles les initiatives présentées<sup>23</sup>.

Parmi les six familles du programme EMUDE, une d'elles, nommée « Eating », recense dix-neuf expériences d'innovation sociale qui intéressent les orientations prises pour le centre La cuisine en termes de développement culturel. L'association belge « Nature & progrès » vise par exemple un « bien-être social et environnemental » et cherche à promouvoir l'agriculture, le jardinage bio et la biodiversité. Elle met en place des circuits de distribution courts,

---

<sup>23</sup> Cette méthode a notamment été développée en 2006 par le designer François Jégou à l'Université du Québec à Montréal dans le cadre de workshops intitulés « Creative Communities & Promising Solutions ».

promeut le tourisme rural et alternatif et, par le biais de rencontres et de visites, diffuse les connaissances dans ces domaines. Le GAC Comité Cité est quant à lui un groupe d'achat commun de produits bio également belge qui a mis en place un système de commande groupée auprès d'agriculteurs locaux. Ainsi chaque semaine, une vingtaine de "gaceurs" se réunissent pour passer commande pour la semaine suivante et enlever la commande du jour. Ils se partagent les différentes tâches de logistique à tour de rôle. Les produits disponibles sont répartis en paniers légumes (poireaux, potirons, choux, épinards, carottes, cresson, ...) ou fruit (pomme, poire et autres fruits venant du commerce équitable). Un autre exemple, inspiré des tables d'hôtes, se nomme le « Living room restaurant ». Il s'agit d'une initiative venue des Pays-Bas dont la démarche consiste à organiser des repas à prix coûtant afin de recevoir chez soi ses voisins, encourageant ainsi la rencontre et la mixité sociale.

Ces travaux de design sur l'innovation sociale nous conduisent à nous questionner quant à la mise en place de projets plus spécifiquement adaptés au développement culturel en Midi-Quercy. Actuellement, alors que la ville de Nègrepelisse accueille chaque année quelques dizaines de nouveaux habitants dans des quartiers neufs et périphériques, La cuisine propose dans le cadre de sa programmation artistique de 2008 un projet de résidence d'artiste visant le questionnement de la notion de cohésion sociale et expérimentant le repas de quartier. En lien direct avec les activités du centre, un projet de design social lié à l'alimentation pourrait par exemple être développé de façon à poursuivre les initiatives entamées dans le cadre de cette résidence dans une perspective de développement durable. A l'instar du programme EMUDE, il s'agirait alors de repérer et d'évaluer les ressources territoriales puis de les analyser en vue de proposer des solutions créatives pour des scénarios de vie pérennes. Un workshop pourrait permettre de positionner le projet, qui émergerait des habitants et forces vives du territoire. Ce projet pourrait prendre appui sur plusieurs scénarios tels que, par exemple :

- pratique d'une cuisine collective et rencontres autour de repas appuyant les initiatives existantes des repas de quartier

- création d'un espace public de jardinage (par exemple, constitution d'un jardin d'herbes aromatiques mettant en jeu la biodiversité)

- chaînes de distribution de produits bio, promotion d'une alimentation saine, durable et équilibrée, en relation avec le projet de développement des circuits courts bio en Pays Midi-Quercy

- valorisation des déchets de l'agriculture locale en relation avec un projet de recherche-crédation triennal (2007-2009) sur les agromatériaux développés avec l'INRA dans le cadre de la programmation artistique de La cuisine.

Les accompagnements, par le design, pourraient prendre diverses formes, de la création d'événements à la conception paysagère d'un jardin en passant par la constitution d'une plateforme multimédia reliant directement producteurs et consommateurs ou encore par la réalisation de packaging et de solutions logistiques pour les petits producteurs bio.

### **Conclusion et perspectives de recherche**

A travers des enjeux artistiques, socioculturels, économiques et éthiques, le design est une discipline en profonde évolution infiltrant des champs d'action de plus en plus variés. Notre objectif est de comprendre par quels moyens et dans quels contextes le design peut être un outil du développement culturel.

A la suite de l'étude d'exemples empiriques, nous avons présenté le concept et les activités d'un centre d'art et de design, La cuisine, auquel nous avons contribué. Ce projet nous a conduit à interroger les relations entre développement culturel et développement économique. Pour reprendre les propos de X. Greffe, la question du passage de « l'économie de la culture, celle qui montre les implications économiques des choix culturels, à l'économie culturelle, celle qui montre en quoi le développement culturel d'un pays renforce ses aptitudes à la création ou à l'innovation économique »<sup>24</sup> se pose.

En émettant l'hypothèse d'un rayonnement des projets artistiques de La cuisine sur le territoire, nous proposons, selon le modèle de recherches en design émergeant en Italie, des axes de recherche-projet liant design et innovation sociale. Il s'agit alors d'« envisager la culture comme produit d'un territoire, puis comme ressource susceptible de se transformer en actif, enfin, comme opérateur intervenant dans la mise en évidence et la valorisation de nouvelles ressources. »<sup>25</sup>. Toutefois, cette proposition ouvre la voie à des travaux dont certaines modalités restent à définir, posant notamment les questions de l'interaction entre sociologie et design ou des processus de mobilisation des ressources.

---

<sup>24</sup> X. Greffe, *La valeur économique du patrimoine*, 1990, Paris, Anthropos, Economica

<sup>25</sup> « La culture comme ressource territoriale spécifique », Pierre-Antoine Landel, Bernard Pecqueur, *Communication présentée au colloque de l'Association de Science Régionale de Langue Française*, Bruxelles, 1-3 septembre 2004, 16 p

