

## Le patrimoine culturel au service d'un design durable (exemple de projet pédagogique sur la valorisation du patrimoine culinaire)

### Cultural heritage at the service of sustainable design (example of educational project on the promotion of culinary heritage)

Imène Kechida

#### ABSTRACT

Allying with a sustainability design that defends the specificity of creation and the autonomous and responsible posture of the designer, this article aims for cultural sustainability through a holistic approach that promotes not only sustainable design practices, but also a more deepening and greater appreciation of local cultural heritage. Through this approach, we aspire to contribute to the debate on design ethics and cultural sustainability, offering practical perspectives for both teachers and practitioners in the field. More specifically, the article reflects on how local cultural values derived from know-how, social practices and traditional uses can be invested as inputs for design in order to generate sustainable strategies and artifacts. We introduce this article with a revised theoretical brief on ethical thinking in design and its cultural dimension in order to contextualize our approach. To propose, based on our teaching practice, a design model and project examples.

**KEYWORDS.** Sustainability, teaching, design, Complexity, local culture, process.

#### 1. INTRODUCTION

À l'encontre d'une pratique aliénée par les modes de production et de consommation, une pensée éthique du design est apparue depuis les écrits de Victor Papanek, appelant les designers à un engagement collectif et à « un sens aigu des responsabilités morales et sociales, et une connaissance plus approfondie de l'homme [...] et des vrais besoins de l'humanité » (Papanek, 1974, pp. 24-52). Une pensée qui s'étend aujourd'hui pour engager le design dans « l'amélioration de l'habitabilité du monde » (Findeli, 2016) à travers « un design de la durabilité, de l'expérience et de partage » (Le Bœuf & Orsoni, 2019, p. 39). Dans cette perspective, et pour répondre aux besoins d'identification des personnes et des communautés, de nouvelles préoccupations culturelles sont apparues pour défendre un design qui prend en compte les spécificités distinctives des territoires. Et ce, en incorporant dans la conception des éléments liés à la culture de l'utilisateur (Hulin, T. 2019 ; Mathieu, 2017) dans le but de repositionner la pratique dans son contexte où les spécificités locales sont perçues comme des valeurs ajoutées pour le projet (Kaine, De Coninck, & Bellemare, 2010).

De façon générale, les valeurs culturelles sont investies par le design en tant qu'une matrice pour la création d'artefacts identitaires. Ces derniers jouent le rôle de transmetteurs d'une identité culturelle, comme c'est le cas du design nordique qui repose sur une vision de « fondamentalisme culturel » et sur des concepts de durabilité tels que la fonctionnalité, la fiabilité et le minimalisme, adaptés au mode de vie nordique. La conception trouve ses origines dans les pratiques artisanales et au contact direct avec les matériaux locaux. Le design japonais illustre également cette rigoureuse recherche sur les savoir-faire de l'artisanat, notamment en lien avec le mode de vie asiatique. Un design qui se distingue par un caractère spirituel où des idéogrammes découlant de la mémoire collective prennent des significations différentes, telles que le minimalisme, l'épuration, la distance, la pause, l'intervalle, l'interruption, la relation entre le plein et le vide, et sont matérialisés dans les artefacts.

Ces exemples laissent entendre que les spécificités culturelles et sociales, dans toutes leurs dimensions, mettent en lumière un ensemble de valeurs symboliques liées à un territoire. Ces valeurs symboliques sont perceptibles à travers les composantes immatérielles : modes de vie, traditions, croyances, habitudes, y compris les usages et les savoir-faire, qui prennent forme à travers les objets (Hayer, 2012, paragr. 2). Des objets outils et instruments de

fabrication, d'acquisition et de production ont fourni une description des matériaux, des techniques et du décor, mais aussi ce qu'ils révèlent quant à l'adaptation au milieu, aux conditions économiques et religieuses (Dupont, 1997).

Le patrimoine matériel et immatériel, dans sa dimension sociale et culturelle, en plus de sa valeur symbolique distinctive, constitue une source de connaissances en matière de durabilité. Le domaine de l'artisanat, par exemple, permet non seulement de découvrir des valeurs humaines et sociales (Sennett, 2010) mais aussi des moyens de production écologiques avec une variété de méthodes à impact environnemental relativement faible et des matières écologiques et renouvelables.

(Dejeant & al, 2021). Sur un plan socioéconomique le patrimoine met en avant un ensemble de valeurs telles que l'autosuffisance, l'économie des moyens, la solidarité, perceptibles à travers les modes de production et d'usage construits autour de mécanismes qui renforcent la cohésion sociale et sont considérés aujourd'hui comme des modèles de durabilité. Sur un plan socioculturel, les traditions, les rituels, les pratiques (culinaires, agricoles ou autres) reflètent plusieurs modes d'usage responsable. (Jeannotte, M. & Duxbury, Nancy, 2015).

De façon générale, la conception de projets durables repose sur « un ensemble de valeurs, de réflexions sur des thèmes spécifiques, d'instruments conceptuels qui constituent de nouvelles références pour la culture de projet » (Manzini, 1991, p.111), et évolue d'une prise en considération des besoins et des contraintes de façon élargie en adoptant une approche essayant d'équilibrer les préoccupations environnementales avec la responsabilité sociétale et le profit économique. Vers une approche plus globale où on parle plutôt d'une stratégie de conception soutenable ayant pour objectif de résoudre au même moment et par une approche systémique des problématiques environnementales, sociales, économiques et culturelles. En se basant sur les objectifs de développement durable (ODD), définis par l'ONU pour la période 2015-2030, il est crucial de répondre à quatre critères interdépendants pour atteindre la durabilité dans la conception des stratégies de projet :

- Le premier critère concerne le choix des moyens, notamment les matières premières : qu'elles soient locales ou importées, elles doivent être évaluées selon des critères éthiques, écologiques, recyclés ou recyclables, renouvelables et biodégradables. Ce critère englobe également les processus de fabrication respectueux de l'environnement.
- Le deuxième critère est directement lié au premier et vise à conceptualiser les artefacts à partir de stratégies de projet durables et éthiques, telles que le commerce équitable, l'économie sociale et solidaire, l'économie collaborative et l'économie circulaire.
- Les troisième et quatrième critères se chevauchent pour souligner que les projets et les artefacts qui en découlent doivent être ancrés dans leur contexte social et culturel. Il est impossible de négliger les droits des individus et les particularités des territoires.

Dans cette perspective, une pédagogie de projet durable implique l'application d'un processus de conception systémique qui intègre des stratégies concrètes respectueuses de l'environnement tout en favorisant le bien-être des individus et des sociétés. Dans notre pratique enseignante, bien que nous ayons précédemment tenté de mettre l'accent sur l'impact environnemental des matériaux et des systèmes dans la conception des produits et des services, l'application d'un processus de conception linéaire, originaire d'une vision du design comme une science appliquée (Simon, 1969/1996), a eu pour conséquence de limiter nos expériences à la résolution des exigences techniques et fonctionnelles associées aux produits. Cela a eu pour effet d'occulter l'exploration des liens entre la fabrication de le produit, son usage et son contexte culturel. En outre, la manière d'appréhender, d'interpréter et de restituer le patrimoine culturel pour concevoir des objets et des services durables n'est pas encore clarifiée. L'idée d'un modèle approprié implique une recherche qui prend en considération plusieurs éléments tels que l'usage, la complexité du contexte (social et économique) et les besoins et les spécificités des acteurs.

### **1. Présentation d'un processus de conception pédagogique**

Nous proposons une approche de conception globale et systémique, prenant en considération plusieurs éléments : les espaces, les dispositifs, les usages culturels, les artefacts, le contexte géo social et les acteurs. À travers un processus pédagogique qui commence par une immersion dans un contexte réel pour permettre à l'étudiant d'assimiler des connaissances dans l'action. Une méthode qui se base notamment sur la pédagogie active et l'apprentissage expérientiel (Dewey, 1916/1990), adoptée dans l'enseignement du design où « la plupart des méthodologies insistent sur l'importance d'une phase d'observation en début de projet, visant à découvrir le terrain par l'immersion et la mise en empathie. L'enjeu est d'y développer une compréhension holistique de la situation,

en articulant les points de vue et les enjeux des parties prenantes » (Berger, 2017, p. 111). Cette méthode permet d'incorporer des connaissances et d'accéder à un savoir sur les pratiques sociales et culturelles grâce à l'observation et aux entretiens avec les acteurs. En outre, l'immersion dans des contextes réels favorise l'exploration du contexte problématique. En entrant en interaction avec l'espace, les acteurs, l'étudiant découvre les procédures, les stratégies, les possibilités, les opportunités et commence à réfléchir aux problèmes de nouvelles façons. Dans la définition des phases de ce modèle nous nous sommes basés sur le modèle de la conception située de Schön qui repose à son tour sur l'apprentissage expérientiel de Kolb :

1. Phase d'immersion : Dans cette phase, l'étudiant explore la thématique ou la problématique du projet et définit le contexte, identifie les acteurs, cartographie les systèmes et définit les problèmes en se basant sur des données empiriques qu'il collecte lui-même à travers des visites de terrain et des entretiens avec les parties prenantes.
2. Phase de conceptualisation d'une stratégie globale : Dans cette phase, l'étudiant développe une stratégie globale en fonction du contexte et des problèmes identifiés à l'avance. Cette phase repose sur une méthode globale prenant en compte plusieurs éléments simultanément : contexte, service, usager, produit, processus de réalisation et moyens de communication. L'objectif est de réfléchir le projet dans son environnement culturel, social, technique et de connecter l'ensemble de façon cohérente.
3. Phase de conception d'un service : Il s'agit d'amorcer un processus de recherche pour atteindre les objectifs stratégiques. L'étudiant réalise des activités d'expérimentation par la création de prototypes et de différents scénarios qui vont lui permettre de déclencher une pensée divergente.
4. Phase de recherche et conception de l'artefact : C'est une phase d'idéation et de recherche concrète où l'étudiant doit concevoir des artefacts pour concrétiser le service et en harmonie avec sa stratégie de départ. L'objectif de cette phase est de converger vers une solution fiable et de la matérialiser à travers différents moyens.
5. Phase de communication : C'est une phase destinée à la réalisation de supports de communication pouvant supporter la stratégie (service-produit) amorcée par l'étudiant.

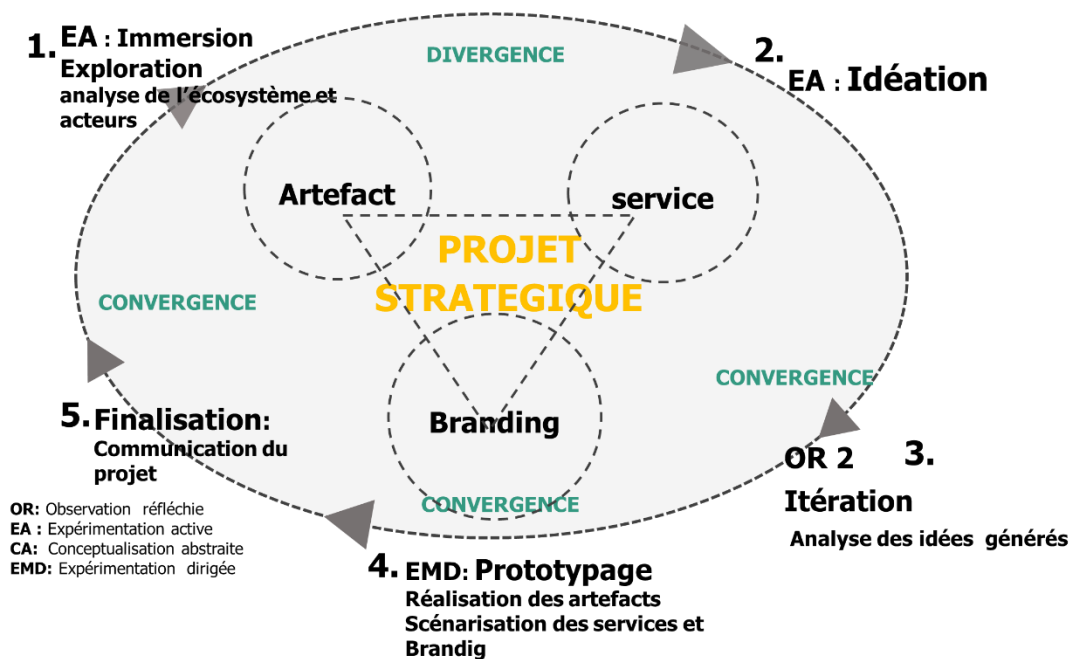


Figure 1 Processus méthodologique d'un projet global

## 2. Application du modèle : contexte et projet exemple

L'expérience s'est déroulée dans l'atelier de projet "Méthodologie de Conception et Pratiques du Design", qui a pour objectif pédagogique d'offrir à l'étudiant un apprentissage prospectif, susceptible d'anticiper des situations et des contextes réels pour le préparer à affronter la complexité de la vie professionnelle avec une posture créative et autonome. Les étudiants y sont formés aux principes de la conception stratégique et de la conception durable. Cet atelier fait partie d'un programme de Master Design pour le Développement Durable, un programme développé par l'Union européenne à travers le programme Erasmus (European Community Action Scheme for the Mobility of University Students), en Tunisie, notamment à l'École Supérieure des Sciences et Technologies du Design de l'Université de Manouba. Ce Master a pour objectif la formation d'un designer qui œuvre pour le développement du système productif et socioéconomique tunisien, en introduisant des éléments d'innovation au niveau du projet en continuité avec les traditions du territoire, sans dénaturer les spécificités locales et dans une démarche de durabilité. Il utilise une pédagogie participative impliquant la communauté locale.

La consigne du projet a été formulé pour atteindre un double objectif : valoriser et tirer parti des savoir-faire culinaires locaux, en particulier ceux de la région du cap Bon, dans le nord-est de la Tunisie, à travers l'élaboration d'une stratégie de développement durable. L'exploration du terrain a débuté par une collaboration avec l'association des ambassadrices de Hammamet, regroupant des femmes de la communauté locale ayant une connaissance approfondie des spécificités culinaires et des pratiques artisanales de la région. Nous présentons le projet « Aranja » (bigaradier en dialecte tunisien), pour retracer et évaluer processus de conception proposé.

### ESSTED + LES AMBASSADRICES DE HAMMAMET.

L'association, établi dans la région du Cap Bon, en Tunisie, a pour mission de célébrer, promouvoir et préserver le riche patrimoine culturel de la région, en mettant particulièrement en lumière les trésors de Hammamet et Nabeul. À travers des événements et des projets.

DESIGN POUR LE DEVELOPPEMENT DURABLE LA VALORISATION DE LA CULTURE CULINAIRE DU CAPBON.

## QQCOPQ ?

<p><b>QUI</b></p> <p>LES AMBASSADRICES DE HAMMAMET</p>	<p><b>COMMENT</b></p> <p>DES EXPÉRIENCES PRATIQUE ET THÉORIQUE</p>	<p><b>Quand</b></p> <p>DURENT TOUTE L'ANNÉE</p>	<p><b>Quoi</b></p> <p>DES EXPÉRIENCES IMMERSIVES.</p>
<p><b>OU</b></p> <p>L'LOCAL DE L'ASSOCIATION JEJEN DES TERRAINS DE BIGARADIERS</p>	<p><b>POURQUOI</b></p> <p>PROMOUVOIR LES COMPÉTENCES LIÉES À L'OPTIMISATION DES ARBRES DE BIGARADIERS</p>	<p><b>POUR QUI</b></p> <p>TOURISTES CULTURELS ETUDIANTS ET EDUCATEURS ARTISANS ENTREPRENEURS LOCAUX JEUNES LOCAUX</p>	

17

Pour cet exemple de projet, la phase d'immersion a été réalisé en deux temps, dans le premier il a été question d'analyser le contexte de façon générale en se basant sur des entretiens avec les femmes de la communauté locale dans l'espace de l'association et dans leurs habitats avec une présentation et une dégustation de plats traditionnels, d'épices et d'ingrédients basés sur des spécificités agricoles locales. Une analyse SWOT a été réalisé à la suite de la visite pour capitaliser les informations regroupées et en déduire les forces, les faiblesses, les opportunités et les menaces afin trouver une idée de projet innovant.



L'idée a évolué à la valorisation du savoir-faire local de la distillation du néroli (fleur de bigaradier) et ses usages culinaires à vouloir valoriser l'arbre brigadier perçu comme ressource naturelle durable non exploitée et abondante dans la région, ce qui a exigé une deuxième immersion dans les champs du brigadier, les souks pour cerner les usages multiples des fruits dans différents domaines (cosmétique, culinaire et agricole).

1ERE VISITE.

### L'Accompagnement de l'association " Ambassadrices de Hammamet " lors de la 1er Immersion

**NABEUL**  
CENTRE CULTUREL  
JEELEN ART &  
EVENTS HOME

**HAMMAMET**  
ASSOCIATION LES  
AMBASSADRICES  
DE HAMMAMET

**HAMMAMET**  
LE DOMICILE  
D'UNE ARTISANE  
LOCALE DE  
PÂTISSERIES

CENTRE CULTUREL,  
JEELEN ART & EVENTS  
HOME / ASSOCIATION  
DES AMBASSADRICES DE  
HAMMAMET.

04

S
W
O
T

FORCES	FAIBLESSES	OPPORTUNITÉS	MENACES
Diversification des plats. Tradition et Authenticité. Ingrédients locaux. Cuisine saisonnière. Transmission intergénérationnelle Autonomie et Indépendance.	Affluence touristique instable et saisonnière. L'art de table et a présentation des plats. Des recettes fortes en graisse.	Éducation culinaire. Sensibilisation sur le patrimoine culinaire. Promouvoir le savoir-faire authentique et les rituels culinaires.	Perte du savoir-faire.

05

### CONSTATS ET OBSERVATIONS 1.

La manipulation des agrumes, en particulier de la bigarade, est un symbole fort d'indépendance.

La distillation incarne l'identité de Hammamet et du Cap Bon. pratique revêt une grande importance au Cap Bon, Influencant l'écologie, le social et l'économie de la région.

Dans leur tradition la plus répandue et mise en avant, cette expertise est associée à la distillation.

LA DISTILLATION DES FLEURS DE BIGARADIER.

2EME VISITE

**UTILISATION MULTIPLE.**

Utilisée pour parfumer de nombreux plats, notamment les pâtisseries et les desserts. Convoitée pour ses propriétés médicinales, Traditionnellement utilisée dans les cérémonies de mariage..

**LE ZHAR DU CAP BON.**

Source de fierté et d'identité régionale, reflétant le savoir-faire local et l'identité culturelle de la région, l'eau des fleurs d'oranger amer constitue un élément distinctif de son riche patrimoine agricole et artisanal.

Le ZHAR et sa distillation sont liés à une systématique spécifique tournant autour de l'arbre du bigaradier.

**LE BIGARADIER RESSOURCE ET POTENTIEL D'OPTIMISATION.**

DE LA RACINE À LA CIME.

CITRUS AURANTIUM  
AGRUME AROMATIQUE.

**COSMÉTIQUE.** Savon, Serum, Parfum, Eau Micellaire

**CUISINE.** Confiture, Tea et infusion, Bonbon, Zhar

**BIEN-ÊTRE.** Bougie, Huile essentielle d'ambiance

**AUTRES.** Engrais naturel, Médecine Traditionnelle ..

CONFITURE    ZESTE D'ORANGES    DÉLICE TURC    L'EAU DE FLEUR D'ORANGER

**CARTOGRAFIE**

**L'ECONNOMIE CIRCULAIRE. DU SAVOIR FAIRE**

La stratégie du projet consiste à créer des activités pour l'association, basées sur la valorisation et la transmission du savoir-faire autours du brigadier à travers une économie collaborative impliquant plusieurs acteurs sociaux dans l'objectif de créer une sorte de dynamique sociale. L'idée du projet consiste à programmer une série d'activités pour un public cible varié, comme la préparation de pâtisseries et de friandises et de recettes de soin cosmétiques naturelles, des ateliers de destination, de jardinage et de fabrication de compost à base du fruit et des feuilles du bigaradier. Ces ateliers combinent des approches économiques et culturelles pour offrir une expérience complète et enrichissante aux usagers, tout en soutenant le développement économique local et la préservation des savoirs traditionnels.

AJHSSR Journal

Page | 6

## LES PARTIES PRENANTES.

### la Communauté Locale.

Participe aux ateliers au CapBon, Hammamet

### Experts en Culture et Artisanat.

Savoir-faire, Qualité, Authenticité

### PERMACULTEUR Locaux

de L'arbre du bigaradier  
Fournisseurs du produit brut



### Des Partenaires dans le Domaine du Tourisme.

Les agences et Les guides locaux, Tourisme Culturel et Durable

### Soutien Gouvernemental et Municipal .

Obtention des Ressources nécessaires

48  
23

## LES FACILITATEURS DES ATELIERS.



EXPERT EN AGRICULTURE.

PROJET ARANJA.



EXPERT EN DISTILLATION.



PHOTOGRAPHE / DOCUMENTARISTE.



GASTRONOME / CUISINIER.



ARTISAN PARFUMEUR.

33

Le projet propose comme premier service un ludique, qui commence par une activité de récolte et se poursuit par un atelier de distillation, le service est amorcé par l'implication de la communauté locale, les agriculteurs et leurs familles et en particulier des femmes qui détiennent le savoir-faire ancestral de la distillation. La transmission du savoir-faire passe par des méthodes participatives et interactives, favorisant ainsi le partage des connaissances et le renforcement des liens sociaux au sein de la communauté.

## PREMIER WORKSHOP



## WORKSHOP DE DISTILLATION

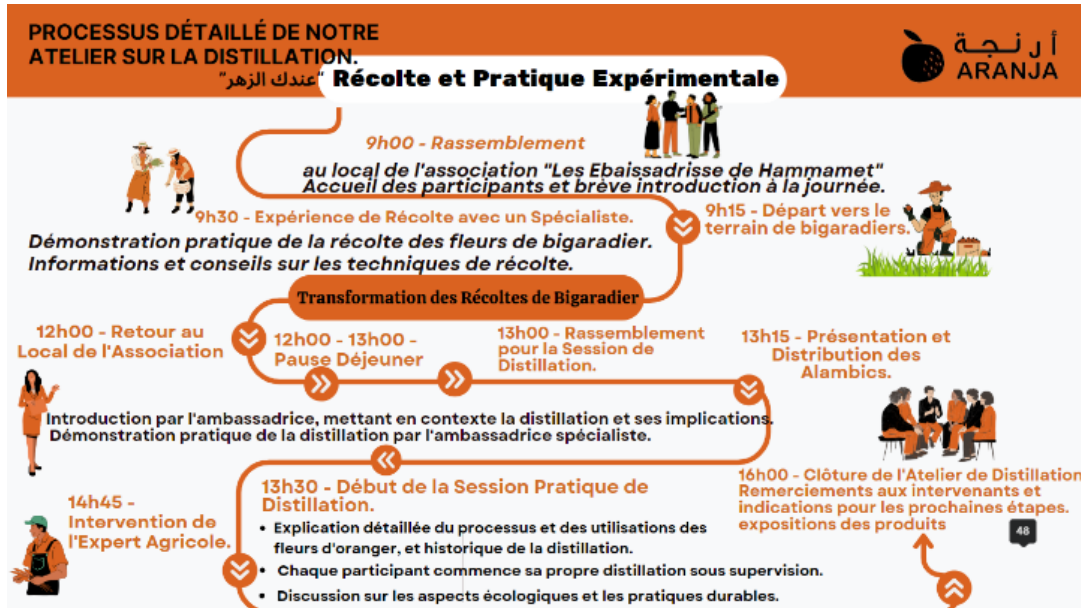
"عندك الزهر"

Pour Découvrez l'essence captivante du bigaradier lors de notre atelier de distillation : un voyage sensoriel entre tradition et durabilité.

DÉCOUVRIR.  
APPRENDRE.  
EXPÉRIMENTER.







Les distillateurs utilisés dans l'atelier sont conçus de façon qu'ils soient adaptés à un usage pratique et actuel, le service offre la possibilité de les acheter. Ces distillateurs seront fabriqués localement dans des ateliers de céramique. Cette approche favorise le développement économique de la région tout en garantissant l'innovation des objets et des savoir-faire artisanaux.

## LE SYSTÈME ET LE PRINCIPE DE DISTILLATEUR.



38

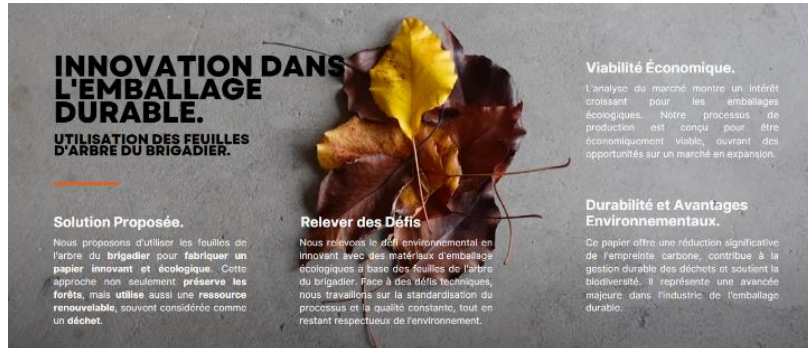
## AXE FINAL. DISTILLATEUR MINIMALISTE.

**أرنجة ARANJA**



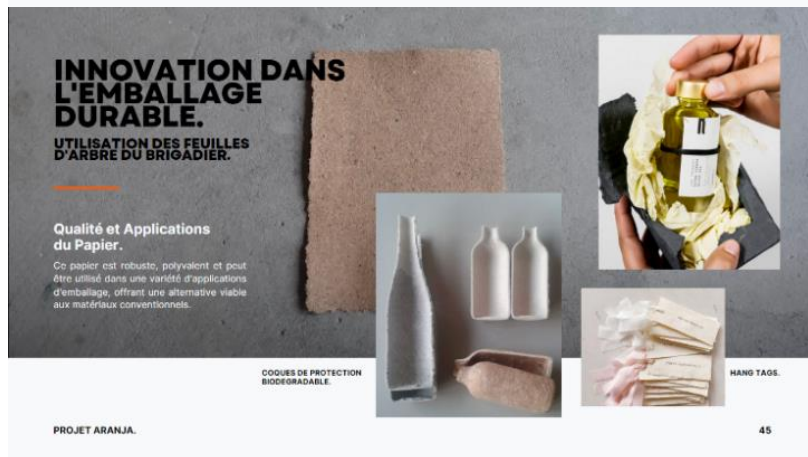


Le projet intègre également une approche écologique en utilisant des emballages durables pour les distillateurs et les flacons fabriqués à partir de feuilles de bigaradier. En les utilisant comme alternative aux emballages plastiques ou autres matériaux non durable Cette initiative s'inscrit dans une démarche de préservation de l'environnement et de réduction de l'empreinte écologique, le projet soutient également les agriculteurs locaux impliqués dans la récolte et la transformation des feuilles de bigaradier.



PROJET ARANJA.

44



PROJET ARANJA.

45

L'atelier est présenté aux utilisateurs à travers une stratégie de communication réfléchi qui réunit entre supports tangibles et support virtuels pour maximaliser l'expérience. Et propose un modèle duplicable dans différentes régions, en valorisant les savoir-faire locaux et usages culinaires et en tirant parti des ressources naturelles spécifiques à chaque territoire.



**MODÈLE  
REPLICABLE.**

**R&UFA**  
POUR UN AVENIR CRÉATIF ET RESPONSABLE.



**CAP BON.**

**CAP BON.**

**LE NORD.**

**LE SUD.**

48

En résumé, ce projet été refecहित de façon à s'aligner avec les ODD en contribuant à la réduction de la pauvreté, à l'autonomisation des femmes, à la création d'emplois durables, à la promotion de pratiques respectueuses de l'environnement et à la collaboration avec d'autres acteurs pour le développement durable.

## 2. CONCLUSION

Le dispositif pédagogique que nous présentons relie l'environnement interne et externe du projet pour croiser plusieurs éléments allant de l'exploration des matériaux et des artefacts écologiques en puisant des ressources locales, à l'anticipation d'usages à la fois responsables, expérientiels et à dimension culturelle. Il repose sur une gestion collaborative favorisant le partage de connaissances. Sa démarche suit un processus itératif et inclusif intégrant des considérations culturelles, sociales et environnementales à travers approche centrée sur le contexte socioculturel. Sa stratégie globale aborde tous les aspects du projet de manière intégrée. L'étudiant ne se limite pas à la conception du service ou du produit lui-même, mais prend également en compte le contexte, les ressources, les processus de production, les moyens de communication et les besoins des usagers. Cela garantit une stratégie qui favorise la durabilité et la fiabilité du projet dans son ensemble.

La démarche encourage l'expérimentation et l'itération à travers l'exploration de différentes idées et concepts. Cette approche permet à l'étudiant d'explorer un large éventail de solutions potentielles avant de converger vers une solution optimale. Cela favorise l'innovation et permet de répondre de manière plus efficace au projet. Ce processus didactique pourrait être un moyen viable pour développer les compétences d'un designer capable réapproprié le contexte local, pour un échange interculturel et un design de durabilité. Pour pouvoir conclure quant à la fiabilité de l'approche pédagogique. Nos recherches se poursuivent dans ce domaine pour amorcer de nouvelles expériences et avec d'autres contextes et territoires de la culture locale.

## REFERENCES

1. Berger, E. (a. 2017). La démarche design entre projet et expérience, *Communication et organisation*, 46|2014, 33-42. <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4714>
2. Dupont, J; Sagot, S; Bertrand, G. & Favard, M. (dir), (2015). *Éléments pour une généalogie du design critique*. Poïétiques du design, tome 3, politique de la conception. Esthétique série ars.
3. URL: <https://www.researchgate.net/publication/340443838>
4. Dewey, J. (2005). La réalité comme expérience, *Tracés. Revue de Sciences humaines* [En ligne], 9/ 2005, mis en ligne le 11 février 2008. DOI : <https://doi.org/10.4000/traces.204>
5. Dejeant, F ; Garnier, F. Joffroy.T (Dir.). (2021). Matériaux locaux, matériaux d'avenir : Ressources locales pour des villes et territoires durables en Afrique. *CRAterre*, pp.96, 2021, 979- 10-96446-32-2. Ffhal-03293589f
6. Findelli.A & Darras.B.(2014). *Design : savoir & faire. Savoir pour mieux faire et faire pour mieux savoir*. Lucie Editions, Paris
7. Findeli, A. (2016). *Le design social* communication présentée à la journée d'études Innover ! Innover ! Oui mais comment ? Ce que nous apporte le Design Social, *Société Française d'Évaluation*, 24 mars, Nîmes. DOI : 10.12977/ocula2019-3

8. Hayer, D. (2012). La culture : des questions essentielles. *Humanisme*, 296, pp.85-88. DOI : <https://doi.org/10.3917/huma.296.0085>
9. Hulin, T. (2019). Le design culturel, entre artisanat et industrialisation, *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 16 | 2019, DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.5702>
10. Jeannotte, M. & Duxbury, Nancy. (2015). Advancing Knowledge through Grassroots Experiments: Connecting Culture and Sustainability. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*. 45. 84-99. 10.1080/10632921.2015.1039739.
11. Kaine, E, De Coninck, P. & Bellemare, D. (2010). Pour un développement social durable des individus et des communautés autochtones par la recherche action/création : le design et la création comme leviers de développement. *Nouvelles pratiques sociales*, 23 (1), 33–52. DOI : <https://doi.org/10.7202/1003166ar>.
12. Kolb, D. Fry, R. (1975). Chapter3, Toward an applied theory of experiential. Dans Cooper C. (Ed.), *Theories of Group Process*, London: John Wiley.
13. Le Bœuf, J. & Orsoni, F. (2019). Enjeux de la recherche par le design pour l'enseignement de futurs professionnels designers engagés dans les problématiques de la ville durable. *Sciences du Design*, 9, 24-37. DOI: <https://doi.org/10.3917/sdd.009.0024>
14. Legrand, N ; Gagnepain, P ; Peschanski, D ; Eustache, F. (2016). Neurosciences et mémoires collectives : les schémas entre cerveau, sociétés et cultures. *Biologie Aujourd'hui*. 209. 273-286. DOI :10.1051/jbio/2015025.
15. Manzini, E. (1991). *Artefacts. Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*. Centre Pompidou.
16. Mathieu, J. (2017). À propos d'un design de proximité : l'ethnodesign. *Les Cahiers des dix*. 71, 177-202. DOI: 10.7202/1045199ar.
17. Papanek, V. (1974). *Design for the Real World, Human Ecology and Social Change*. New York Pantheon Books. Trad Fr. par Louit, R & Josset, N. (1974) *Design pour un monde réel, écologie humaine et changement social*. Mercure de France.
18. Sennett, R. (2010). *Ce que sait la main*. La culture de l'artisanat (P.-E. Dautat, trad.). Albin Michel. Paris.
19. Simon, H. A. (1969/1996). *The sciences of the artificial* (3<sup>rd</sup>, rev. ed. 1996; orig. ed. 1969; 2<sup>nd</sup>, rev. ed. 1981) (3<sup>rd</sup> ed.). Cambridge, Mass.: The MIT Press. [En ligne]. URL: [https://monoskop.org/images/9/9c/-/Simon Herbert Athe Sciences of the Artificial 3<sup>rd</sup> ed.pdf](https://monoskop.org/images/9/9c/-/Simon_Herbert_Athe_Sciences_of_the_Artificial_3rd_ed.pdf).